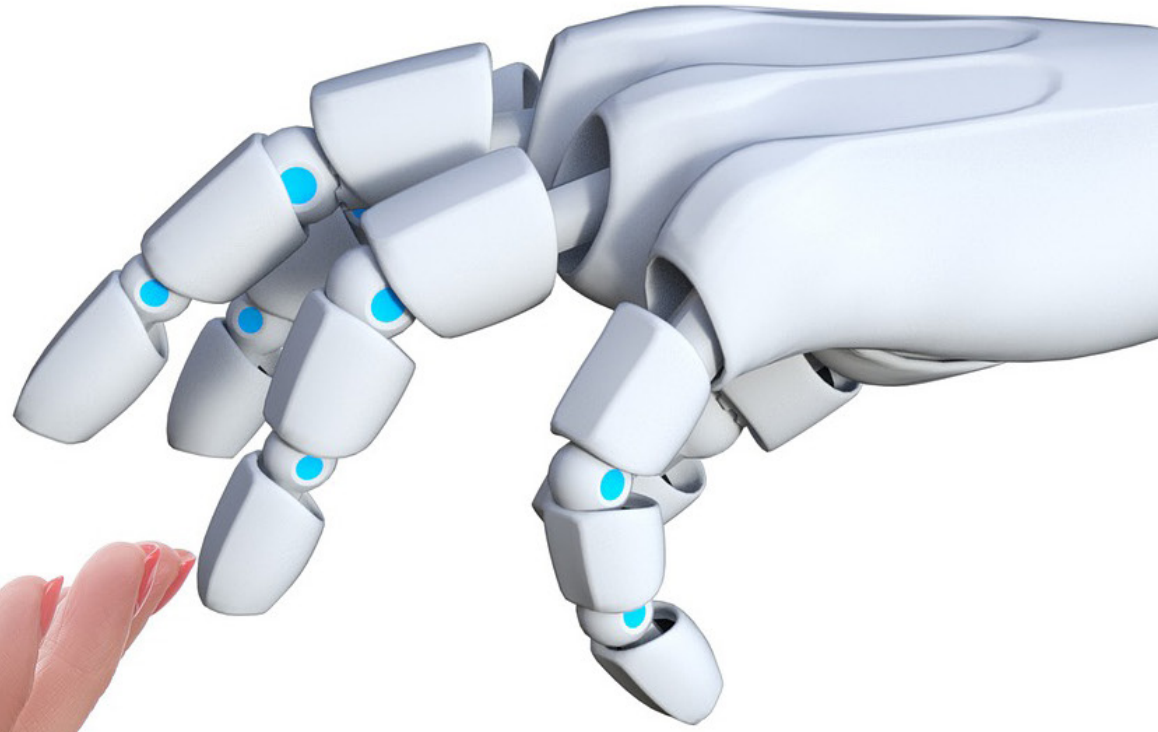
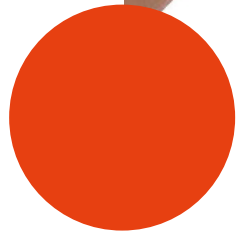


Educatieaanbod

Voortgezet onderwijs 2019-2020



**ROOMBEK
CULTUURPARK**

Introductie

Onderzoeken, experimenteren, maken en presenteren. In deze brochure vind je het uitgebreide educatieaanbod van Roombeek Cultuurpark Educatie (RCE) voor het voortgezet onderwijs, leerjaar 2019-2020.

Roombeek Cultuurpark Educatie bestaat uit een intensieve en goede samenwerking tussen Rijksmuseum Twenthe, De Museumfabriek en Tetem op het gebied van cultuureducatie. Door de samenwerking zijn we in staat cultuurhistorie, kunst en nieuwe technologieën op aansprekende wijze te combineren in ons educatie-aanbod voor middelbare scholieren. In het educatiecluster staan verbeelding, innovatie en creativiteit in het onderwijs centraal.

De behoefte van het onderwijs aan cultureel aanbod gericht op de digitale beeldcultuur is groot. In aansluiting op deze vraag heeft RCE een aantal nieuwe leerlijnen en workshops ontwikkeld. Deze zijn met name gericht op digitale media, nieuwe technieken, verbindingen tussen kunst en techniek en de 21st Century Skills. Creativiteit, kritisch denken, probleemoplossend vermogen, samenwerken, digitale geletterdheid, zelfregulering en sociale en culturele vaardigheden worden gestimuleerd en ontwikkeld.

Ons aanbod bestaat uit een uitgebreid workshopprogramma voor leerlingen van de middelbare school, waarbij zij op een onderzoekende en makende manier in aanraking komen met een breed scala aan kunst-disciplines. De workshops worden gegeven door kunstenaars en techneuten. Er wordt gewerkt vanuit verschillende kunstdisciplines, materialen en thema's. De workshops zijn uitdagend, sluiten goed aan bij de belevingswereld van jongeren, worden op maat gemaakt en zijn vaak op locatie. Bijna alles is mogelijk!

Naast onze doorlopende workshops, hebben we ook projecten. Het doorlopende aanbod bestaat uit een terugkerend programma dat ieder schooljaar opnieuw wordt aangeboden. Het projectmatige aanbod wordt gemaakt rond een expositie of bepaald tijdelijk thema, of als maatwerk project op basis van een vraag vanuit het onderwijs. Als er projecten zijn, informeren wij je daar apart over.

Voor nu: veel succes en plezier bij het kiezen.

Heel graag tot ziens bij Roombeek Cultuurpark Educatie!

Inhoudsopgave

1 Het Aanbod

2 Museumlab

2.1	Rijksmuseum Twenthe	10
2.1.1	Geen gezicht	10
2.1.2	Droominsect	11
2.1.3	Koninklijke portretten	11
2.1.4	Prachtige portretten	12
2.1.5	Dat kan mijn kleine zusje ook	13
2.1.6	Het verhaal achter de Romantiek	13
2.1.7	Fotogram	14
2.2	Tetem	15
2.2.1	De fotografie van nu	15
2.2.2	Bioplastic maken	16
2.2.3	Fotografie – Inner circles	17
2.2.4	mBot in 5 aktes	17
2.2.5	Biohacking	18
2.3	De Museumfabriek	19
2.3.1	Prototyping on Paper – interactief verhaal	19
2.3.2	Tekentransformatie	20
2.3.3	Soundscapes in de nacht	21
2.3.4	Biotoop – fossielen in Twente	21
2.3.5	Textiel – Geschiedenis en ambacht	22
2.3.6	Textiel – technology en prototyping	22

3 Rondleidingen

4 Workshops

4.1	Beeldende workshops	25
4.1.1	Machine van mensen	25
4.1.2	Schitterende accessoires	26
4.1.3	Verbeeldingskracht	27
4.1.4	Stencil-art	27

5

10

10

10

11

11

12

13

13

14

15

15

16

17

17

18

19

19

20

21

21

22

22

23

24

25

25

26

27

27

4.1.5	Recycle-art	28
4.1.6	Accessoire maken	28
4.1.7	De geschiedenis maak jij! (met innovatieve materialen)	29
4.1.8	Stencil-style	29
4.1.9	Prima mens	30
4.2	Digitale workshops	31
4.2.1	Shots in serie	31
4.2.2	Trend in beeld	32
4.2.3	Poster in de spotlight	33
4.2.4	Reclame in de spotlight	34
4.2.5	House(hold) beat challenge	35
4.2.6	Droom in motion	35
4.2.7	Hersenstampij	36
4.2.8	Droomhuis (met Photoshop)	36
4.2.9	3D Printing	37
4.2.10	Operasounds (i.s.m. Nederlandse Reisopera)	38
4.2.11	Rapportage	38
4.2.12	Robot Cozmo	39
4.2.13	3D design - Eyes on the prize	40
4.2.14	Beeldverhaal	41
4.2.15	Tekenanimatie	41
4.2.16	Fotografie Trend	42
4.2.17	Het Gebouw	42
4.2.18	Jouw toekomst - Foto	43
4.2.19	Jouw toekomst - Film	43
4.2.20	Stop-motion	44
4.2.21	Bestuur een robot met mBlock	45
4.2.22	Prototyping on Paper – Vragen over de toekomst	45
4.2.23	Muziekvideo	46
4.2.24	Dubben	47
4.2.25	Nieuwsitem	47
4.2.26	Playmovie	48

4.2.27	Games Maken!	48	6.4	Themagebied Anders	75
4.2.28	Bouwkunstenaar (met Photoshop)	49	6.5	Themagebied Bouwen	76
4.2.29	Script en regie	50	6.6	Themagebied Straatleven	77
4.2.30	Profiel	51	6.7	Themagebied Leven en beleven	78
4.2.31	Vervreemding	51			
4.2.32	Weet je het zeker?	52	7	Educatieproject Vliegbasis Twenthe	80
4.2.33	360 graden foto's en video's maken	53	7.1	Vliegbasis Twenthe – geschiedenis	80
4.2.34	Interactieve film	53	7.2	Vliegbasis Twenthe – vliegtuig tot drone	81
4.3	Serie verdieplingslessen	54	7.3	Vliegbasis Twenthe – natuur	82
4.3.1	Accessoires in beeld	54	7.4	Vliegbasis Twenthe – erfgoed	82
4.3.2	Stencil-Art Animatie	55	7.5	Vliegbasis Twenthe – innovatieve machines	83
4.3.3	De Creatieve Code	56	7.6	Vliegbasis Twenthe – uitzicht	84
4.3.4	Accessoire 'de Trend'	56			
4.3.5	Anders dan anders	57	8	Incidentele activiteiten	85
4.3.6	De Rode loper	57	8.1	Maker Festival Twente: Play & Learn	85
4.3.7	Reclamebureau	58	8.2	Projecten op maat	86
4.3.8	Straattaal	58			
4.3.9	Mediawijsheid	59	9	Prijslijst	87
4.3.10	Freeze	60	9.1	Museumlab (hoofdstuk 2)	87
4.3.11	Reportage	61	9.2	Rondleidingen	87
4.3.12	Operaproject (i.s.m. Nederlandse Reisopera)	62	9.3	Workshops & Kunstkick (hoofdstuk 4 & 5)	87
			9.4	Art2Go (hoofdstuk 6)	88
			9.5	Incidentele activiteiten (hoofdstuk 8)	88
			9.6	Speciaal onderwijs, omvang groep	88
			9.7	Play & Learn	88
5	Kunstkick	63	10	Boekingsinformatie	89
5.1	What are you thinking of?	63			
5.2	Steengoed!	64	11	Cultuurbus	89
5.3	Kader kijken	65			
5.4	De ruimte in!	66			
5.5	Fabels & Mythen	67			
5.6	Storytelling	68			
5.7	Snapshot	69			
6	Art2Go	71			
6.1	Themagebied Menskracht	71			
6.2	Themagebied Toneelkunst	73			
6.3	Themagebied Actie-reactie	74			

1 Het Aanbod

	Titel	Niveau								Lesduur	Vak gebied	Kunstdiscipline	SLO kerndoelen VO	Locatie	Wanneer	Pag.
		VSO	PRO	VMBO B/K		VMBO T/L		HAVO/ VWO								
				OB	BB	OB	BB	OB	BB							
2 Museumlab																
2.1 Rijksmuseum Twenthe																
2.1.1	Geen gezicht	X	X	X	X	X	X			90 min.	NL, KC	Kunstbeschouwing, Nederlands, Kunst en Cultuur	1, 4, 48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
2.1.2	Droominsect			X	X	X	X	X		90 min.	MN, KC	Kunstbeschouwing, Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	31, 48, 50, 52	RMT	Hele jaar	
2.1.3	Koninklijke portretten			X		X				90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49 en 50	RMT	(08-09-2019 t/m 19-01-2020)	
2.1.4	Prachtige portretten								X	90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50	RMT	(08-09-2019 t/m 19-01-2020)	
2.1.5	Dat kan mijn kleine zusje ook							X	X	90 min.	NL, KC	Kunstbeschouwing, Nederlands, Kunst en Cultuur	1, 4, 48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
2.1.6	Het verhaal achter de Romantiek								X	90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50	RMT	(08-09-2019 t/m 19-01-2020)	
2.1.7	Fotogram								X	90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	(09-11-2019 t/m 16-02-2020)	
2.2 Tetem																
2.2.1	De fotografie van nu			X			X			90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50	Tetem	(03-10-2019 t/m 05-01-2020)	
2.2.2	Bioplastic maken			X			X			90 min.	MN, MM, KC	Kunstbeschouwing, Mens en Natuur, Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	30, 33, 42, 50	Tetem	(29-08-2019 t/m 17-11-2019)	
2.2.3	Fotografie - Inner circles								X	90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50	Tetem	(03-10-2019 t/m 05-01-2020)	
2.2.4	MBot in 5 aktes								X	90 min.	MM, KC	Kunstbeschouwing, Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	36, 48, 50, 52	Tetem	(09-02-2020 t/m 10-05-2020)	
2.2.5	Biohacking								X	90 min.	MN, MN, KC	Kunstbeschouwing, Mens en Natuur, Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	30, 33, 42, 50	Tetem	(29-08-2019 t/m 17-11-2019)	
2.3 De Museumfabriek																
2.3.1	Prototyping on Paper - interactief verhaal			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 50, 52	DMF	Hele jaar	
2.3.2	Tekentransformatie			X	X	X		X		90 min.	MN, KC	Kunstbeschouwing, Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	30, 48, 50, 52	DMF	Hele jaar	
2.3.3	Soundscapes in de nacht			X		X				90 min.	KC	Kunstbeschouwing, Kunst en Cultuur	48, 49, 50	DMF	Hele jaar	
2.3.4	Biotoop – Fossielen in Twente			X		X		X		90 min.	MN, KC	Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	28, 30, 52	DMF	Hele jaar	

	Titel	Niveau								Lesduur	Vak gebied	Kunstdiscipline	SLO kerndoelen VO	Locatie	Wanneer	Pag.
		VSO	PRO	VMBO B/K		VMBO T/L		HAVO/ VWO								
				OB	BB	OB	BB	OB	BB							
2.3.5	Textiel - Geschiedenis en ambacht			X		X		X		90 min.	MM, KC	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	37, 48, 50, 52	DMF	Hele jaar	
2.3.6	Textiel - Technology and prototyping			X		X		X		90 min.	MM, KC	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	37, 48, 50, 52	DMF	Hele jaar	
3 Rondleidingen																
3.1	Rondleidingen Rijksmuseum Twenthe	X	X	X	X	X	X	X	X	30 - 60 min.	KB	Kunstbeschouwing	50, 52	RMT	Hele jaar	
3.2	Rondleidingen Tetem	X	X	X	X	X	X	X	X	30 - 60 min.	KB	Kunstbeschouwing	50, 52	TTM	Hele jaar	
3.3	Rondleiding Roombeek	X	X	X	X	X	X	X	X	45 min.	KB	Kunstbeschouwing	50, 52	TTM	Hele jaar	
4 Workshops																
4.1 Beeldend																
4.1.1	Machine van mensen	X	X							60 min.	KC, BS	Kunst en Cultuur, Bewegen en spel	48, 50, 52, 54, 57	Cl/school	Hele jaar	
4.1.2	Schitterende accessoires	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.3	Verbeeldingskracht			X	X	X	X			60 - 90 min.	KC, BS	Kunst en Cultuur, Bewegen en spel	48, 50, 52, 54, 57	Cl/school	Hele jaar	
4.1.4	Stencil-art			X		X		X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.5	Recycle art			X		X		X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.6	Accessoire maken			X	X	X	X	X	X	90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.7	De geschiedenis maak jij! (met innovatieve materialen)							X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 51, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.8	Stencil-Style			X		X		X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.1.9	Prima mens			X	X	X	X	X	X	90 min.	MM, KC	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	36, 43, 49, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2 Digitale workshops																
4.2.1	Shots in serie	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48,49,50,52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.2	Trend in beeld	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 51	Cl/school	Hele jaar	
4.2.3	Poster in de spotlight	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.4	Reclame in de spotlight	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.5	House(hold) beat challenge	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.6	Droom in motion	X	X							60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.7	Hersenstampij			X		X				90 min.	NL, KC	Nederlands, Kunst en Cultuur	06, 48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.8	Droomhuis (met Photoshop)			X		X		X		90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.9	3D printing			X		X		X		180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.10	Operasounds			X		X		X		90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	

	Titel	Niveau								Lesduur	Vak gebied	Kunstdiscipline	SLO kerndoelen VO	Locatie	Wanneer	Pag.
		VSO	PRO	VMBO B/K		VMBO T/L		HAVO/ VWO								
				OB	BB	OB	BB	OB	BB							
4.2.11	Rapportage			X		X		X		90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 51, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.12	Robot Cozmo			X		X		X		90 min.	MM, KC	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	36, 48, 49, 51, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.13	3D design – Eyes on the prize			X		X		X		120 min.	KO	Kunst en Cultuur	48, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.14	Beeldverhaal			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.15	Tekenanimatie			X	X	X	X	X		120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.16	Fotografie Trend			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 51	Cl/school	Hele jaar	
4.2.17	Het Gebouw			X	X	X	X	X		90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	DMF	Hele jaar	
4.2.18	Jouw toekomst - Foto			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.19	Jouw toekomst - Film			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.20	Stop-motion			X	X	X	X	X		90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.21	Bestuur een robot met mBlock			X	X	X	X	X		90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.22	Prototyping on Paper – interactief verhaal			X	X	X	X	X		90 min.	KO	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	48, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.23	Muziekvideo			X	X	X	X	X	X	90 - 180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.24	Dubben			X	X	X	X	X	X	90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.25	Nieuwsitem			X	X	X	X	X	X	90 - 180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48,49,50,52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.26	Playmovie			X	X	X	X	X	X	90 - 180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48,49,50,52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.27	Games Maken!				X		X			180 min.	KO	Kunst en Cultuur	48, 49, 52	Cl/schoo	Hele jaar	
4.2.28	Bouwkunstenaar (met Photoshop)				X		X		X	120 - 180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48,49,50,52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.29	Script en regie				X		X		X	2 x 90 min. of 180 min.	KC	Kunst en Cultuur	48,49,50,52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.30	Profiel				X		X	X	X	90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.31	Vervreemding				X		X	X	X	90 - 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.32	“Weet je het zeker?”				X		X	X	X	75 - 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 51, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.33	360 graden foto's en video's maken							X	X	90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.2.34	Interactieve film								X	270 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.3 Serie verdieplingslessen																
4.3.1	Accessoires in beeld	X	X							2 x 60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	Cl/school	Hele jaar	
4.3.2	Stencil-Art Animatie			X		X				7 x 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.3	De Creatieve Code			X		X		X		4 - 6 x 60 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	

	Titel	Niveau								Lesduur	Vak gebied	Kunstdiscipline	SLO kerndoelen VO	Locatie	Wanneer	Pag.
		VSO	PRO	VMBO B/K		VMBO T/L		HAVO/ VWO								
				OB	BB	OB	BB	OB	BB							
4.3.4	Accessoire "de Trend"			X	X	X	X	X	X	2 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI/school	Hele jaar	
4.3.5	Anders dan anders			X	X	X	X	X	X	7 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.6	De Rode loper			X	X	X	X	X	X	7 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.7	Reclamebureau			X	X	X	X	X	X	7 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.8	Straattaal			X	X	X	X	X	X	7 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.9	Mediawijsheid			X	X	X	X	X	X	3 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 51, 52	CI/school	Hele jaar	
4.3.10	Freeze				X		X	X	X	3 x 90 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
4.3.11	Reportage							X	X	8 x 120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	school	Hele jaar	
5 Kunstkick																
5.1	What are you thinking of?			X	X	X	X			120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.2	Steengoed!			X	X	X	X	X		120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.3	Kader kijken				X		X			120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.4	De ruimte in!			X	X	X	X	X		120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.5	Fabels & Mythen								X	120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.6	Storytelling							X	X	120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
5.7	Snapshot								X	120 min.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	RMT	Hele jaar	
6 Art2Go																
6.1	Themagebied Menskracht	X	X	X		X				60 - 90 min. per workshop	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI	Hele jaar	
6.2	Themagebied Muskietiers	X	X	X		X				60 - 90 min. per workshop	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI	Hele jaar	
6.3	Themagebied Actie-reactie			X		X		X		90 min. per workshop	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI	Hele jaar	
6.4	Themagebied Anders			X		X		X		90 min. per workshop.	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI	Hele jaar	
6.5	Themagebied Bouwen			X		X		X		90 min. per workshop	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50, 52	CI	Hele jaar	
6.6	Themagebied Straattaal			X		X		X		90 min. per workshop	KC, BS	Kunst en Cultuur, Bewegen en Spel	48, 49, 50, 53	CI	Hele jaar	
6.7	Themagebied Leven en beleven							X		90 min. per workshop	KC	Kunst en Cultuur	48, 49, 50	CI	Hele jaar	
7 Incidentele activiteiten																

	Titel	Niveau								Lesduur	Vak gebied	Kunstdiscipline	SLO kerndoelen VO	Locatie	Wanneer	Pag.
		VSO	PRO	VMBO B/K		VMBO T/L		HAVO/ VWO								
				OB	BB	OB	BB	OB	BB							
7.1	Vliegbasis Twenthe – geschiedenis			X	X	X	X			120 min.	MN, KC	Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	37, 40, 48, 50, 52	VT	Hele jaar	
7.2	Vliegbasis Twenthe – vliegtuig tot drone			X	X	X	X			90 min.	MN, KC	Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	33, 48, 52	VT	Hele jaar	
7.3	Vliegbasis Twenthe – natuur			X	X	X	X			120 min.	NL, MM, KC	Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	30, 48, 52	VT	Hele jaar	
7.4	Vliegbasis Twenthe – erfgoed							X	X	120 min.	NL, MN, KC	Nederlands, Mens en Maatschappij, Kunst en Cultuur	1, 37, 40, 48, 50, 52	VT	Hele jaar	
7.5	Vliegbasis Twenthe – innovatieve machines							X	X	90 min.	NL, MN, KC	Nederlands, Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	6, 33, 48, 52	VT	Hele jaar	
7.6	Vliegbasis Twenthe – uitzicht							X	X	120 min.	KC	Nederlands, Mens en Natuur, Kunst en Cultuur	1, 30, 48, 52	VT	Hele jaar	

Verklaring afkortingen					
Vakgebied		Locatie		Niveau	
NL	Nederlands	RTM	Rijksmuseum Twenthe	PRO	Praktijkonderwijs
EN	Engels	TTM	Tetem	OB	Onderbouw
RW	Rekenen en Wiskunde	DMF	De Museumfabriek (voormalig Museum TwentseWelle)	BB	Bovenbouw
MN	Mens en Natuur	CI	Culturele instelling anders dan Roombeek Cultuurpark	B/K	Beroep en Kader
MM	Mens en Maatschappij	VT	Vliegbasis Twenthe	T/L	Theoretische leerweg
KC	Kunst en Cultuur				
BS	Bewegen en Spel				

2 Museumlab

2.1 Rijksmuseum Twenthe

Op onderzoek in het museum

Museumlab is een plek waar leerlingen kunst en erfgoed kunnen onderzoeken, beschouwen en ervaren. Een bezoek aan Museumlab wordt vooraf gegaan door een concrete opdracht voor in de les op school, of er volgt een vervolgopdracht na afloop.

Rijksmuseum Twenthe vertoont kunst om de wereld te verbazen, te verwonderen en tot nieuwe inzichten te brengen. Een rijke vaste collectie van beeldende en toegepaste kunst vanaf de Middeleeuwen tot de 21ste eeuw is hier te bekijken. Daarnaast zijn er ook prachtige en bijzondere tijdelijke tentoonstellingen. Niet alleen de vaste collecties, maar ook tijdelijke tentoonstellingen van Rijksmuseum Twenthe worden in Museumlab onderzocht. Leerlingen komen op een interactieve wijze in aanraking met een grote veelzijdigheid aan beeldende kunst.

2.1.1 Geen gezicht

Wat maakt een schilderij mooi of lelijk, pannend of saai? Een speeddate met alle belangrijke stromingen binnen de kunstgeschiedenis.

Wat is een portret? Wat is het verschil tussen een portret en een foto? Wat zou jij willen veranderen aan een schilderij, zodat het naar jouw smaak wordt? Welke grote kunststromingen vind je in de Westerse kunstgeschiedenis?

De leerlingen bekijken en bespreken onder leiding van de museumdocent een aantal kunstwerken in het museum. Ze luisteren naar de verhalen achter de werken en geven hun mening over de schilderijen. De leerlingen onderzoeken wat zij zouden willen veranderen om het kunstwerk mooier, interessanter of spannender te maken. De leerlingen kiezen een afbeelding van een schilderij dat zij het minst mooi vinden. Ze schilderen met plakkaatverf de verbeterde versie van het gekozen schilderij.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) (goed aan te passen aan VSO en PRO)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 4, 48, 49, 50 en 52

- (4) Tijdens het educatieve programma in het museum luisteren naar de achtergrondverhalen en kijken naar de geselecteerde werken (Luisteren en Kijken).
- (48) In de eigen versie van het schilderij laten zien welke verbeteringen zijn aangebracht. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces en eigen keuzes kunnen motiveren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eindresultaat van de workshop en vertellen over het proces: van inspiratie tot eindproduct (Presenteren).
- (50) Bespreken en bekijken van de kunst in het museum en jezelf verdiepen in de onderwerpkeuzes van de kunstenaars ten behoeve van de opdracht (Beleven)
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen met aandacht voor de originele betekenis en context van de kunstwerken (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.1.2 Droominsect

Een workshop waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier insecten onderzoeken. Hoe zit de anatomie van een insect in elkaar? Hoe leer ik een schilderij goed bekijken? Hoe kan ik een digitale collage maken van een droominsect?

De leerlingen bekijken diverse schilderijen in Rijksmuseum Twenthe. De leerlingen onderzoeken hoe de anatomie van een insect in elkaar zit. Ze vergelijken allerlei insecten met elkaar. De leerlingen ontwerpen een droominsect aan de hand van schilderijen in het museum. Ze maken een digitale collage van een droominsect. De leerlingen werken met vormsoorten (geometrische en organische vormen) (vorm).

De leerlingen werken met ruimtesuggestie op het vlak (compositie). De leerlingen gebruiken digitale technieken voor het maken van een collage (collages maken). De leerlingen werken met het programma Photoshop Elements (werken met digitale media).

Doelgroep: VMBO (OB/BB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 31, 48, 50 en 52

- (31) De leerling leert onder andere door praktisch werk kennis te verwerven over en inzicht te verkrijgen in processen uit de levende en niet-levende natuur en hun relatie met omgeving en milieu (Mens en natuur).
- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (Kunst en cultuur).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (Kunst en cultuur).
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.1.3 Koninklijke portretten

Welke verhalen gaan er schuil achter de portretten in de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein'? Is alles wat je ziet zoals het lijkt? Welke rol speelt de omgeving in de portretten? Hoe kan je zelf beeld manipuleren met de app Piccollage?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in het Rijksmuseum Twenthe. De leerlingen onderzoeken de verhalen achter de portretten. Ze ontdekken de geheimen die achter de schilderijen zitten. De leerlingen bedenken zelf een verhaal bij een schilderij uit de tentoonstelling. Ze voegen met de app Piccollage verwijzingen toe naar hun verhaal en passen het portret zelf en de omgeving hierop aan. Ze verwerken alle nieuwe elementen in de portretten. De leerlingen vertellen het nieuwe verhaal aan hun klasgenoten en presenteren het bewerkte schilderij.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in Rijksmuseum Twenthe. Deze workshop is boekbaar van 08-09-2019 tot en met 19-01-2020.

2.1.4 Prachtige portretten

Welke verhalen gaan er schuil achter de portretten in de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein'? Is alles wat je ziet zoals het lijkt? Welke rol speelt de omgeving in de portretten? Hoe kan je zelf een digitaal collage maken met Photoshop?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in het Rijksmuseum Twenthe. De leerlingen onderzoeken de verhalen achter de portretten. Ze ontdekken thema's en manieren van werken die typisch zijn voor de Romantiek.

De leerlingen bedenken zelf een verhaal bij een schilderij uit de tentoonstelling. Ze voegen met het programma Photoshop verwijzingen toe naar hun verhaal en passen het portret zelf en de omgeving hierop aan. Ze verwerken alle nieuwe elementen in de portretten.

De leerlingen vertellen het nieuwe verhaal aan hun klasgenoten en presenteren het bewerkte schilderij.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in Rijksmuseum Twenthe. Deze workshop is boekbaar van 08-09-2019 tot en met 19-01-2020.



2.1.5 Dat kan mijn kleine zusje ook

Wat maakt een schilderij mooi of lelijk, spannend of saai? Een speeddate met alle belangrijke stromingen binnen de kunstgeschiedenis.

Wat zijn de kenmerken van een portret? Hoe kan je goed naar kunst kijken? Wat zou jij willen veranderen aan een schilderij, zodat het naar jouw smaak wordt? Welke grote kunststromingen vind je in de Westerse kunstgeschiedenis en hoe herken je deze?

De leerlingen bekijken, bespreken en beschouwen onder leiding van de museumdocent aan de hand van diverse schilderijen kunststromingen en leren deze te plaatsen in de tijd. Ze luisteren naar de verhalen achter de werken, denken na over dat wat ze zien en geven hun mening over de schilderijen. De leerlingen onderzoeken wat zij zouden willen veranderen om het kunstwerk mooier, interessanter of spannender te maken. De leerlingen kiezen een afbeelding van een schilderij dat zij het minst mooi vinden. Ze schilderen met plakkaatverf de verbeterde versie van het gekozen schilderij.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB) en (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 4, 48, 49, 50 en 52

- (4) Tijdens het educatieve programma in het museum luisteren naar de achtergrondverhalen en kijken naar de geselecteerde werken (Luisteren en Kijken).
- (48) In de eigen versie van het schilderij laten zien welke verbeteringen zijn aangebracht. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces en eigen keuzes kunnen motiveren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eindresultaat van de workshop en vertellen over het proces: van inspiratie tot eindproduct (Presenteren).
- (50) Bespreken en bekijken van de kunst in het museum en jezelf verdiepen in de onderwerpkeuzes van de kunstenaars ten behoeve van de opdracht (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen met aandacht voor de originele betekenis en context van de kunstwerken (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.

2.1.6 Het verhaal achter de Romantiek

Welke verhalen gaan er schuil achter de portretten in de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein'? Is alles wat je ziet zoals het lijkt? Welke rol speelt de omgeving in de portretten? Hoe kan je zelf een digitaal collage maken met Photoshop?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in het Rijksmuseum Twenthe. De leerlingen onderzoeken de verhalen achter de portretten. Ze ontdekken thema's en manieren van werken die typisch zijn voor de Romantiek. De leerlingen bedenken zelf een verhaal bij een schilderij uit de tentoonstelling. Ze voegen met het programma Photoshop verwijzingen toe naar hun verhaal en passen het portret zelf en de omgeving hierop aan. Ze verwerken alle nieuwe elementen in de portretten.

De leerlingen vertellen het nieuwe verhaal aan hun klasgenoten en presenteren het bewerkte schilderij.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Johann Friedrich August Tischbein' in Rijksmuseum Twenthe. Deze workshop is boekbaar van 08-09-2019 tot en met 19-01-2020.

2.1.7 Fotogram

Wat is er te zien in de tentoonstelling 'Berlin Geisterbahn'? Hoe werkt dat eigenlijk, een foto maken? Wat is het verschil tussen een foto en een fotogram? Hoe kan je zelf een fotogram maken?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Berlin Geisterbahn' in het Rijksmuseum Twenthe. Ook krijgen ze uitleg over de verschillen tussen fotogrammen, analoge en digitale fotografie. De leerlingen onderzoeken hoe ze een fotogram kunnen maken. De leerlingen experimenteren met het tekenen van een verlaten stad, in combinatie met verzamelde objecten in verschillende opstellingen op fotopapier. Ze belichten het fotopapier waarbij ze op een makende manier de principes en mogelijkheden van lichtgevoelig papier ontdekken. Tot slot presenteren de leerlingen hun fotogrammen aan elkaar en reflecteren ze op de opdracht.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, 52:

- (48) De leerlingen maken een foto waarbij zij een compositie maken van gevonden objecten, waarmee ze een verlaten stad proberen te verbeelden. Ze doorlopen en onderscheiden verschillende fases in het creatieve proces en onderzoeken daarbij welke mogelijkheden de opstelling van objecten biedt voor verschillende composities. De leerlingen oriënteren zich op relevante kunstenaars en/ of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Zij kunnen de eigen keuzes motiveren (produceren).
- (49) De leerlingen presenteren het eindresultaat van de workshop aan elkaar en vertellen over het proces van inspiratie tot eindproduct (presenteren).
- (50) De leerlingen kijken naar kunst uit het museum en naar kunst van de kunstenaar. Ze krijgen inzicht in het beroep kunstenaar en stellen zich open voor de cultuuruiting (beleven).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Zij hebben aandacht voor betekenis van de kunst die zij zien in het museum en de culturele context van kunst en kunstenaar (reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op d tentoonstelling 'Berlin Geisterbahn' in het Rijksmuseum Twenthe. Deze workshop is boekbaar van 09-11-2019 tot en met 16-02-2020.

2.2 Tetem

Tetem richt zich op een autonoom beeldend programma, op toegepaste kunst en het instrumenteel gebruik van kunst in educatieve, sociale en ruimtelijke processen. Tetem verbindt kunst en maatschappij.

De workshops in dit hoofdstuk zijn alleen te boeken tijdens de specifieke periode dat de expositie is opengesteld voor het publiek. De exacte periode staat bij de workshops aangegeven. Locatie van de workshops: Tetem.

2.2.1 De fotografie van nu

Welke kunstwerken zijn er te zien in de tentoonstelling van Sjoerd Knibbeler? Wat maakt deze foto's bijzonder? Hoe worden oude en nieuwe technieken in de fotografie met elkaar gecombineerd? Hoe kan je zelf een foto maken in de stijl van Sjoerd Knibbeler?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling van Sjoerd Knibbeler in Tetem en onderzoeken de verschillende methodes die hij heeft gebruikt om tot een portret te komen. Ze beluisteren de verhalen achter de tentoonstelling en denken na over de relatie tussen fotografie, de mens en apparaten. De leerlingen maken foto's van elkaar met digitale camera's die ze bewerken tot een digitale collage in Photoshop. Ze presenteren hun eigen gemaakte foto's en bekijken de foto's van de rest van de klas.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Fotomanifestatie Enschede' in Tetem. Deze workshop is boekbaar van 03-10-2019 tot en met 05-01-2020.

2.2.2 Bioplastic maken

Wat is onze relatie met de natuur, technologie en de materialen die we uitvinden? Hoe verandert ons lichaam door microplastics in ons eten en drinken? Hoe laten kunstenaars deze verandering zien? Hoe kan je zelf bioplastic maken van natuurlijke grondstoffen? Wat zijn de voor- en nadelen van bioplastic?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Xenobodies in mutation'. De leerlingen ontdekken in de tentoonstelling dat plastic niet alleen zit in oceanen, maar ook in onze lichamen door wat we eten en drinken. De leerlingen onderzoeken de effecten van plastic op het milieu en op onszelf. Ze zien hoe kunstenaars microben in ons lichaam hoorbaar en zichtbaar maken. Ze denken na over welke oplossing bioplastic kan bieden voor de toekomst, en op welke manieren je dit kan toepassen. De leerlingen maken zelf bioplastic van natuurlijke grondstoffen. Ze nemen hun dunne plakjes plastic mee in een envelop en kunnen hier thuis een vorm uit knippen. De leerlingen bekijken elkaars stukken biosplastic en reflecteren op de les door te kijken naar hun eigen werk en dat van anderen.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 30, 33, 42 en 50:

- (30) De leerling leert dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu), en dat technologische en natuurwetenschappelijke toepassingen de duurzame kwaliteit daarvan zowel positief als negatief kunnen beïnvloeden (mens en natuur).
- (33) De leerling leert door onderzoek kennis te verwerven over voor hem relevante technische producten en systemen, leert deze kennis naar waarde te schatten en op planmatige wijze een technisch product te ontwerpen en te maken (mens en natuur).
- (42) De leerling leert in eigen ervaringen en in de eigen omgeving effecten te herkennen van keuzes op het gebied van consumeren en milieu (mens en maatschappij).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Xenobodies' in Tetem. Deze workshop is boekbaar van 29-08-2019 tot en met 17-11-2020.

2.2.3 Fotografie – Inner circles

Welke kunstwerken zijn er te zien in de tentoonstelling van Sjoerd Knibbeler? Wat maakt deze foto's bijzonder? Hoe worden oude en nieuwe technieken in de fotografie met elkaar gecombineerd? Hoe kan je zelf een foto maken in de stijl van Sjoerd Knibbeler?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling van Sjoerd Knibbeler in Tetem en onderzoeken de verschillende methodes die hij heeft gebruikt om tot een portret te komen. Ze beluisteren de verhalen achter de tentoonstelling en denken na over de relatie tussen fotografie, de mens en apparaten. De leerlingen maken foto's van elkaar met digitale camera's die ze bewerken tot een digitale collage in Photoshop. Ze presenteren hun eigen gemaakte foto's en bekijken de foto's van de rest van de klas.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Fotomanifestatie Enschede' in Tetem. Deze workshop is boekbaar van 03-10-2019 tot en met 05-01-2020.

2.2.4 mBot in 5 aktes

Hoe beïnvloedt AI jou en je emoties in het dagelijks leven? Welke verhaal vertelt de tentoonstelling van Anne de Boer? Maakt het uit of een kunstwerk door mensen of door artificial intelligence gemaakt is? Hoe kan je zelf een mBot Robot programmeren alsof hij emoties heeft?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling van Anne de Boer in Tetem. De leerlingen onderzoeken welke invloed beeld en geluid op hen heeft. Ze denken na over hoe AI hen beïnvloedt in het dagelijks leven. Ook onderzoeken ze hoe het concept achter het kunstwerk van Anne de Boer. De leerlingen leren hoe een klassieke tragedie is opgebouwd en bedenken hoe ze de mBot Robot kunnen programmeren alsof hij emoties heeft. Ze laten het robotje interactie aangaan met de omgeving, veranderen zijn display en LED-lampjes en laten hem geluid maken.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 36, 48, 50 en 52:

- (36) De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan (mens en maatschappij).
- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Swarm intelligence' in Tetem. Deze workshop is boekbaar van 09-02-2020 tot en met 10-05-2020.

2.2.5 Biohacking

Wat is onze relatie met de natuur, technologie en de materialen die we uitvinden? Hoe verandert ons lichaam door microplastics in ons eten en drinken? Hoe laten kunstenaars deze verandering zien? Hoe kan je zelf bioplastic maken van natuurlijke grondstoffen? Wat zijn de voor- en nadelen van bioplastic?

De leerlingen bekijken de tentoonstelling 'Xenobodies in mutation'. De leerlingen ontdekken in de tentoonstelling dat plastic niet alleen zit in oceanen, maar ook in onze lichamen door wat we eten en drinken. De leerlingen onderzoeken de effecten van plastic op het milieu en op onszelf. Ze zien hoe kunstenaars microben in ons lichaam hoorbaar en zichtbaar maken. Ze denken na over welke oplossing bioplastic kan bieden voor de toekomst, en op welke manieren je dit kan toepassen. De leerlingen maken zelf bioplastic van natuurlijke grondstoffen. Ze nemen hun dunne plakjes plastic mee in een envelop en kunnen hier thuis een toepassing uit vormen. De leerlingen bekijken elkaars stukken biosplastic en reflecteren op de les door te kijken naar hun eigen werk en dat van anderen.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 30, 33, 42 en 50:

- (30) De leerling leert dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu), en dat technologische en natuurwetenschappelijke toepassingen de duurzame kwaliteit daarvan zowel positief als negatief kunnen beïnvloeden (mens en natuur).
- (33) De leerling leert door onderzoek kennis te verwerven over voor hem relevante technische producten en systemen, leert deze kennis naar waarde te schatten en op planmatige wijze een technisch product te ontwerpen en te maken (mens en natuur).
- (42) De leerling leert in eigen ervaringen en in de eigen omgeving effecten te herkennen van keuzes op het gebied van consumeren en milieu (mens en maatschappij).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- Een workshop inclusief rondleiding in aansluiting op de tentoonstelling 'Xenobodies' in Tetem. Deze workshop is boekbaar van 29-08-2019 tot en met 17-11-2019.

2.3 De Museumfabriek

De Museumfabriek is een aansprekend en interactief museum dat vertelt over de geschiedenis van Twente. Welke dieren leefden er en hoe leefden de mensen vroeger? Ook het textielverleden van Twente komt uitgebreid aan bod.

Een deel van de workshops in dit hoofdstuk sluit aan bij een tijdelijke expositie in De Museumfabriek. Deze workshops zijn alleen te boeken tijdens de specifieke periode dat deze expositie is opengesteld voor het publiek. De exacte periode staat bij de workshops aangegeven. Locatie van de workshops: De Museumfabriek.

2.3.1 Prototyping on Paper - interactief verhaal

Een workshop waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier de geschiedenis en toekomst van robots en kunstmatige intelligentie onderzoeken. Hoe zien de robots van het verleden en de toekomst eruit? Welke functies bestaan er voor robots en cyborgs? Nemen robots ons leven straks over en maken ze ons ondergeschikt? Hoe maak ik een interactief verhaal met de app Prototyping on Paper (PoP)?

De leerlingen bekijken een presentatie waarin een beknopte geschiedenis van kunstmatige intelligentie wordt uitgelegd. Ook worden ze uitgedaagd om na te denken over kunstmatige intelligentie van de toekomst. Ze onderzoeken ook welke robots ze elke dag zelf gebruiken. Ze denken na over kunstmatige intelligentie en vormen zich hierover een mening. De leerlingen tekenen een verhaal op papier en maken dit interactief met de app Prototyping on Paper (PoP). Ze spelen elkaars interactieve verhaal op tablets.

De leerlingen tekenen met potlood (tekenen). De leerlingen werken met de karakteristieke houding van mensen en robots (vorm). De leerlingen werken met de plaatsing van objecten in het grondvlak (ruimtesuggestie op het vlak). De leerlingen werken met de app Prototyping on Paper (PoP) (werken met digitale media).

Doelgroep: VMBO (OB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 29, 48, 50 en 52

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (Kunst en cultuur).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (Kunst en cultuur).
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.3.2 Tekentransformatie

Een workshop waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoeken hoe ontwerpers die robots maken zich laten inspireren door dieren. Hoe bewegen verschillende dieren zich voort? Hoe worden dieren gebruikt als inspiratie voor bij het ontwerpen van robots? Hoe kan ik zelf een dier animeren dat een dier transformeert tot een robot?

De leerlingen bekijken een presentatie over de beweging van verschillende dieren en robots en over animatie. De leerlingen onderzoeken hoe ontwerpers dieren als inspiratie hebben genomen om robots te ontwerpen en ze vergelijken dieren en robots met elkaar. De leerlingen tekenen een dier dat bestaat uit verschillende losse onderdelen. Ze fotograferen hoe de losse onderdelen in een andere compositie transformeren tot een robot. Ze monteren de foto's op iPads tot een animatieloop. De leerlingen bekijken hun eigen werk en dat van andere en reflecteren hierop.

De leerlingen werken met de karakteristieke houding van mensen en dieren. De leerlingen werken met vormsoorten. De leerlingen schetsen met potlood. De leerlingen maken foto's met een iPad. De leerlingen verwerken hun foto's tot animatie met het programma iStopMotion.

Doelgroep: VMBO (OB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 30, 48, 50 en 52

- (30) De leerling leert dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu), en dat technologische en natuurwetenschappelijke toepassingen de duurzame kwaliteit daarvan zowel positief als negatief kunnen beïnvloeden (Mens en natuur).
- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (Kunst en cultuur).

- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (Kunst en cultuur).
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.3.3 Soundscapes in de nacht

Wat is er te zien in de Wunderkammer 'De Nacht'? Heb je wel eens Twentse sagen en legenden gehoord? Hoe kan je met geluiden een verhaal versterken? Hoe kan je geluiden opnemen met een richtmicrofoon en remixen tot een soundscape?

De leerlingen bekijken in de Museumfabriek de tentoonstellingen 'De Nacht' en 'Sagen & Legendes'. De leerlingen onderzoeken hoe een installatie kan bestaan uit beeld en geluid. Ze beluisteren verschillende sagen en legendes uit Twente die worden verteld in het Los Hoes. Ook bedenken ze hoe je door middel van geluid een bestaand verhaal nog sterker kan maken. De leerlingen krijgen in groepjes een deel van een Twentse legende en bedenken daar geluiden bij. Ze nemen de geluiden en het verhaal op met richtmicrofoons. Daarna maken ze hun eigen soundscape waarbij ze hun geluiden remixen in het programma GarageBand. De leerlingen beluisteren elkaars soundscapes en reflecteren op hun eigen werk en dat van anderen.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 50:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden met digitale media de zeggingskracht van beeldende kunst te onderzoeken en toe te passen om verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (kunst en cultuur).
- (49) De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren (reflecteren).
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst (kunst en cultuur).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.3.4 Biotoop – fossielen in Twente

Welke dieren hebben vroeger in Twente geleefd, en welke dieren leven er nu? Hoe zien de beenderstructuren van deze dieren eruit? Hoe link je de vorm aan de functie in het skelet van de dieren? Hoe kan je een afdruk maken van een fossiel? Hoe kan je een onderzoek presenteren met een ruimtelijke presentatie?

De leerlingen luisteren naar een rondleiding door de tentoonstelling. De leerlingen bekijken in groepjes tekeningen en foto's van beenderstructuren van dieren en tekenen en schrijven aantekeningen op papier. De leerlingen trekken conclusies over wat de beenderstructuur van het dier zegt over manier van leven en zijn leefomgeving. De leerlingen verwerken hun conclusies in een ruimtelijke presentatie. De leerlingen presenteren hun conclusies aan elkaar.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 28, 30 en 52:

- (28) De leerling leert vragen over natuurwetenschappelijke onderwerpen om te zetten in onderzoeksvragen, een dergelijk onderzoek over een natuurwetenschappelijk onderwerp uit te voeren en de uitkomsten daarvan te presenteren (mens en natuur).
- (30) De leerling leert dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu) (mens en natuur).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen proces en product. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen onderzoekend werk en dat van anderen (reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.3.5 Textiel – Geschiedenis en ambacht

Hoe maakte men vroeger hun eigen draden? Wat werd er allemaal geproduceerd in de Twentse textielfabrieken? Hoe werkt een weefgetouw? Hoe kan je zelf draden maken van onbewerkte wol met een spintol?

De leerlingen bekijken industrieel erfgoed in De Museumfabriek. De leerlingen onderzoeken hoe een weefgetouw werkt aan de hand van een demonstratie van een wever. Ook zien ze hoe men in een Los Hoes zelf draden spon door middel van een spintol. De leerlingen spinnen zelf wol met een spintol. Ze leren hoe men vroeger zelfvoorzienend leefde door middel van het leren van verschillende ambachten. De leerlingen bekijken elkaars gesponnen draden en reflecteren op de les door te kijken naar hun eigen werk en dat van anderen.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 37, 48, 50 en 52:

- (37) De leerlingen leren over hoe mensen leefden in de tijd van Burgers en Stoommachines door te luisteren naar verhalen en het bekijken van demonstraties van het weefgetouw (verschijnselen in tijd en ruimte plaatsen).
- (48) De leerlingen leren een spintol te gebruiken en leren over ambachten (produceren).
- (50) De leerlingen bekijken machines en objecten en verdiepen zich in de historische achtergrondkennis hiervan. Ze maken kennis met de kunstzinnige en culturele uitingen cultureel erfgoed uit hun eigen omgeving (beleven).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Weefdemonstratie op aanvraag beschikbaar van di t/m vr na 11:00 uur.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

2.3.6 Textiel – technology en prototyping

Wat werd er allemaal geproduceerd in de Twentse textielfabrieken? Hoe werkt een weefgetouw? En een stoommachine? Hoe kan je een prototype voor een zelfbedachte machine presenteren met de app Prototyping on Paper?

De leerlingen bekijken industrieel erfgoed in De Museumfabriek. De leerlingen onderzoeken hoe een weefgetouw werkt aan de hand van een demonstratie van een wever. Ook zien ze een stoommachine in werking, die de weefgetouwen aandrijft. De leerlingen ontwerpen zelf een machine die ze tekenen op papier. Ze presenteren hun prototype in de app Prototyping on Paper op iPads. De leerlingen bekijken elkaars prototypes en reflecteren op de les door te kijken naar hun eigen werk en dat van anderen.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 37, 48, 50 en 52:

- (37) De leerlingen leren over hoe mensen leefden in de tijd van Burgers en Stoommachines door te luisteren naar verhalen en het bekijken van demonstraties van het weefgetouw en de stoommachine (verschijnselen in tijd en ruimte plaatsen).
- (48) De leerlingen leren door het gebruik van de app Prototyping on Paper ideeën voor een nieuwe machine te verbeelden en te communiceren naar groepsgenoten (produceren).
- (50) De leerlingen bekijken machines en objecten en verdiepen zich in de historische achtergrondkennis hiervan. Ze maken kennis met de kunstzinnige en culturele uitingen cultureel erfgoed uit hun eigen omgeving (beleven).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (reflecteren).

Bijzonderheden:

- U wordt vriendelijk verzocht tijdig in het museum aanwezig te zijn.
- Weefdemonstratie op aanvraag beschikbaar van di t/m vr na 11:00 uur.
- De workshop is heel schooljaar 2019-2020 te boeken.

3 Rondleidingen

Kijken naar betekenis

Leerlingen zijn van harte welkom om klassikaal een bezoek te brengen aan één van de tentoonstellingen van Rijksmuseum Twenthe, De Museumfabriek of Tetem of aan de bijzondere wijk Roombeek. Naast de rijke vaste collecties bieden de instellingen een grote diversiteit aan boeiende, tijdelijke tentoonstellingen!

Tijdens de rondleiding bekijken de leerlingen de tentoonstelling en onderzoeken ze een aantal kunstwerken aan de hand van beschouwende vragen. De leerlingen kijken naar beeldende kunst en maken kennis met kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars.

Het maximale aantal leerlingen per groep is 25. Grotere schoolklassen worden in twee groepen opgedeeld. Hiervoor worden extra kosten berekend. Deze educatieve rondleidingen hebben normaliter een duur van 30 tot 45 minuten.

Naast de door docenten van Roombeek Cultuurpark Educatie begeleide rondleidingen hebben school docent ook gelegenheid de leerlingen zelfstandig rond te leiden. Er is materiaal beschikbaar gericht op volwassenen waar vanuit de school docent zelf een les kan maken voor eigen klas. Deze rondleidingen kunnen plaatsvinden gedurende de reguliere openingstijden van de bovengenoemde instellingen. Het zelfstandig rondleiden is voor zowel de leerlingen als begeleiders van de groep kosteloos. Wel dient per 10 leerlingen een begeleider aanwezig te zijn.

Aanmelding: minimaal vier weken van tevoren. Ook zelfstandige rondleidingen altijd aanmelden.

Bijzonderheden:

- Scholen kunnen zich aanmelden voor de rondleiding door drie bezoekoptyes (datum en tijd) door te geven. De programmamedewerker educatie neemt vervolgens contact op en zal één van de drie opties met de school vastleggen.

4 Workshops

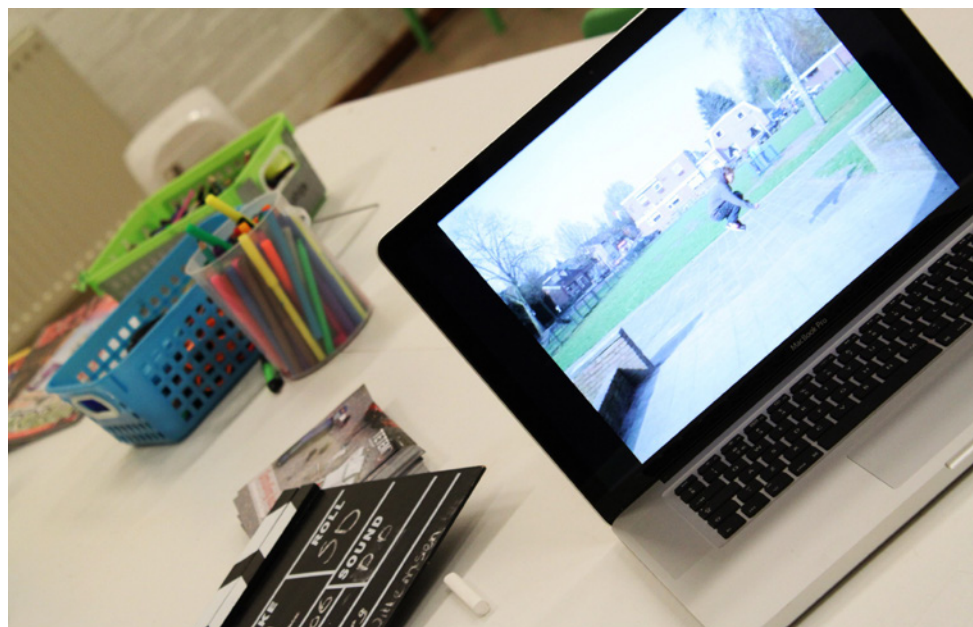
Hoezo nieuwsgierig?!

Roombeek Cultuurpark Educatie biedt een workshopprogramma waarbij leerlingen op een onderzoekende en makende manier in aanraking komen met een breed scala aan kunstdisciplines- en technieken. De workshops vinden plaats in de klas op de eigen school of bij de kunstinstellingen. De workshops worden gegeven door kunstenaars of museumdocenten. Omdat het belangrijk is dat de workshops passen bij het niveau, de ontwikkeling en de belevingswereld van de leerlingen, maken wij ze op maat. Ze sluiten aan bij voor jongeren betekenisvolle thema's en bij de SLO-kerndoelen uit het onderwijs.

In paragraaf 4.1 vind je het aanbod aan beeldende workshops. Deze worden door kunstenaars gegeven. Leerlingen kijken naar kunst van professionele kunstenaars en gaan zelf actief bezig met het maken van kunst en het reflecteren daarop.

In paragraaf 4.2 vind je ons grote aanbod aan digitale mediaworkshops. Deze zijn gericht op digitale media, nieuwe technieken, verbindingen tussen kunst en techniek en de 21st Century Skills. Creativiteit, kritisch denken, probleemoplossend vermogen, samenwerken, digitale geletterdheid, zelfregulering en sociale en culturele vaardigheden worden gestimuleerd en ontwikkeld. Op een creatieve en plezierige wijze worden verbeeldingskracht, waarnemingsvermogen en communicatieve vaardigheden gestimuleerd. Dankzij goed cultuuronderwijs ontwikkelen de leerlingen zich tot creatieve en kritische volwassenen die klaar zijn voor de uitdagingen van de 21ste eeuw!

Een deel van de workshops is te boeken als serie. Afhankelijk van de vraag van de school wordt dieper ingegaan op een specifieke techniek of onderwerp en worden workshops in een serie geplaatst. Deze verdiepingslessen vind je in paragraaf 4.3. De workshops en verdiepingslessen zijn het hele schooljaar te boeken.



4.1 Beeldende workshops

4.1.1 Machine van mensen

Alleen door echt samen te werken kan je een vloeiend bewegende machine verbeelden.

Hoe bewegen mensen? Hoe bewegen machines? Wat kan je uitdrukken met je lichaam? Hoe beweeg je los van elkaar? Wat gebeurt er als je tijdens het bewegen samenwerkt?

De leerlingen bekijken filmfragmenten van bewegende mensen en bewegende machines. Ze experimenteren met verschillende manieren van bewegen en bedenken hoe zij door middel van beweging machines kunnen uitbeelden. De leerlingen beelden bewegingen van machines uit door gebruik te maken van hun eigen lichaam en elastieken. Ze creëren in groepsverband opeenvolgende bewegingen die een kettingreactie vormen, waarmee ze hun eigen verbeelding kunnen weergeven.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Individueel en met elkaar bewegen en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samen bewegen, overleggen en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).
- Gebruik maken van observerend leren (Stage en werk).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Ontdekken van de mogelijkheden en het plezier van bewegen op muziek en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Naast deze competenties wordt gewerkt met de SLO-kerndoelen VO 48, 50, 54 en 57. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

4.1.2 Schitterende accessoires

Kan een accessoire meer zijn dan een sieraad? Maak van kosteloos materiaal een schitterend accessoire!

Wat is een accessoire? Op welke wijze geven kunstenaars vorm aan accessoires? Welke materialen worden gebruikt? Als jij een accessoire zou maken, hoe zou je dat dan doen? Zijn alle accessoires draagbaar?

De leerlingen bekijken afbeeldingen van het werk van kunstenaars die sieraden en accessoires maken. Aan de hand van beschouwende kijkvragen bespreken ze wat ze zien. De leerlingen onderzoeken de relatie tussen vorm, betekenis en materiaal van een accessoire. Ze ontwerpen en construeren zelf een eigen accessoire van kosteloos materiaal.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties:

- Hanteren van huis-, tuin- en keukengereedschappen en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Veilig, systematisch en milieubewust kunnen werken (Methodische competenties).
- Gebruik maken van observerend leren en benutten van werkbegeleiding (Stage en werk).
- Rekening houden met elkaar bij het verdelen van het materiaal en naar elkaar luisteren (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties:

- Ontdekken van het plezier van het zelf maken van accessoires (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden en het plezier van het werken met huis-, tuin- en keukengereedschappen en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Leren bewust en adequaat te handelen m.b.t. het creëren en verzorgen van eigen kledingaccessoires (Wonen en vrije tijd).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Naast deze competenties wordt gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

Bijzonderheden:

- De workshops 'Schitterende accessoires' en 'Trend in beeld' (4.2.2) kunnen ook als serie workshops geboekt worden.



4.1.3 Verbeeldingskracht

Gebruik de kracht van verbeelding! Door het verbeelden van vormen en beweging ontstaat een vloeiende machine van mensen.

Hoe bewegen mensen? Hoe bewegen machines? Wat kan je uitdrukken met je lichaam? Hoe beweeg je los van elkaar? Wat gebeurt er als je tijdens het bewegen samenwerkt?

De leerlingen bekijken filmfragmenten van bewegende mensen en machines. Ze experimenteren met verschillende manieren van bewegen. Ze bedenken welke vormen en machines zij kunnen verbeelden door het gebruik van beweging. De leerlingen verbeelden vormen door gebruik van hun eigen lichaam en elastieken. Ze creëren in groepsverband opeenvolgende bewegingen die een kettingreactie vormen.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 50, 52, 54 en 57

- (48) Leren om door middel van beweging eigen gevoelens en ervaringen uit te drukken, verbeelding vorm te geven of te communiceren. Toelichten van keuzes in het eigen creatief en ontwerpproces. Een vergelijking kunnen maken tussen eigen kunstzinnig werk en dat van anderen (Produceren).
- (50) Bekijken van filmfragmenten over beeldende kunst en dansvoorstellingen. Jezelf openstellen voor en ondergaan van de cultuuruiting (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van groepsgenoten. Interpretieren van de gemaakte verbeeldingen vanuit gevoel en emotie.
- (54) Leren om het bewegingsrepertoire uit te breiden door middel van uitdagende bewegingssituaties (Beweging verbeteren).
- (57) Leren eenvoudige regelende taken te vervullen die het mogelijk maken om zelfstandig en samen met anderen bewegingsactiviteiten te beoefenen (Beweging regelen).

4.1.4 Stencil-art

Experimenteer en onderzoek hoe je met doordruktechnieken zelf een stencil-art-werk kan produceren. Maak je eigen Banksy!

Wat is stencil-art? Hoe heeft Banksy deze techniek ingezet? Hoe zet ik een beeld om in een stencil? Op welke manieren kan ik een aantal stencils gebruiken om er af te drukken van te maken?

De leerlingen bekijken een presentatie over verschillende vormen van graffiti kunst, stencil-art en het werk van Banksy. Ze experimenteren met het werken met stencils en sjablonen. Ze ontwerpen een eigen stencil en sjabloneren dit met gekleurde acrylverf.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Ontwerpen en gebruiken van stencils en sjablonen voor het maken van een graffiti kunstwerk (Produceren).
- (49) Presenteren van de gemaakte graffiti werken (Presenteren).
- (50) Kennis maken met graffiti als kunstuiting en met de techniek van het stencil. Je verdiepen in de onderwerpen die door stencil-art kunstenaars worden gebruikt en de betekenis van de beelden (Beleven).
- (52) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met stencil-art. Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Als vervolg op deze workshop kan voor HAVO en VWO de verdiepingsworkshop Stencil-Style (4.1.8) geboekt worden. Stencil-Style gaat dieper in op het gebruik van en de relatie tussen vorm, kleur en betekenis en laat de leerlingen onderzoek doen naar diverse stencil-art-stijlen in de beeldende kunst.

4.1.5 Recycle-art

Op welke wijze wordt afval ingezet door beeldende kunstenaars? Welke rol speelt functie, kleur en vorm daarbij? Wat is afval? Hergebruik je wel eens een afvalproduct? Wanneer gooi je iets weg? Wat is onmisbaar? (wezenlijk, noodzakelijk, essentieel?)

De leerlingen kijken naar afbeeldingen van het werk van Recycle Art kunstenaars en vormgevers, waarbij ze kennis maken met manieren waarop afvalmateriaal opnieuw gebruikt wordt. Ze bespreken wat ze zien aan de hand van beschouwende kijkvragen.

De leerlingen onderzoeken de relatie tussen betekenis, vorm en materialen en technieken. Ze experimenteren met afvalmateriaal en het werken met verbindingstechniek. De leerlingen construeren een ruimtelijk, 'onmisbaar' object van afval.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 50 en 52

- (48) Ruimtelijk beeldend werk construeren van afvalmateriaal (Produceren).
- (50) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met afvalmateriaal. Kijken naar de relatie tussen betekenis, vorm en materialen en technieken (Kijken naar kunst).
- (52) Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

4.1.6 Accessoire maken

Waarom draag jij sieraden, riemen en andere accessoires? Een workshop waarin met verschillende materialen een persoonlijk accessoire wordt gemaakt.

Wat is een accessoire? Op welke wijze geven kunstenaars vorm aan accessoires? Welke materialen worden gebruikt? Als jij zelf een accessoire zou maken, hoe zou je dat dan doen? Zijn alle accessoires draagbaar? Zijn er trends binnen de modiefotografie? Welke manier van fotografie spreekt jou aan? Hoe fotografeer jij je zelfgemaakte accessoire?

De leerlingen bekijken een presentatie over het werk van kunstenaars die accessoires maken. Ze onderzoeken de relatie tussen vorm, betekenis en materiaal van een accessoire. De leerlingen ontwerpen en construeren een accessoire van kosteloos materiaal. Ze presenteren en bespreken de gemaakte accessoires tijdens de reflectie.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een eigen accessoire kunnen maken binnen de discipline beeldend. Toelichten van de keuzes in het eigen creatief en ontwerpproces van het maken van een accessoire (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen accessoire op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) Kennis maken met de kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars en vormgevers die accessoires en sieraden ontwerpen (Beleven).
- (52) Reflecteren op het zelf ontworpen accessoire en dat van anderen, waaronder dat van kunstenaars (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- De workshops 'Accessoire maken' en 'Fotografie Trend' (4.2.10) kunnen goed als serieworkshop geboekt worden.

4.1.7 De geschiedenis maak jij! (met innovatieve materialen)

Maak jij geschiedenis? Brainstorm over nieuwe toepassingen voor innovatieve materialen en presenteer je beste idee!

Wat is innovatie en waarom is dat belangrijk? Hoe kan je door brainstormen tot goede ideeën komen? Hoe kan je via een presentatie je idee zo goed mogelijk overbrengen?

De leerlingen luisteren naar een presentatie over innovatieve materialen en het gebruik van nieuwe technieken zoals brainstormen. Ze onderzoeken met behulp van een actieve brainstorm nieuwe toepassingen voor innovatieve materialen. De leerlingen brainstormen en tekenen een mind-map. Ze leggen verslag van de brainstormsessie met behulp van een tekening en presenteren de ideeën aan hun medeleerlingen.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, 51 en 52

- (48) Middels nieuwe technieken onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen voor een praktijkopdracht. Toelichten van keuzes in het eigen creatief en ontwerpproces (Produceren).
- (49) In groepsverband presenteren van kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (50) Jezelf openstellen voor samen discussiëren en actief deelnemen aan de brainstormsessie. Door verdieping van de achtergrondkennis leren vanuit ontstane ideeën verder te denken (Beleven).
- (51) Verslaglegging van deelname aan een kunstzinnige activiteit door middel van een tekening en geschreven woorden (Verslagleggen).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Interpreteren van de gepresenteerde ideeën met behulp van vakspecifieke basisbegrippen (Presenteren).

4.1.8 Stencil-style

Ontdek je eigen stencil-art-stijl door onderzoek naar vorm, kleur en betekenis van professionele stencil-art-kunstenaars!

Welke stencil-art-stijlen zijn er? Hoe kan je je eigen stijl ontwikkelen? Hoe kan je met vorm en kleur de betekenis van je stencil-art beïnvloeden?

De leerlingen bekijken een presentatie over verschillende vormen van graffitikunst, stencil-art zoals gebruikt in de beeldende kunst. Ze onderzoeken welke vormen en kleuren de betekenis van een stencil kunnen versterken. De leerlingen ontwerpen een stencil en sjabloneren dit met gekleurde acrylverf. Ze leggen de nadruk op het ontwikkelen van een eigen stijl en het overbrengen van een boodschap.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Ontwerpen en gebruiken van stencils en sjablonen voor het maken van een graffitikunstwerk (Produceren).
- (49) Presenteren van de gemaakte stencil-art-werken (Presenteren).
- (50) Kennis maken met graffiti als kunstuiting en met de techniek van het stencil. Je verdiepen in de onderwerpen die bij stencil-art-kunstenaars worden gebruikt en de betekenis van de beelden (Beleven).
- (52) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met stencil-art. Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop is een verdieping op de workshop Stencil-Art (4.1.4) en kan alleen worden geboekt als de leerlingen de workshop Stencil-Art gevolgd hebben.

4.1.9 Prima mens

Wanneer is iemand een prima mens? Wat is democratie? Met wie wordt de grote stille meerderheid bedoeld? Hoe bepaal je of iemand een prima mens is? Waaraan moet je dan voldoen? Hoe zorg je ervoor dat het eerlijk is? Ben jij ook een prima mens?

De leerlingen bekijken een presentatie over de stille meerderheid, democratie en het zijn van een 'prima' mens.

De leerlingen onderzoeken wat wel en wat niet bij een prima mens-zijn hoort. De leerlingen brainstormen, discussiëren en bespreken met elkaar wie mag kiezen voor een prima mens en welke vragen ze zouden kunnen stellen. Ze reflecteren op de jury en op de door henzelf bedachte vragen en bespreken of ze zelf een prima mens zijn en wat eventueel nodig zou zijn om een prima mens te worden.

De leerlingen werken met het stellen van betekenisvolle vragen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen. Ze werken met het beargumenteren van een standpunt en leren daarbij respectvol met kritiek om gaan. De leerlingen werken met overeenkomsten, verschillen en veranderingen in cultuur en levensbeschouwing in Nederland. Ze brengen eigen en andermans leefwijze daarmee in verband en maken kennis met de betekenis voor de samenleving van respect voor elkaars opvattingen en leefwijzen.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 36, 43, 49, 52

- (36) De leerlingen kunnen betekenisvolle vragen stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen; kunnen daarover een beargumenteerd standpunt innemen en verdedigen en kunnen daarbij respectvol met kritiek omgaan (meningsvorming).
- (43) De leerlingen krijgen inzicht in overeenkomsten, verschillen en veranderingen in cultuur en levensbeschouwing in Nederland; brengen eigen en andermans leefwijze daarmee in verband en krijgen inzicht in de betekenis voor de samenleving van respect voor elkaars opvattingen en leefwijzen. De leerlingen beargumenteren hoe je respectvol om kunt gaan met diversiteit binnen de samenleving (cultuurverschillen in Nederland).

- (49) De leerlingen kunnen eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden presenteren (eigen kunstzinnig werk presenteren).
- (52) De leerlingen kunnen mondeling of schriftelijk reflecteren op eigen werk en op werk van anderen (reflecteren).

4.2 Digitale workshops

4.2.1 Shots in serie

Een workshop waarin digitale foto's worden verwerkt tot een kort beeldverhaal met een spannende verhaallijn.

Hoe kan je een verhaal laten zien door middel van fotografie? Wat gebeurt er met een verhaallijn als je filmfragmenten in een andere volgorde zet? Hoe kan je in een foto overbrengen wat je wilt laten zien?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het maken van een beeldverhaal en hoe je een verhaallijn kunt veranderen door de volgorde te veranderen. Ze experimenteren met verschillende volgorden van foto's en ontdekken welk effect dit teweegbrengt. De leerlingen schrijven een korte verhaallijn en fotograferen de scenes met een digitale camera. Ze monteren de foto's in verschillende volgorden tot twee korte beeldverhalen.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Final Cut Pro X (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van fotocamera's, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Final Cut Pro X (Wonen en vrije tijd).

- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met fotografie en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Tevens wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.



4.2.2 Trend in beeld

Fotografeer je eigen accessoire! En maak kennis met mode en trends binnen de fotografie.

Wat is modefotografie? Hoe wordt mode middels foto's in beeld gebracht? Hoe fotografeer jij je zelfgemaakte accessoire?

De leerlingen bekijken een presentatie over modefotografie. Ze onderzoeken hoe ze een accessoire goed kunnen fotograferen. De leerlingen dragen en fotograferen een accessoire. Ze bewerken de gemaakte foto's met Adobe Photoshop.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Adobe Photoshop (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van fotocamera's, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Adobe Photoshop (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met fotografie en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Leren bewust en adequaat te handelen m.b.t. de aanschaf en verzorging van de eigen kleding (Wonen en vrije tijd).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Tevens wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 51. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

Bijzonderheden:

- De workshops 'Schitterende accessoires' (4.1.2.) en 'Trend in beeld' kunnen ook als serie workshop geboekt worden.

4.2.3 Poster in de spotlight

Hoe werkt reclame en waar moet een reclamefoto aan voldoen?

Hoe kan je een reclamefoto herkennen? Wat is vogelperspectief en wat is kikvorspectief? Wat is een digitale collage? Hoe kan ik een digitale collage inzetten bij het maken van een reclameposter?

De leerlingen bekijken afbeeldingen en filmpjes over reclame. Ze onderzoeken welke onderdelen je nodig hebt om een reclamefoto samen te stellen en maken hierbij keuzes voor omgeving, personen en objecten. De leerlingen fotograferen vanuit verschillende standpunten en werken met opbouw, ordening en evenwicht. Ze bouwen vanuit het verzamelde beeldmateriaal een digitale collage voor een reclamefoto.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Adobe Photoshop (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van fotocamera's, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties:

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Adobe Photoshop (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met fotografie en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).

- Leren bewust en adequaat te handelen m.b.t. de aanschaf van allerlei zaken waarvoor reclame wordt gemaakt, zoals (gezonde) voeding en kleding (Wonen en vrije tijd).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Tevens wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

4.2.4 Reclame in de spotlight

Hoe werkt reclame? Leer over het doel en de werking van reclame.

Waarvoor zijn reclames bedoeld? Wat zijn kenmerken van reclames? Hoe kan je reclame voor iets maken in de vorm van een spot?

De leerlingen kijken naar een presentatie over kenmerken van reclames. Ze experimenteren met het filmen van shots voor een reclame spotje. De leerlingen selecteren de filmshots en monteren ze tot een reclamespot.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Final Cut Pro (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van film en audio, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Final Cut Pro (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met film, audio en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Leren bewust en adequaat te handelen m.b.t. de aanschaf van allerlei zaken waarvoor reclame wordt gemaakt, zoals (gezonde) voeding en kleding (Wonen en vrije tijd).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Tevens wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

4.2.5 House(hold) beat challenge

Creëer een muziekvideo met dagelijkse materialen en gebruiksvoorwerpen!
Wat is een muziekvideo? Welke geluiden bevinden zich in de directe omgeving?
Hoe kan je deze geluiden opnemen en filmen? Hoe kan je deze geluiden combineren en monteren tot een muziekstuk?

De leerlingen kijken naar een muziekvideo gecomponeerd uit omgevingsgeluiden. Ze experimenteren met het maken en vastleggen van omgevingsgeluiden. De leerlingen monteren de geluids- en filmfragmenten tot een muziekvideo.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Final Cut Pro X (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van filmcamera's, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Final Cut Pro X (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met muziek, film en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Naast deze competenties wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

4.2.6 Droom in motion

Hoe maak je van foto's een film? Laat stilstaande objecten bewegen in je eigen stop-motionfilm!

Wat is stopmotion? Hoe maak je een stopmotion filmpje? Hoe kan je een droom omzetten in een stopmotionfilmpje?

De leerlingen kijken naar een presentatie over stopmotion. Ze experimenteren met het maken van het decor en de foto's. De leerlingen fotograferen en monteren de gemaakte foto's tot een stopmotionfilmpje.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Final Cut Pro X (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van fotocamera's, werken op de computer en leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Systematisch werken en reflecteren op proces en product (Methodische competenties).
- Samenwerken, overleggen met en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Final Cut Pro X (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met fotografie, stopmotion en computers en onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Naast deze competenties wordt er gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.

4.2.7 Hersenstampij

Hersenstampij door stop-motion! Een workshop stop-motion waarin innovatie en vernieuwend denken centraal staan.

Wat is innovatie? Kan je iets dat niet leeft laten leven? Wat is stop-motion? Hoe kan je met foto's beweging laten zien?

De leerlingen bekijken videobeelden en maken kennis met het begrip stop-motion en de wijze waarop vernieuwing gecreëerd kan worden. Ze onderzoeken camerastandpunten en de materialen/personen die ze gaan gebruiken voor hun filmpje. De leerlingen maken een stop-motionfilmpje van ongeveer 30 seconden door foto's te maken van een zelfgekozen onderwerp. Daarna worden de filmpjes getoond en besproken.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 06, 48, 49, 50 en 52

- (06) Leren te overleggen en plannen in groepsverband tijdens het voorbereiden van een stop-motionfilm (Spreken/Gesprekken voeren).
- (48) Gebruiken van audiovisuele vorming met als doel het maken van een stop-motionfilm. Toelichten van de keuzes in het eigen creatief proces tijdens de reflectie (Produceren).
- (49) Presenteren van de gemaakte stop-motionfilm aan het einde van de workshop. Leren om eigen kunstzinnig werk aan derden te presenteren (Presenteren).
- (50) Bekijken van een aantal stop-motionfilms van professionele kunstenaars. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van klasgenoten. Bekijken en bespreken van het werk van professionele kunstenaars (Reflecteren).

4.2.8 Droomhuis (met Photoshop)

Hoe ziet jouw droomhuis eruit? Fotografeer onderdelen van architectuur en bewerk de foto's tot je eigen droomhuis.

Wat is optisch bedrog? Wat is vogelperspectief en wat is kikvorsperspectief? Wat is een digitale collage? En hoe kan ik een digitale collage inzetten bij het maken van mijn droomhuis?

De leerlingen bekijken afbeeldingen van gebouwen en kijken naar de details van gevels. Ze onderzoeken welke onderdelen ze nodig hebben om een gebouw samen te stellen en maken hierbij keuzes voor materialen en objecten. De leerlingen fotograferen vanuit verschillende standpunten en werken met opbouw, ordening en evenwicht. Vanuit het verzamelde beeldmateriaal bouwen ze een digitale collage van hun droomhuis in Photoshop.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 tot 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Bewerken van een foto door het gebruik van digitale bewerkingstechnieken. Doorlopen van de verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces. Leren om met een digitaal bewerkte foto de eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op toegankelijke en creatieve wijze aan medeleerlingen (Presenteren).
- (50) Bekijken van een presentatie en kennis maken met de kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars. Jezelf verdiepen in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces of product (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Leren om een vergelijking te maken tussen het eigen kunstzinnig werk en dat van anderen (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Voor verdere verdieping kan voor bovenbouwklassen de workshop 'Bouwkunstenaar (met Photoshop)' (4.2.21) geboekt worden. Deze verdieping-workshop is alleen mogelijk indien de leerlingen eerst de workshop 'Droomhuis' hebben gevolgd.



4.2.9 3D Printing

De leerlingen maken op ontdekkende, experimenterende en makende manier kennis met het proces van 2D naar 3D en maken door het gebruik van een 3D-programma en een 3D-printer een eigen 3D-klassenfoto. Hoe werkt een 3D-printer? Welke toepassingen kan een 3D-printer hebben? Hoe kun je een profielfoto maken? Op welke manier kun je een 3D-sculptuur maken vanuit blokken?

De leerlingen beluisteren een uitleg over 3D-printen en de programma's die daarbij nodig zijn. De leerlingen experimenteren met een 3D-computerprogramma en hoe ze van een 2D-foto een 3D-beeld kunnen maken. De leerlingen trekken een profielfoto van zichzelf over in een 3D-programma. Uiteindelijk wordt van alle 3D-foto's een gezamenlijke 3D-klassenfoto geprint met een 3D-printer.

De leerlingen werken met computerprogramma's en maken kennis met de werking van een 3D-printer (werken met digitale media). De leerlingen werken met de plaats van digitale objecten op een grondvlak en houden rekening met grootte, verschillen van figuren en objecten (ruimtesuggestie op het vlak). De leerlingen reflecteren op het maakproces en het eigen werk en dat van hun groepsgenoten (reflecteren).

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Inzicht krijgen in het proces van 2D naar 3D door gebruik te maken van audiovisuele technieken en 3D printers (Produceren).
- (49) Presenteren en bespreken van het eigen werk (Presenteren).
- (50) Bekijken van een presentatie over 3D printen en de toepassingen hiervan (Kijken naar kunst).
- (52) Reflecteren op het werk van anderen, waaronder kunstenaars. Evalueren van het eigen werk en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

Bijzonderheden

- Voor deze workshop is goed werkende WiFi nodig in de school.
- Resultaten laten printen bij Tetem kost € 35,- per workshop.

4.2.10 Operasounds (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Experimenteer met het monteren van film- en operafragmenten en ontdek hoe beeld en geluid elkaar kunnen versterken.

Hoe kan je operageluidsfragmenten gebruiken bij het maken van een film? Hoe kunnen beeld en geluid elkaar beïnvloeden? Hoe kan je een nieuw verhaal maken door gebruik te maken van verschillende beeldfragmenten? Wat is een dramatische opbouw?

De leerlingen bekijken en beluisteren filmfragmenten over audiovisuele kunst waarbij beeld en geluid een relatie met elkaar aangaan. Ze experimenteren met verschillende film- en operafragmenten en onderzoeken hoe met verschillende fragmenten een nieuwe verhaallijn gemaakt kan worden. De leerlingen monteren film- en geluidsfragmenten tot een nieuwe film, waarbij gebruik wordt gemaakt van een dramatische opbouw.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 tot 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een korte film door gebruik te maken van audiovisuele technieken en het programma Final Cut Pro (Producers).
- (49) Presenteren en bespreken van de gemaakte korte film (Presenteren).
- (50) Kijken naar filmfragmenten van professionele kunstenaars. Kennis maken met audiovisuele kunst, waarbij beeld en geluid een relatie met elkaar aangaan (Kijken naar kunst).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

4.2.11 Rapportage

Film naar aanleiding van een onderwerp of ervaring een rapportage.

Hoe maak je een rapportage? Wat is belangrijk bij het beschrijven van je onderwerp? Welke plek heeft je eigen mening in de rapportage? Wat komt er kijken bij het maken van een film? Hoe verdeel je de rollen tijdens het filmen? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het maken van een korte film en de manieren van verslagleggen door gebruik van film. Ze onderzoeken hoe je ergens over rapporteert. De leerlingen experimenteren met verschillende camerastandpunten en onderzoeken hoe het onderwerp overgebracht kan worden aan de toeschouwer. Ze verdelen de rollen voor het maken van de film en filmen korte scènes. Ze monteren de scènes tot een kort rapport van hun ervaringen door gebruik te maken van het programma Final Cut Pro.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 51 en 52

- (48) Maken van een korte film door gebruik te maken van audiovisuele technieken. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en deze te communiceren (Producers).
- (49) Presenteren van het gemaakte werk en het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (51) Kennis maken met vakspecifieke begrippen en verslagleggen van een activiteit of onderwerp door het maken van een rapportage (Verslagleggen).
- (52) Reflecteren op het eigen gemaakte nieuwsitem en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Er wordt extra verdieping gecreëerd door deze workshop te boeken in combinatie met een rondleiding bij een tentoonstelling.



4.2.12 Robot Cozmo

Een workshop waarbij de leerlingen op ontdekkende en verkennende wijze kennismaken met robot Cozmo, programmeren en kunstmatige intelligentie.

Wat is het verschil tussen niet-zelflerende en zelflerende computers? Wat is kunstmatige intelligentie? Wie is robot Cozmo? Hoe werkt robot Cozmo? Hoe kun je Cozmo programmeren?

De leerlingen bekijken een presentatie over kunstmatige intelligentie. Ze ontdekken dat een computer zelflerend kan zijn. De leerlingen experimenteren met de verschillende functies van robot Cozmo. Ze spelen, onderzoeken, besturen en programmeren robot Cozmo.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 36, 48, 49, 51 en 52

- (36) De leerlingen bespreken maatschappelijke kwesties en verschijnselen en leren hierover betekenisvolle vragen te stellen. De leerlingen nemen een beargumenteerd standpunt in, leren deze te verdedigen en leren daarbij respectvol met kritiek om te gaan (Mens en maatschappij).
- (48) De leerlingen kunnen door het gebruik van elementaire vaardigheden het programmeren van robot Cozmo onderzoeken en passen deze toe om daar vervolgens eigen gevoelens mee uit te drukken, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (Produceren).
- (49) De leerlingen kunnen het eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden presenteren (Presenteren).
- (51) De leerlingen kunnen met behulp van visuele of auditieve middelen verslag doen van deelname aan kunstzinnige activiteiten (als toeschouwer en als deelnemer) (Verslagleggen).
- (52) De leerling kunnen mondeling of schriftelijk reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder dat van kunstenaars (Reflecteren).

4.2.13 3D design - Eyes on the prize

Een workshop waarbij de leerlingen op onderzoekende en makende wijze in aanraking komen met het ontwerpen van trofeeën, schetsen en printen met een 3D-printer. Welke soorten trofeeën zijn er allemaal? Hoe kan je zelf een trofee ontwerpen? Hoe kan je je ontwerp omzetten in Tinkercad om te printen met een 3D-printer?

De leerlingen bekijken allerlei trofeeën van verschillende competities. Ze bedenken waarin je trofeeontwerpen allemaal kan variëren. De leerlingen experimenteren met het schetsen van verschillende trofeeën met potlood. Ze bekijken elkaars ontwerpen en geven feedback. De leerlingen kiezen hun beste ontwerp uit en zetten hun ontwerp om naar een 3D-model met het programma Tinkercad. De leerlingen reflecteren op hun eigen ontwerpproces en dat van anderen. Het is optioneel de resultaten te laten printen bij Tetem. Als hiervoor wordt gekozen, worden de resultaten op een later tijdstip geprint en opgestuurd naar de school.

De leerlingen werken met het trofeeën waarin vormgeving en techniek samenkomen (betekenisvolle onderwerpen en thema's). De leerlingen werken met ruimte doorstekende vormen (constructies) (ruimte). De leerlingen werken met vormsoorten (open, gesloten, vorm, restvorm, enz.) (vorm). De leerlingen schetsen tekenpotlood (tekenen). De leerlingen zetten hun schets om naar een ruimtelijk object met het programma Tinkercad (werken met digitale media). De leerlingen bekijken hoe een voorbeeldtrofee wordt geprint met de 3D-printer (werken met digitale media). De leerlingen kijken naar en praten over hun werk en dat van hun anderen (reflecteren).

Doelgroep: VMBO (OB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 50 en 52:

- (48) De leerlingen kunnen een trofee ontwerpen binnen de discipline beeldend (beeldende vorming). Ze schetsen meerdere ontwerpen, waarna ze kritisch kijken en hun beste ontwerp kiezen. Ze zetten hun ontwerp over in het

programma Tinkercad, waarna ze er een 3D model van maken. Ze leren hiervoor hun eigen verbeelding vorm te geven en deze te communiceren (produceren).

- (50) De leerlingen bespreken en bekijken allerlei verschillende ontwerpen voor trofeeën en prijsbepalers. Zo maken ze kennis met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars en ontwerpers (beleven).

4.2.14 Beeldverhaal

Een workshop waarin digitale foto's verwerkt worden tot korte beeldverhalen met variaties op de verhaallijn.

Hoe kan je een verhaal laten zien door middel van fotografie? Wat gebeurt er met een verhaallijn als je filmfragmenten in een andere volgorde zet? Hoe kan je in een foto overbrengen wat je wilt laten zien?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het maken van een beeldverhaal en hoe je een verhaallijn kan veranderen door de volgorde van de beelden te veranderen. Ze experimenteren met verschillende volgordes van foto's en ontdekken wat voor effect dit teweegbrengt. De leerlingen schrijven een korte verhaallijn en fotograferen de scènes met een digitale camera. Ze monteren de foto's in verschillende volgordes tot drie korte beeldverhalen.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen voor de praktijkopdracht. Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een beeldverhaal (Produceren).
- (49) Op toegankelijke en creatieve wijze presenteren van het eigen kunstzinnig werk aan anderen (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst en filmfragmenten. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen en professionele kunstenaars (Presenteren).
- (52) Onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

4.2.15 Tekenanimatie

Bedenk samen een verhaal en breng dat tot leven door het gebruik van tekentechnieken en stop-motion!

Wat is stop-motion? Wat is een animatie? Ken je voorbeelden van animatie? Hoe kan je tekenen in film gebruiken? Hoe geef je een verhaal weer met tekeningen?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het gebruik van tekenanimatie binnen de beeldende kunst. Ze onderzoeken hoe ze tekenen en de stop-motientechniek kunnen gebruiken voor het maken van een tekenanimatie. De leerlingen bedenken klassikaal een verhaal. Ze maken in groepjes tekeningen voor de gezamenlijke animatie en fotograferen deze. De foto's worden gemonteerd tot een animatiefilm.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO OB

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een animatie. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnige werk (Presenteren).
- (50) Bekijken van filmfragmenten over hoe animatie gebruikt wordt binnen de beeldende kunst. Jezelf verdiepen in de historische achtergrondkennis van animatie ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Reflecteren op de eigen animatie en die van medeleerlingen (Reflecteren).

4.2.16 Fotografie Trend

Fotografeer elkaar als echte modellen en bewerk de foto's in Photoshop. Een workshop over mode en trends binnen de fotografie!

Wat is modefotografie? Zijn er trends binnen de modefotografie? Welke manier van fotografie spreekt jou aan? Heb je de workshop accessoire maken gevolgd, dan fotografeer jij je eigen gemaakte accessoire!

De leerlingen bekijken een presentatie over modefotografie. Ze bekijken hoe trends binnen de modefotografie gebruikt worden. De leerlingen onderzoeken hoe ze hun accessoire goed kunnen fotograferen. De leerlingen dragen en fotograferen een accessoire. Ze bewerken de gemaakte foto's in Photoshop.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een modefoto maken van een accessoire door gebruik te maken van audiovisuele technieken. Toepassen van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen bij het uitvoeren van de praktijkopdracht (Produceren).
- (49) Presenteren door middel van beeld en lichaamstaal, met de computer als hulpmiddel (Presenteren).
- (50) Herkennen van elementen uit kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen door kennis te maken met kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars (Beleven).
- (52) Bespreken van het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Interpretieren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- De workshop 'Accessoire maken' (4.1.16) en 'Fotografie Trend' kunnen ook als serie workshop geboekt worden.

4.2.17 Het Gebouw

Ontdek architectuur en maak met elkaar een stad door huizen toe te voegen.

Wat voor functie heeft een gebouw? Hoe onderscheiden rijtjeshuizen zich onderling van elkaar? Wat valt er op aan de invulling van huizengevels?

De leerlingen bekijken een presentatie over verschillende gebouwen in wijken van steden. Ze bestuderen de gevels van gebouwen. De leerlingen tekenen de omtrek van een gebouw over met behulp van een overheadprojector en vullen de getekende gevel van het gebouw in met patronen en structuren. Ze knippen de tekeningen uit, plakken ze op de muur en fotograferen ze, waarna de foto's gemonteerd worden tot een stop-motionfilm.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Door middel van tekenen de eigen verbeelding vormgeven en communiceren. Doorlopen van de verschillende fasen van het creatief en ontwerpproces. Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een gezamenlijke stop-motionfilm (Produceren).
- (49) Presenteren van het gemaakte werk aan medeleerlingen (Presenteren).
- (50) Bekijken van kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars en architecten via een presentatie en een rondleiding door Roombeek. Jezelf verdiepen in de historische achtergrond ter verbetering van het eigen creatief proces en product (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Er wordt extra verdieping gecreëerd door deze workshop te boeken in combinatie met een rondleiding door Roombeek. Indien deze workshop plaatsvindt bij De Museumfabriek, wordt inhoudelijk de aansluiting gemaakt op de architectonische vormgeving van de De Museumfabriek.

4.2.18 Jouw toekomst - Foto

Hoe werkt reclame en waar moet een reclamefoto eigenlijk aan voldoen? Leer over het doel en de werking van reclame.

Waar moet een reclamefoto aan voldoen? Wat is vogelperspectief en wat is kikvorspectief? Wat is een digitale collage? En hoe kan ik een digitale collage inzetten bij het maken van een reclamefoto?

De leerlingen bekijken afbeeldingen en filmpjes over reclame. Ze onderzoeken welke onderdelen je nodig hebt om een reclamefoto samen te stellen en maken hierbij keuzes voor omgeving, personen en objecten. De leerlingen fotograferen vanuit verschillende standpunten en werken met opbouw, ordening en evenwicht. Ze bouwen vanuit het verzamelde beeldmateriaal een digitale collage voor een reclamefoto.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een digitaal bewerkte foto binnen de discipline beeldend (audiovisuele vorming) maken. Leren door middel van een digitale bewerkte foto de eigen verbeelding vorm te geven en daarover te communiceren. Doorlopen van verschillende fasen van het creatief ontwerpproces (Produceren).
- (49) Bespreken en aan elkaar presenteren van het gemaakte werk (Presenteren).
- (50) Kennis maken met de kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars via de presentatie. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces of product (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken van de genomen stappen met de Digit-docent. Vergelijking maken tussen het eigen kunstzinnig werk en dat van anderen (Reflecteren).

4.2.19 Jouw toekomst - Film

Hoe werkt reclame? Leer over het doel en de werking van reclame.

Wat is een storyboard? Hoe gebruik je dit voor het maken van een reclamefilmpje? Waar moet een reclamefilm aan voldoen?

De leerlingen bekijken een presentatie over het productieproces van een film. Ze onderzoeken welke onderdelen je nodig hebt om een reclamefilm samen te stellen en maken hierbij keuzes voor omgeving, personen en objecten. De leerlingen tekenen een storyboard. Ze filmen shots op basis van het storyboard en monteren deze tot een reclamefilm.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een korte film binnen de discipline beeldend (Audiovisuele vorming). Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en te communiceren (Produceren).
- (49) Bespreken en presenteren van het gemaakte werk voor de klas (Presenteren).
- (50) Kennis maken met de kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars via de presentatie. Jezelf verdiepen in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces of product (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken van de genomen stappen met de Digit-docent (Reflecteren).



4.2.20 Stop-motion

Hoe maak je van foto's een film? Laat stilstaande objecten bewegen in je eigen stop-motionfilm.

Wat is stopmotion? Wat kan je allemaal laten zien in een stop-motionfilm wat in het echt niet kan? Hoe kan je een vloeiende beweging laten zien door middel van foto's? Hoe kan je objecten laten verdwijnen in je stop-motionfilm?

De leerlingen bekijken een presentatie over het gebruik van stopmotion binnen de beeldende kunst. Ze experimenteren met het medium stopmotion. De leerlingen fotograferen objecten, die zich schijnbaar verplaatsen, in kleine stappen en bewerken het materiaal tot een stop-motionfilm.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 tot 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een stop-motionfilm (Produceren).
- (49) Presenteren van de gemaakte stop-motionfilm (Presenteren).
- (50) Inzicht krijgen in het gebruik van stopmotion binnen de beeldende kunst (Beleven).
- (52) Bespreken van het werk van professionele kunstenaars die werken met stopmotion-technieken. Reflecteren op het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

4.2.21 Bestuur een robot met mBlock

Een workshop waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier kennis maken met robotica en programmeren. Wat is robotica? Hoe kan je zelf een robotje programmeren? Wat kan een mBot robot allemaal?

De leerlingen onderzoeken hoe ze een mBot robot kunnen programmeren door middel van een visuele programmeertaal. Ze laten het robotje rijden en interactie aangaan met de omgeving. Ze kunnen de mBot robot een lijn laten volgen of door middel van zijn afstand-sensoren door een doolhof laten rijden, zijn display met LED-lampjes veranderen of een paar muzikale tonen laten spelen.

De leerlingen werken met het programma mBlock om een mBot robot met een Arduino platform te programmeren. De leerlingen werken met digitale besturing van een robot. De leerlingen reflecteren op het eigen werk en dat van hun groepsleden.

Doelgroep: VMBO (OB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 52:

- (48) De leerlingen kunnen door het gebruik van elementaire vaardigheden het programmeren van robot mBot onderzoeken, en passen deze toe om daar vervolgens eigen gevoelens mee uit te drukken, verbeelding mee vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (produceren).
- (49) De leerlingen kunnen het eigen werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden presenteren (presenteren).
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars.

4.2.22 Prototyping on Paper – interactief verhaal

Een workshop waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier de geschiedenis en toekomst van robots en kunstmatige intelligentie onderzoeken. Hoe zien de robots van het verleden en de toekomst eruit? Welke functies bestaan er voor robots en cyborgs? Nemen robots ons leven straks over en maken ze ons ondergeschikt? Hoe maak ik een interactief verhaal met de app Prototyping on Paper (PoP)?

De leerlingen bekijken een presentatie waarin een beknopte geschiedenis van kunstmatige intelligentie wordt uitgelegd. Ook worden ze uitgedaagd om na te denken over kunstmatige intelligentie van de toekomst. Ze onderzoeken ook welke robots ze elke dag zelf gebruiken. Ze denken na over kunstmatige intelligentie en vormen zich hierover een mening. De leerlingen tekenen een verhaal op papier en maken dit interactief met de app Prototyping on Paper (PoP). Ze spelen elkaars interactieve verhaal op tablets.

De leerlingen tekenen met potlood (tekenen). De leerlingen werken met de karakteristieke houding van mensen en robots (vorm). De leerlingen werken met de plaatsing van objecten in het grondvlak (ruimtesuggestie op het vlak). De leerlingen werken met de app Prototyping on Paper (PoP) (werken met digitale media).

Doelgroep: VMBO (OB/BB) EN HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 50 en 52:

- (48) De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van een interactieve quiz over relevante maatschappelijke onderwerpen te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- (50) De leerling leert op basis van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst.
- (52) De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder kunstenaars.

4.2.23 Muziekvideo

Film, monteer, bewerk en componeer beelden en geluiden uit de omgeving tot een muziekvideo!

Hoe ontstaat ritme? Wat voor geluiden vind je om je heen? Welke geluidsoorten vind je in muziek? Welke relatie kan je maken tussen wat je ziet en wat je hoort in je muziekvideo? Hoe kan je opgenomen geluiden monteren tot een muziekvideo?

De leerlingen bekijken en beluisteren filmfragmenten en korte geluidsfragmenten die de basis vormen voor een muziekvideo. Ze experimenteren met het maken en vinden van verschillende geluiden. De leerlingen filmen de geluiden en monteren deze met het programma Final Cut Pro tot een muziekvideo.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een korte muziekvideo door gebruik te maken van audiovisuele technieken en het programma Final Cut Pro (Produceren).
- (49) Presenteren en bespreken van de gemaakte muziekvideo (Presenteren).
- (50) Kijken naar filmfragmenten van professionele kunstenaars. Kennis maken met audiovisuele kunst, waarbij beeld en geluid een relatie met elkaar aangaan (Kijken naar kunst).
- (52) Reflecteren op het werk van anderen, waaronder kunstenaars. Evalueren van het eigen werk en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

4.2.24 Dubben

Maak kennis met 'dubbing' en bewerk met digitale technieken verschillende muzieklagen tot een meerstemmig muziekstuk.

Hoe werkt meerstemmigheid binnen een muziekstuk? Wat gebeurt er als je verschillende lagen geluid over elkaar heen monteert? Welk stemgeluid is goed te dubben? En welke minder? Welke muzikale effecten kan je hiermee bereiken?

De leerlingen kijken en luisteren naar filmfragmenten waarin ze kennismaken met audio-dubbing. Ze experimenteren met korte, zelf gezongen geluidsopnames door deze te plaatsen in verschillende geluidssporen. De leerlingen nemen korte gezongen fragmenten op en bewerken en herhalen de fragmenten tot een samengevoegd muziekstuk.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een muziekstuk door gebruik te maken van audiovisuele technieken (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk aan medeleerlingen (Presenteren).
- (50) Luisteren naar muziek en kijken naar beeldende kunst. Jezelf verdiepen in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Reflecteren op het werk van anderen, waaronder kunstenaars. Evalueren van het eigen werk en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

4.2.25 Nieuwsitem

Verplaats je in een journalist! Film je eigen nieuwsitem en ontdek hoe je verslag legt van een nieuwswaardig onderwerp.

Welke onderwerpen lenen zich voor het maken van een nieuwsitem? Wat is belangrijk bij het beschrijven van je onderwerp? Wat komt er allemaal kijken bij het maken van een nieuwsitem? Hoe verdeel je de rollen tijdens het filmen? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen bekijken een presentatie over het maken van een korte film en de manieren van verslagleggen door het gebruik van film. Ze experimenteren met verschillende camerastandpunten en onderzoeken hoe het onderwerp overgebracht kan worden aan de toeschouwer. De leerlingen verdelen de rollen voor het maken van de film en filmen korte scènes. Ze monteren de scènes tot een kort nieuwsitem door gebruik van het programma Final Cut Pro.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 51 en 52

- (48) Maken van een korte film door gebruik te maken van audiovisuele technieken. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en die te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van het gemaakte werk en het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (51) Kennis maken met vakspecifieke begrippen en verslaglegging van een activiteit of onderwerp door het maken van het nieuwsitem (Verslagleggen).
- (52) Reflecteren op het eigen gemaakte nieuwsitem en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

4.2.26 Playmovie

Storyboard, acteurs en cameraman: ontdek het productieproces van een film bij het verfilmen van een stripverhaal!

Wat heeft een stripverhaal met film te maken? Wat is een storyboard? Hoe gebruik je dit voor een strip of voor het maken van een korte film? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het gebruik van film binnen de beeldende kunst. Ze onderzoeken het productieproces van een film en het proces van strip naar storyboard. De leerlingen tekenen een storyboard, filmen de scènes en monteren deze tot een korte film.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een korte film. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en deze te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren en bespreken van het gemaakte werk voor de groep (Presenteren).
- (50) Bespreken en beschouwen van het werk van professionele kunstenaars die werken met het verhaal binnen de film. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Op het eigen werk en dat van klasgenoten kunnen reflecteren (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- In aansluiting op deze workshop kan de bovenbouw van VMBO, HAVO en VWO de verdiepingsworkshop 'Script en regie' (4.2.22) boeken. Deze workshop kan alleen worden geboekt als eerst de workshop Playmovie is gevolgd.

4.2.27 Games Maken!

Een workshop waarbij de leerlingen op ontdekkende, lerende en makende manier kennis maken met het bedenken, ontwikkelen en maken van eenvoudige computer games. Wat is een game? Wat zijn belangrijke punten in een game? Hoe kan je met weinig kennis van programmeren een leuk computerspel maken? Hoe kan je jouw computerspel uitbreiden en uniek maken?

De leerlingen bekijken een presentatie over games en het programma Scratch. De leerlingen onderzoeken hoe je een game kan programmeren. De leerlingen bedenken en ontwerpen in kleine groepjes een eenvoudig computerspel. De leerlingen programmeren hun idee. De leerlingen denken na over extra uitdagingen voor hun computerspel, en voegen dit toe. De leerlingen werken samen, en presenteren hun resultaat aan elkaar.

De leerlingen kunnen een simpele computergame maken op de computer. De leerlingen hanteren bewust de spelelementen wat, waar en waarom en passen begin, midden en einde van het spel toe bij het ontwikkelen van een simpele game. De leerlingen reflecteren op het eigen werk en dat van hun groepsgenoten.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 52:

- (48) De leerlingen kunnen door het gebruik van elementaire vaardigheden het creëren van een game onderzoeken, en passen deze vaardigheden toe om daar vervolgens verbeelding mee vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen (produceren).
- (49) De leerlingen kunnen het eigen werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden presenteren (presenteren).
- (52) De leerling kunnen mondeling of schriftelijk reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder dat van kunstenaars (reflecteren).

4.2.28 Bouwkunstenaar (met Photoshop)

Hoe zou het zijn om een architect te zijn? Hoe zou jij je droomhuis vormgeven?

Hoe kijkt een architect? Welke architectonische elementen kan je gebruiken in een ontwerp? Op welke manier kan je met foto's van bestaande objecten en voorwerpen toch een goed ontwerp maken? Welke kwaliteiten vind jij belangrijk voor je huis?

De leerlingen bekijken afbeeldingen van architectuur en kijken naar de details van vormgeving van gebouwen. Ze onderzoeken wat ze belangrijke kwaliteiten van een gebouw vinden en hoe ze dat kunnen weergeven in een ontwerp. De leerlingen experimenteren met fotograferen om erachter te komen welke onderdelen ze nodig hebben om een gebouw samen te stellen. Ze schetsen een ontwerp voor hun huis met unieke kwaliteiten en bepalen welke onderdelen ze hiervoor moeten fotograferen. Ze fotograferen vanuit verschillende standpunten en werken met opbouw, ordening en evenwicht. De leerlingen bouwen vanuit het verzamelde beeldmateriaal een digitale collage van een huis vanuit de ogen van een architect.

Doelgroep: VMBO/HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 120 tot 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Bewerken van een foto door het gebruik van digitale bewerkingstechnieken. Doorlopen van verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces. Leren om door middel van een digitaal bewerkte foto de eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. Door middel van een ontwerp van een eigen huis, eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken en verbeelding vormgeven of communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan medeleerlingen (Presenteren).
- (50) Bekijken van een presentatie met kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars en architecten. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis en vormgeving ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars.

Jezelf oriënteren op het beroep van architect (Reflecteren)

Bijzonderheden:

- Deze workshop is een verdieping op de workshop Droomhuis (4.2.16) en kan alleen worden geboekt als de leerlingen eerst de workshop Droomhuis hebben gevolgd.



4.2.29 Script en regie

Storyboard, acteurs en cameraman: ontdek het productieproces van een film bij het verfilmen van een stripverhaal!

Wat heeft een stripverhaal met film te maken? Wat is een storyboard? Hoe gebruik je dit voor een strip of voor het maken van een korte film? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het gebruik van film binnen de beeldende kunst, met de nadruk op script, storyboard en regie. Ze onderzoeken het productieproces van een film en het belang van een goede voorbereiding. De leerlingen schrijven een script voor een korte film en fotograferen met een iPad foto's voor het storyboard. In het 2e deel van de workshop filmen ze de scènes met aandacht voor script en regie en monteren vervolgens de shots tot een korte film.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 2 x 90 minuten of 1 x 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een korte film. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en deze te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren en bespreken van het gemaakte werk voor de groep (Presenteren).
- (50) Bespreken en beschouwen van het werk van professionele kunstenaars die werken met het verhaal binnen de film. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Op het eigen werk en dat van klasgenoten kunnen reflecteren (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop is een verdieping op de workshop Playmovie (4.2.20) en kan alleen worden geboekt als de leerlingen eerst de workshop Playmovie hebben gevolgd.

4.2.30 Profiel

Wat vertel je met een profielfoto? Bewerk je digitale profielfoto tot een abstract en herkenbaar profiel.

Hoe maak je een profielfoto die geschikt is voor publieke vertoning? Waaraan moet de foto voldoen voor je hem kunt gebruiken voor je eigen Facebook-pagina?

De leerlingen bekijken een presentatie met afbeeldingen van profielfoto's en gezichten zoals deze zijn gebruikt in kunstuitingen. Ze onderzoeken welke portretten geschikt zijn voor publieke vertoning en welke portretten passen binnen de vriendenkring. De leerlingen bewerken door gebruik van digitale fotografie en computerprogramma's hun eigen foto tot een abstract profiel en een herkenbaar profiel.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 150 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 en 52

- (48) Bewerken van een foto door het gebruik van digitale bewerkingstechnieken. Experimenteren met digitale bewerkingstechnieken en onderzoeken wanneer profielfoto's geschikt zijn voor publiciteit (Produceren).
- (49) Presenteren van het eindproduct van een fictief profiel aan medeleerlingen (Presenteren).
- (52) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met digitale fotografie. Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

4.2.31 Vervreemding

Fotografeer de wereld vanuit een ander perspectief en ontdek hoe je heel gewone objecten surrealistisch kan maken!

Wat is surrealisme? Wat is vogelperspectief en wat is kikvorsperspectief? Wat is een digitale collage? En hoe kan ik een digitale collage inzetten bij het maken van een vervreemdende foto?

De leerlingen kijken naar afbeeldingen van surrealistische kunstenaars. Ze bekijken verschillende soorten perspectief en experimenteren met de effecten van deze perspectieven. De leerlingen fotograferen zichzelf in een dynamische houding en werken met opbouw, ordening en evenwicht. Ze bouwen met het verzamelde beeldmateriaal een vervreemdende digitale fotocollage met gebruik van Photoshop.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 tot 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Bekijken van het werk van kunstenaars uit de kunststroming Surrealisme. Maken van een digitale bewerking door het gebruik van zelfgemaakte foto's (Produceren).
- (49) Presenteren van de gemaakte Photoshop-werken aan medeleerlingen (Presenteren).
- (50) Kennis maken met de kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met vervreemdende effecten binnen de fotografie. Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten. In groepsverband evalueren van het doorlopen creatieve proces (Reflecteren).

4.2.32 Weet je het zeker?

Wat is waarheid op het internet? Mediawijsheid naar aanleiding van stellingen over kunst.

Hoe weet je of iets op het internet waar is of niet? Wat voor invloed heeft een mening van een ander op jouw meningsvorming? Wat is mediawijsheid? Doe je mee met een internethype of niet?

De leerlingen bekijken voorbeelden van geruchtmakende kunstuitingen die bekendheid hebben verkregen via internet. Ze discussiëren in groepen aan de hand van stellingen over kunstwerken. Ze discussiëren over het waarheidsgehalte van de stellingen. De leerlingen chatten tijdens de discussie naar een fictief chat-account. Ze leggen groepsgewijs verslag van hun bevindingen waarbij de ge-chatte uitingen op een scherm worden weergegeven en praten over het effect van het gebruik van chatten en meningsvorming via social media.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 75 tot 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, 51 52

- (48) Oriëntatie op relevante kunstenaars en/of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Toelichten van keuzes in het eigen creatieve proces (Produceren).
- (49) Alleen of in groepsverband presenteren van het kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces. Presenteren van het eigen kunstzinnige werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst in relatie tot het internet en kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars. Jezelf oriënteren op passende, uitdagende en horizon verruimende cultuuruitingen (Beleven).
- (51) Verslagleggen van deelname aan een kunstzinnige activiteit (Verslagleggen).
- (52) Discussiëren over de betekenis van een cultuuruiting en over de (globale) culturele context van de cultuuruiting. Onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Er wordt extra verdieping gecreëerd door deze workshop te boeken in combinatie met een rondleiding bij een tentoonstelling.



4.2.33 360 graden foto's en video's maken

Een workshop waarbij de leerlingen op een ontdekkende en makende manier kennismaken met 360° fotografie en filmen. Wat is 360° fotografie? Hoe werkt een 360° camera? Wat is VR? Wat is het verschil tussen 360°, VR en 3D fotografie en film? Hoe maak je zelf een foto en video met een 360° camera?

De leerlingen bekijken een presentatie over Virtual Reality en 360° fotografie en filmen. Ze bekijken wat er kan met deze technologie, en wat deze techniek bijzonder maakt. De leerlingen onderzoeken hoe ze een 360° foto en video kunnen maken. De leerlingen bekijken en bewerken de gemaakte foto en video op een iPad.

De leerlingen werken met 360° fotografie. De leerlingen werken met audiovisuele technieken. De leerlingen werken met presentatie door middel van beeld en lichaamstaal, met de computer als hulpmiddel. De leerlingen bespreken kunstzinnige uitingen van medeleerlingen en professionele kunstenaars. De leerlingen reflecteren op het eigen werk en dat van hun groepsgenoten.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52:

- (48) De leerling kunnen door het gebruik van elementaire vaardigheden de unieke eigenschappen van 360° film en fotografie te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- (49) De leerlingen kunnen het eigen werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden presenteren.
- (50) De leerlingen kijken op basis van enige achtergrondkennis naar 360° film en fotografie, en leren de bijzonderheden en unieke toepassingen van deze technologie kennen.
- (52) De leerlingen bespreken het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars.

4.2.34 Interactieve film

Krijg inzicht in het maken en online plaatsen van een interactieve film.

Hoe maak je een interactieve film? Welke stappen kom je tegen in het proces van een film maken? Wat is het nut van een storyboard bij het maken van een film?

De leerlingen bekijken een presentatie en uitleg over het maken van een interactieve film. Ze onderzoeken de mogelijkheden van de techniek en bedenken een concept voor een interactieve film. De leerlingen doorlopen de stappen voor het maken van de filmfragmenten en zetten de filmfragmenten om in een interactieve YouTube-film.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 270 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een interactieve film. Doorlopen van de verschillende fasen van het creatieve- en ontwerpproces. Onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen voor de praktijkopdracht (Produceren).
- (49) Presenteren van het werk door middel van beeld met de computer en internet als hulpmiddel. In groepsverband presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze (Presenteren).
- (50) Bekijken van presentaties over film en het filmproces en inzicht verkrijgen in de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars. Jezelf openstellen voor de cultuuruiting, inzicht krijgen in de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpreteren van een cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Discussiëren over de betekenis van een cultuuruiting. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie (Reflecteren).

4.3 Serie verdiepingslessen

4.3.1 Accessoires in beeld

Wat zeg jij met een accessoire? Eén workshop waarin een accessoire gemaakt wordt en één waarin het accessoire als modetrend wordt gefotografeerd.

Wat is een accessoire? Op welke wijze geven kunstenaars vorm aan accessoires? Welke materialen worden hierbij gebruikt? Wat is modefotografie? Hoe wordt mode in foto's in beeld gebracht? Hoe fotografeer jij het door jou gemaakte accessoire?

Schitterende accessoires

De leerlingen bekijken afbeeldingen van het werk van kunstenaars die sieraden en accessoires maken. Ze bespreken aan de hand van beschouwende kijkvragen wat ze zien. De leerlingen onderzoeken de relatie tussen vorm, betekenis en materiaal van een accessoire. Ze ontwerpen en construeren een accessoire van kosteloos materiaal.

Trend in beeld

De leerlingen bekijken een presentatie over modefotografie. Ze onderzoeken hoe ze een accessoire goed kunnen fotograferen. De leerlingen dragen en fotograferen een accessoire. Ze bewerken de gemaakte foto's met Adobe Photoshop.

Doelgroep: PRO en VSO

Lesduur: 2 x 60 minuten

Leerinhoud:

Arbeidsmarktcompetenties

- Inzetten van mondelinge taalvaardigheden, vaardigheden op het gebied van begrijpend lezen en ICT-vaardigheden. Uitbreiden van de ICT-vaardigheden met behulp van het programma Adobe Photoshop (Elementaire basisvaardigheden).
- Hanteren van huis-, tuin- en keukengereedschappen, fotocamera's en computers. Leren onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Leren om veilig, systematisch en milieubewust te werken. Reflecteren op proces

en product (Methodische competenties).

- Gebruik maken van observerend leren en benutten van de werkbegeleiding (Stage en werk).
- Rekening houden met elkaar bij het verdelen van het materiaal. Samenwerken, overleggen en luisteren naar elkaar (Sociale competenties).

Zelfredzaamheidscompetenties

- Zelf maken van een accessoire, werken met digitale hulpmiddelen en leren werken met het programma Adobe Photoshop (Wonen en vrije tijd).
- Ontdekken van de mogelijkheden van het werken met huis-, tuin- en keukengereedschappen en het werken met fotografie en computers. Onderkennen van de eigen fysieke (on)mogelijkheden (Motorische basisvaardigheden).
- Leren om bewust en adequaat te handelen m.b.t. het creëren en verzorgen van de eigen kleding accessoires (Wonen en vrije tijd).

Met de uitgewerkte competenties wordt binnen het Praktijk onderwijs gewerkt. Naast deze competenties wordt gewerkt met de kerndoelen VO 48, 49, 50, 51 en 52. De workshop is ook geschikt voor een groot deel van de VSO scholen.



4.3.2 Stencil-Art Animatie

Laat je stencil-art bewegen! Een serie van 7 lessen over stencil-art-technieken en hoe je deze verwerkt tot een animatie.

Wat is stencil-art? Wat is stop-motion? Hoe kan je beweging laten zien met stilstaande beelden? Wat zou Banksy willen zeggen met zijn stencil-art? Heb jij wel eens stencil-art gezien? Hoe kan je kleur gebruiken in je eigen stencil-art-animatie?

Les 1 (door Roombeek Cultuurpark Educatie)

De leerlingen bekijken presentaties over het gebruik van stencil-art en stop-motion in de beeldende kunst. Ze experimenteren met stop-motientechnieken en ontdekken hoe je beweging kunt vastleggen door gebruik van stencil-technieken en stop-motion. De leerlingen fotograferen een houding om deze in de opvolgende lessen te gebruiken voor het maken van stencils.

Les 2 t/m 5 (worden gegeven door de leerkracht van de school)

De leerlingen bekijken een presentatie over stencil-art-technieken en stencil-art zoals gebruikt in de beeldende kunst. De leerlingen experimenteren met stencilart-technieken en hoe beweging via deze techniek is weer te geven. De leerlingen snijden zelfgemaakte sjablonen uit en verwerken deze tot stencil-art-afdrukken.

Les 6 t/m 7 (door Roombeek Cultuurpark Educatie)

De leerlingen bekijken presentaties over het gebruik van stencil-art en stop-motion in de beeldende kunst. De leerlingen experimenteren met stop-motion-technieken en onderzoeken hoe je beweging kan vastleggen door gebruik van stenciltechnieken en stop-motion. De leerlingen fotograferen eigen gemaakte stencils en monteren deze tot een stencil-art-animatie.

Doelgroep: VMBO (OB)

Lesduur: 7 x 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan de SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

(48) De leerlingen maken een stencil-art-animatie door gebruik van stencil- en audiovisuele technieken. Ze passen relevante materialen, werkwijzen en

ideeschetsen toe voor een praktijkopdracht. De leerlingen leren door middel van een product eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken, verbeelding vormgeven en communiceren (Produceren).

- (49) De leerlingen presenteren het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke wijze en creatieve manier aan anderen (Reflecteren).
- (50) De leerlingen bekijken beeldende kunst, waarbij ze kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars. Ze verdiepen zich in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces of product (Beleven).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen werk en dat van anderen waaronder kunstenaars (Reflecteren).

4.3.3 De Creatieve Code

De digitale wereld is opgebouwd uit code! Een serie van 4 tot 6 workshops over creatief programmeren.

Wat is programmeren? Hoe gebruik je code op een computer om iets te creëren? Hoe kan je creatief programmeren? Welke programma's worden gebruikt en hoe werken deze?

De leerlingen leren de basisbeginselen van het programmeren. Ze onderzoeken hoe programmeertalen toegepast kunnen worden. De leerlingen krijgen inzicht in programma's en tools om mee te programmeren, waaronder Scratch, Snap, Processing, Arduino en LEGO Mindstorms. Ze programmeren creatief onder begeleiding van kunstenaars, met kunstwerken als eindresultaat.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 4 tot 6 workshops van 60 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, en 52

- (48) Toepassen van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen op een praktijkopdracht. Leren om door middel van programmeren de verbeelding vorm te geven en te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van eigen kunstzinnig werk en hierover praten (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars en medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpretieren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Het lesmateriaal van De Creatieve Code is deels digitaal en deels fysiek zodat het programmeren letterlijk tastbaar gemaakt wordt.

4.3.4 Accessoire 'de Trend'

Wat zeg jij met een accessoire? Twee workshops: één waarin een accessoire wordt gemaakt en één waarin een accessoire als modetrend wordt gefotografeerd.

Accessoire maken

Op welke wijze geven kunstenaars vorm aan accessoires? Welke materialen worden gebruikt? Als jij een accessoire zou maken, hoe zou je dat dan doen? Zijn alle accessoires draagbaar?

Fotografie Trend

De leerlingen bekijken afbeeldingen van het werk van kunstenaars die sieraden en accessoires maken. Ze bespreken aan de hand van beschouwende kijkvragen wat ze zien. De leerlingen onderzoeken de relatie tussen vorm, betekenis en materiaal van een accessoire. Ze ontwerpen en construeren een accessoire van kosteloos materiaal en fotograferen hun accessoire als een modefoto.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 2 x 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een accessoire maken binnen de discipline beeldend. Maken van een modefoto van een accessoire door gebruik te maken van audiovisuele technieken. Toelichten van de keuzes in het eigen creatieve- en ontwerpproces (Produceren).
- (49) Presenteren door middel van beeld en lichaamstaal, met de computer als hulpmiddel (Presenteren).
- (50) Kennis maken met kunstzinnige uitingen van professionele kunstenaars en vormgevers die accessoires en sieraden ontwerpen (Beleven).
- (52) Bespreken van het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Interpreteren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Accessoire maken (4.1.6) en Fotografie Trend (4.2.10) kunnen ook als op zichzelf staande workshops geboekt worden.

4.3.5 Anders dan anders

Een serie van 7 lessen waarin leerlingen foto's maken voor een eigen verhaal en deze bewerken tot een fotostripverhaal.

Hoe vertel je een verhaal in foto's? Hoe beeld je actie en emotie uit in stilstaand beeld? Hoe maak je een digitale collage? Hoe werkt Photoshop? Wat is een storyboard?

De leerlingen bekijken presentaties met afbeeldingen van beeldverhalen en collages zoals deze zijn gebruikt in de beeldende kunst. Ze maken kennis met perspectief en het gebruik van een storyboard. De leerlingen experimenteren met het gebruik van perspectief en onderzoeken hoe je een verhaal opbouwt uit fotocollages. Ze fotograferen met een digitale camera zichzelf en medeleerlingen in actie. Ze bewerken foto's met het programma Photoshop tot fotocollages en verwerken deze tot een fotostripverhaal.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 7 lessen van 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, en 52

- (48) Toepassen van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen op een praktijkopdracht. Leren om door middel van een fotostripverhaal eigen gevoelens en ervaringen uit te drukken, verbeelding vorm te geven en te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van eigen kunstzinnig werk aan derden, alleen of als deelnemer in een groep (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars en medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpreteren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

4.3.6 De Rode loper

Een serie van 7 lessen waarin leerlingen door middel van verschillende filmtechnieken een eigen verhaal verfilmen.

Wat komt er allemaal kijken bij het maken van een film? Wat is een storyboard? Hoe monteert je een film? Hoe kan je je eigen verhaal verfilmen?

De leerlingen bekijken filmfragmenten die gebruikt worden in kunstuitingen. Ze bekijken presentaties over het gebruik van diverse filmtechnieken. De leerlingen onderzoeken hoe ze een verhaal om kunnen zetten in een storyboard en experimenteren met filmtechnieken. Ze ontwerpen een storyboard, verfilmen het storyboard en monteren de filmfragmenten tot een film met behulp van het programma Final Cut Pro.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 7 lessen van 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een korte film door gebruik van audiovisuele technieken. Leren om door middel van een film eigen gevoelens en ervaringen uit te drukken, verbeelding vorm te geven en te communiceren (Producers).
- (49) Presenteren van eigen kunstzinnig werk aan derden, alleen of als deelnemer in een groep (Presenteren).
- (50) Bekijken en beluisteren van filmfragmenten. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars en medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpretieren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars (Reflectie).

4.3.7 Reclamebureau

Een serie van 7 lessen waarin leerlingen een reclamecampagne bedenken en uitwerken tot diverse reclame-uitingen.

Hoe trek je de aandacht met een reclamecampagne? Wat is een moodboard? Welke reclame-uitingen zijn er?

De leerlingen bekijken presentaties over de mogelijkheden en het gebruik van reclame als kunstuiting. Ze onderzoeken de opzet van een reclamecampagne en de verschillende aspecten die daarbij komen kijken. De leerlingen ontwerpen een logo, een verpakking, een advertentie en een commercial. Ze filmen de commercial, monteren deze met de hulp van een docent en presenteren de reclamecampagne voor de klas.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 7 lessen van 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Toepassen van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen op een praktijkopdracht. Leren om door middel van reclame-uitingen en een commercial eigen gevoelens en ervaringen uit te drukken, verbeelding vorm te geven en te communiceren (Producers).
- (49) Presenteren van eigen kunstzinnig werk aan derden, alleen of als deelnemer in een groep. Presenteren van het kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst en luisteren naar muziek. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars en medeleerlingen (Beleven).
- (52) Mondeling of schriftelijk reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

4.3.8 Straattaal

Een serie van 7 lessen waarin leerlingen kennis maken met diverse soorten van straattaal en een eigen rap verfilmen.

Wat is straattaal? Hoe kan je in een muziekvideo overbrengen wat jij belangrijk vindt? Wat zijn eigenschappen van een rap? Hoe maak je een ritme uit opgenomen geluiden? Hoe kan je tekst in een video gebruiken?

De leerlingen bekijken en beluisteren filmfragmenten. Ze bekijken afbeeldingen over het gebruik van straattaal in de beeldende kunst. De leerlingen onderzoeken wat ze zelf belangrijk vinden en willen overbrengen door gebruik van een mindmap. Ze schrijven een rap, filmen de rap en filmen korte fragmenten van straatgeluiden. Ze monteren de fragmenten tot een muziekvideo en versterken de tekst door het gebruik van tekstuele uitingen in de video.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 7 lessen van 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Door middel van een rap en een muziekvideo eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken, verbeelding vormgeven of communiceren. Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een muziekvideo (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen werk aan groepsgenoten door middel van beeld, geluid en taal (Presenteren).
- (50) Bekijken van presentaties en filmfragmenten. Leren hoe straattaal gebruikt wordt binnen de beeldende kunst. Jezelf openstellen voor de cultuuruiting (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van medeleerlingen. Interpretieren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen (Reflecteren).

4.3.9 Mediawijsheid

Een serie workshops waarbij de leerlingen op onderzoekende, discussiërende en makende manier kennis maken met verschillende aspecten van Mediawijsheid. De serie workshops kan worden afgesloten door een presentatie op de school.

Wat is het effect van het gebruik van internet? Hoe kan je mening beïnvloed worden door Facebook en grote groepen mensen? Hoe maak je je eigen keuzes? Hoe kan je bepaalde eigenschappen versterken in een internetprofiel? Wat is het effect van het gebruik van Twitter?

Domein 1: Democratie

De leerlingen bekijken een presentatie over het gebruik van Facebook bij het overbrengen van je mening en hoe dit gebruikt wordt in kunstuitingen. Ze bekijken video's over het effect van pesten via internet. De leerlingen onderzoeken, door te brainstormen, verschillende manieren om een eigen mening via internet over te brengen. De leerlingen presenteren de ideeën aan hun groepsgenoten en stemmen hier klassikaal over. Ze discussiëren aansluitend over het je bewust zijn van het maken van je eigen keuzes.

Domein 2: Participatie

De leerlingen bekijken een presentatie met voorbeelden van aanstootgevende kunstuitingen die bekendheid hebben gekregen omdat zij via internet verspreid zijn. De leerlingen discussiëren in twee gescheiden groepen, aan de hand van kunstvoorbeelden, over het waarheidsgehalte van die voorbeelden. De leerlingen chatten tijdens de discussie naar een fictief chat-account over de onderwerpen. Ze leggen groepsgewijs verslag van hun bevindingen, waarbij de geschatte uitingen op een scherm worden weergegeven en praten over het effect van het gebruik van media als Twitter.

Domein 3: Identiteit

De leerlingen bekijken een presentatie met afbeeldingen van profielen, profielfoto's en gezichten zoals deze zijn gebruikt door professionele kunstenaars. Ze onderzoeken wat voor eigenschappen zij zelf hebben en hoe ze deze eigenschappen in beeld en taal zouden kunnen versterken. De leerlingen maken een foto van zichzelf met behulp van een iPad en bewerken deze foto op de iPad tot hun droomprofiel.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 3 lessen van 90 minuten + eindpresentatie

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, 51 en 52

- (48) Oriënteren op relevante kunstenaars en/of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Toelichten van keuzes in het eigen creatieve proces (Produceren).
- (49) Presenteren van kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces, alleen of in groepsverband. Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) Bekijken van beeldende kunst in relatie tot het internet. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars. Oriënteren op passende, uitdagende en horizonverruimende cultuuruitingen (Beleven).
- (51) Verslagleggen van deelname aan een kunstzinnige activiteit (Verslagleggen).
- (52) Discussiëren over de betekenis van een cultuuruiting en over de (globale) culturele context van de cultuuruiting. Onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- **Let op!** De les Domein 1: Democratie, behandelt onderwerpen als pesten en zelfmoord. Indien er, wegens de gevoeligheid van deze onderwerpen, voorkeur is dit soort onderwerpen op een school niet te behandelen, is het mogelijk om voor een versie met minder heftige onderwerpen te kiezen.
- Deze serie van lessen is te boeken als serie gegeven op één dag of als een serie gegeven op 3 verschillende dagen. De presentatie wordt door de school zelf verzorgd naar aanleiding van de handleiding die door RCE wordt aangeleverd. De presentatie heeft als doel de ouders van de leerlingen te betrekken bij het krijgen van meer inzicht op het gebied van Mediawijsheid. Tijdens de lessen zullen de begeleidende docenten van de school zelf een fotoverslag en een korte toelichting maken van het proces en de resultaten, ten behoeve van de presentatie.
- Als tweede optie kan RCE een lespakket leveren dat de school in staat stelt om zelfstandig met de leerlingen een muurkrant te maken van de resultaten en het verloop van de lessen. Deze muurkrant wordt dan geprojecteerd tijdens de presentatie. Dit lespakket wordt bij boeking van de lessenserie 'Mediawijsheid'

gratis geleverd.

4.3.10 Freeze

Hoe bevries je beweging op een foto of film? Een serie over het vastleggen van beweging met foto- en filmtechnieken.

Hoe werkt een fotocamera? Wat is diafragma en sluitertijd? Hoe kan je beweging beïnvloeden door technieken als slow-motion, time-lapse en andere montage technieken?

De leerlingen bekijken presentaties en afbeeldingen van film en fotografie zoals gebruikt in de beeldende kunst. Ze experimenteren met verschillende fotografie-, film- en montage technieken. De leerlingen doorlopen de processen van het maken van foto's, een stop-motionfilm, schieten van filmbeelden en monteren van filmfragmenten, waarbij de nadruk ligt op technieken en het vastleggen van beweging.

Doelgroep: VMBO (BB) en HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 3 x 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Door het gebruik van elementaire vaardigheden leren de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen. (Produceren).
- (49) Presenteren van eigen kunstzinnig werk aan derden, alleen of als deelnemer in een groep (Presenteren).
- (50) Leren, op grond van enige achtergrondkennis, te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar filmvoorstellingen (Beleven).
- (52) Mondeling reflecteren op eigen werk en het werk van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).



4.3.11 Reportage

Een project van 8 lessen waarin alle stappen van het productieproces van het maken van een reportagefilm worden doorlopen.

Hoe maak je een reportage over één onderwerp? Wat is belangrijk bij het beschrijven van je onderwerp? Wat zijn de feiten en wat zijn de meningen? Wat laat je wel zien en wat juist niet en waarom? Wat komt er kijken bij het maken van een film? Hoe verdeel je de rollen tijdens het filmen? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen bekijken presentaties over het maken van een korte reportagefilm en de manieren van verslagleggen door gebruik van film. Ze experimenteren met verschillende camerastandpunten, kadrering, zeggingskracht van beeld en filmtechnieken. Ze onderzoeken hoe het onderwerp overgebracht kan worden op de toeschouwer. De leerlingen schrijven een script, tekenen een storyboard, verdelen de rollen voor het maken van de film en filmen korte scènes. Ze monteren de scènes tot een reportagefilm van 2 minuten met het programma Final Cut Pro.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 8 x 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een reportagefilm. Leren om verschillende fasen van het creatieve en ontwerpproces te doorlopen. Onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideesetsen voor de praktijkopdracht (Produceren).
- (49) Presenteren door middel van beeld, geluid en (lichaams-)taal, met eventueel de computer als hulpmiddel. Presenteren in groepsverband van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve manier (Presenteren).
- (50) Bekijken van presentaties over reportages en kennis maken met kunstzinnige en culturele uitingen van professionele kunstenaars. Jezelf openstellen voor de cultuuruiting, kennis maken met kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpretieren van een cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Discussiëren over de betekenis van een cultuuruiting.

Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Dit project is te koppelen aan thema's en onderwerpen die op een school actueel zijn. Tevens is het project zeer geschikt om te koppelen aan technische projectweken b.v. op een Technasium of projectweken. Het project bestaat uit een serie van 8 workshops. Van de 8 workshops worden er 4 door RCE gegeven. Deze workshops worden afgewisseld door 4 workshops die door de docenten van de school worden gegeven, aan de hand van lesbrieven/handleiding.

4.3.12 Operaproject (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Maak tijdens het Operaproject met een lesblok Beeld en een lesblok Geluid een muziekvideo met dramatische opbouw in het thema van een splinternieuwe opera!

Wat is de opera? Kan een opera gaan over hedendaagse thema's? Hoe laat je dit in videobeelden zien? Hoe monteer je deze beelden tot een logisch geheel? Welke geluiden of muzieksoorten passen bij de beelden en hoe voeg je ze toe? Hoe voeg je beelden bij muziek?

De leerlingen bekijken filmopnames van opera en beluisteren bijbehorende muziek, met de nadruk op dramaturgie. De leerlingen experimenteren met de opbouw van een film, waarbij het accent ligt op het vertellen van een verhaal. Ze onderzoeken hoe ze in beeld en/of geluid een dramatische opbouw kunnen creëren in het thema van de actuele opera. De leerlingen monteren filmbeelden, muziekfragmenten en hun eigengemaakte muziek tot een muziekvideo.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 2 x 150 tot 180 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Toepassen van audiovisuele technieken bij het maken van een muziekvideo. Door middel van beeld en geluid eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken, verbeelding vormgeven of communiceren. Verschillende fasen van het creatieve of ontwerpproces kunnen onderscheiden en doorlopen (Producers).
- (49) Presenteren van het eigen werk met behulp van beeld en geluid van de computer (Presenteren).
- (50) Leren kijken naar beeldende kunst, luisteren naar muziek en kijken en luisteren naar operavoorstellingen. Jezelf openstellen voor opera. Oriëntatie op passende en uitdagende (horizon verruimende) cultuuruitingen (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder dat van kunstenaars. Interpretieren van de cultuuruiting vanuit gevoel en emotie (Reflecteren).

Bijzonderheden:

In samenwerking met de Nederlandse Reisopera kan het Operaproject ieder jaar thematisch aansluiten op een actuele moderne opera met hedendaagse thema's. Het project kan bij elke opera worden afgenomen. In overleg en indien er ruimte is, is het mogelijk dat de leerlingen de desbetreffende opera bij de voorpremière bezoeken tegen een gereduceerd tarief van € 5,- per leerling. Het project kan ook los van een specifieke opera geboekt worden.

Het project bestaat uit een dag met 2 lesblokken van 3 uren. De leerlingen bewerken in blok 1 het Beeld en in blok 2 het Geluid. De blokken zijn ook los te boeken. In dit geval wordt er bij het lesblok Beeld gebruik gemaakt van kant en klaar geluid en bij het lesblok Geluid van kant en klaar beeldmateriaal.

5 Kunstkick

Hoe werkt een kunstenaar?

Aan het werk met een echte kunstenaar? Dat is Kunstkick! Een workshopprogramma waarbij leerlingen alles leren over de werkwijze van de kunstenaar en de technieken die hij/zij gebruikt. Maar minstens zo belangrijk is dat de eigen creativiteit van de leerlingen wordt geprikkeld. Onze Kunstkick-kunstenaars zijn in verschillende disciplines werkzaam: van schilderen tot mode en van beeldhouwen tot druktechnieken.

5.1 What are you thinking of?

Hoe zou jouw innerlijk portret eruit zien en hoe kan je dat verbeelden in de vorm van een collage?

Welke portretten zijn er te zien in Rijksmuseum Twenthe? Wat probeert de kunstenaar ons te vertellen? Hoe maak je een portret persoonlijk? Hoe kan je door middel van collagetechnieken je eigen innerlijke portret verbeelden?

De leerlingen bekijken en bespreken portretten uit Rijksmuseum Twenthe. Ze bekijken het werk van een kunstenaar ter inspiratie en kennismaking met het beroep kunstenaar en portretten. De leerlingen onderzoeken hoe ze zelf een innerlijk portret kunnen maken aan de hand van emoties, persoonlijke smaak en geluksfactoren. Ze bespreken met de kunstenaar welke werken ze mooi, interessant of lelijk vinden. De leerlingen selecteren een aantal afbeeldingen van de collectie van het museum en knippen afbeeldingen uit tijdschriften. Ze brengen deze afbeeldingen samen tot een persoonlijk portret over hun eigen emotie.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een collage waarmee de eigen gevoelens en ervaringen worden uitgedrukt. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces en onderzoeken welke afbeeldingen het beste geschikt zijn voor het uitdrukken van de eigen gevoelens en ervaringen. Oriëntatie op relevante kunstenaars en/of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Kunnen motiveren van de eigen keuzes (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (50) Kijken naar kunst in het museum en werk van de kunstenaar. Inzicht krijgen in het beroep van kunstenaar en jezelf openstellen voor de cultuuruiting (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Interpretieren van de cultuuruiting vanuit gevoel en emotie (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt gegeven door één van de volgende vier kunstenaars: Eva Meijer, Jacomijn Schellevis, Marlies van Grootel of Saskia Griepink.

5.2 Steengoed!

Leer over de grondbeginselen van beeldhouwen en haal je eigen beeld tevoorschijn uit een door jezelf uitgekozen speksteen.

Hoe kan je speksteen bewerken? Kan je in steen boren? Hoe haal je een beeld tevoorschijn uit een steen? Welk soort werk maakt kunstenares Mirjan Koldewey?

De leerlingen bekijken onder leiding van beeldhouwster Mirjan Koldewey een presentatie over haar werk en de grondbeginselen van het beeldhouwen. Ze onderzoeken hoe je speksteen kunt bewerken en welke materialen en gereedschappen je hiervoor nodig hebt. Ze onderzoeken hoe ze een steen naar eigen fantasie, gevoel en beleving kunnen vormgeven. De leerlingen kiezen zelf een eigen steen uit en schetsen een ontwerp voor hun beeld. De leerlingen bewerken de speksteen met raspen, boren en schuurpapier (4 verschillende gradaties) tot hun eigen beeld uit de steen naar voren komt. Ze bewerken de steen met bijenwas om de kleur te verdiepen en het beeldje waterafstotend te maken.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 50 en 52

- (48) Maken van een 3D-ontwerp waarbij de grondvorm van de steen als uitgangspunt wordt genomen. Doorlopen en onderscheiden van de verschillende fases in het creatieve proces. Het werk van de kunstenaar gebruiken als oriëntatiepunt voor de opdracht (Produceren).
- (50) Kijken naar kunst in het museum en naar werk van de kunstenaar. Bespreken van de eindresultaten in groepsverband. Kennis maken met het beroep van kunstenaar en jezelf openstellen voor de mogelijkheden van het beroep (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Aandacht hebben voor de betekenis van kunst in het museum en de culturele context van kunst en kunstenaar (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt gegeven door de kunstenares Mirjan Koldeweij. Omdat de workshop kunstenaar afhankelijk is, kan het zijn dat de workshop niet op alle data beschikbaar is. Indien het niet mogelijk is om deze workshop te boeken, zal de workshop De ruimte in! (5.4) ter vervanging worden aangeboden.
- Voor deze workshop geldt een materiaaltoeslag van € 2,- per leerling.



5.3 Kader kijken

Maak kennis met de grondbeginselen van de fotografie en leer hoe je een foto maakt zonder camera!

Hoe werkt dat eigenlijk, een foto maken? Wanneer is fotografie ontstaan? Wat is het verschil tussen een foto en een schilderij? Wat voor onderwerpen zijn geschikt voor fotografie?

De leerlingen bekijken een presentatie over het werk van de kunstenaar die de workshop geeft. Ze onderzoeken hierbij de grondbeginselen van de techniek en geschiedenis van de fotografie en maken zelf een foto zonder camera. De leerlingen luisteren naar de fotograaf wanneer deze vertelt over de geschiedenis van de fotografie, haar eigen werk, de werkwijze en de technische aspecten van fotografie. Aan de hand van kunst uit het museum worden de persoonlijke smaak, de eigen stijl en de inspiratiebronnen van de kunstenaar besproken. De leerlingen experimenteren met zelf verzamelde objecten in verschillende combinaties en opstellingen op fotopapier. Ze belichten het fotopapier, waarbij ze op een speelse manier de principes en mogelijkheden van fotografie ontdekken.

Doelgroep: VMBO (BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Maken van een foto met een compositie van gevonden objecten. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces en onderzoeken welke mogelijkheden de opstelling van objecten biedt voor verschillende composities. Oriëntatie op relevante kunstenaars en/of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Motiveren van de eigen keuzes (Produceren).
- (49) Presenteren van het eindresultaat van de workshop aan elkaar en vertellen over het proces, van inspiratie tot eindproduct (Presenteren).
- (50) Kijken naar kunst in het museum en kunst van de kunstenaar. Inzicht krijgen in het beroep van kunstenaar en jezelf openstellen voor de cultuuruiting (Beleven).

- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Aandacht hebben voor de betekenis van kunst in het museum en de culturele context van kunst en kunstenaar (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt altijd gegeven door een kunstenaar met expertise op het gebied van de discipline fotografie en sluit inhoudelijk aan op haar werk. Deelnemende kunstenaars zijn: Anne-Marie Meertens, Alina Pahl, Betty Zieltjens en Elna Obreen.

5.4 De ruimte in!

Kunst in een hoekje of achter de verwarming? Bekijk een ruimte eens anders en maak kunstwerken voor gekke plekken.

Moet kunst altijd op een sokkel staan of aan de muur hangen? Hoe zou kunst achter een verwarming eruit moeten zien? Op welke manier kan je plastic afval gebruiken voor het maken van nieuwe vormen?

De leerlingen bekijken onder leiding van een kunstenaar een presentatie over het werk van deze kunstenaar en over driedimensionale kunst. Ze bekijken en bespreken een aantal werken uit Rijksmuseum Twenthe. De leerlingen onderzoeken hoe kunst op een ruimte kan reageren en wat het effect is van kunst op gekke plaatsen. Ze onderzoeken hoe ze van plastic afval nieuwe vormen kunnen maken en experimenteren met verbindingstechnieken. De leerlingen kiezen een plek in de workshopruimte waar ze een ruimtelijk object voor willen maken. Ze construeren met plastic afval en verbindingstechnieken een eigen ruimtelijk kunstwerk voor een vreemde plek. Ze plaatsen het op de plek die ze gekozen hebben en bespreken het gemaakte werk.

Doelgroep: VMBO (OB/BB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49 50 en 52

- (48) Construeren van een ruimtelijk object door gebruik te maken van beeldende technieken. Onderzoeken (selecteren en toepassen) van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen voor de praktijkopdracht en toelichten van de keuzes in het eigen creatieve- en ontwerpproces (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen, met aandacht voor het creatieve proces (Presenteren).
- (50) Kijken naar beeldende kunst. Kennis maken met kunstzinnige en culturele uitingen van anderen, waaronder kunstenaars. Jezelf oriënteren op uitdagende en horizon verruimende cultuuruitingen (Beleven).

- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars. Bespreken van de betekenis van kunst op niet reguliere plekken in de ruimte en de (globale) culturele context van de cultuuruiting (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt altijd gegeven door een kunstenaar met expertise op het gebied van de discipline ruimtelijk en sluit inhoudelijk aan op zijn/haar werk.
- Deelnemende kunstenaars zijn: Eva Meijer, Jacomijn Schellevis, Marlies van Grootel, Saskia Griepink en Mirna Limon.



5.5 Fabels & Mythen

Experimenteer met tekentechnieken en teken een held met bijzondere eigenschappen vanuit je fantasie.

Wat voor held krijg je als je de kenmerken van drie verschillende helden combineert in één nieuwe held? Hoe kan je met potlood diepte suggereren? Wat voor effecten kan je bereiken als je een object met textuur onder je papier legt en je potlood hier overheen laat gaan?

De leerlingen bekijken een aantal kunstwerken in het museum. Samen met de kunstenaar praten ze over Griekse mythologie en de eigenschappen van helden, hun uiterlijke kenmerken en attributen. Ze luisteren naar de kunstenaar wanneer deze vertelt over zijn/haar werk. Ze doen kennis op over verschillende technieken en hoe je deze toe kunt passen om het gewenste effect te bereiken. De leerlingen bedenken hun eigen held en gebruiken verschillende tekentechnieken en materialen (overtrekken, omtrekken, houtskool, potlood, oliepastel en pastelkrijt) om een held op papier te zetten met wel heel bijzondere eigenschappen.

Doelgroep: HAVO (BB) en VWO (klas 3 en 4)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een tekening maken waarmee een verhaal wordt verteld. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces. Onderzoeken welk verhaal je wilt vertellen en welke beeldelementen hiervoor nodig zijn. Het werk van de kunstenaar gebruiken als oriëntatiepunt voor de opdracht. Kunnen motiveren van de eigen keuzes en een vergelijking kunnen maken tussen het eigen werk en dat van anderen. Openstaan voor de suggesties van de docent en medeleerlingen ten behoeve van het eindresultaat (Produceren).
- (49) Presenteren van het eindresultaat van de workshop aan elkaar en vertellen over het proces, van inspiratie tot eindproduct (Presenteren).
- (50) Kijken naar kunst in het museum en kunst van de kunstenaar. Bespreken van de eindresultaten in groepsverband. Kennis maken met het beroep van kunstenaar en jezelf openstellen voor de mogelijkheden van dit beroep (Beleven).

- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Vergelijken van het eigen werk met dat van de kunstenaar. Aandacht hebben voor de betekenis van de kunst in het museum en de culturele context van kunst en kunstenaar. Onderscheiden van de boodschap van de kunstenaar en de eigen reactie. Vergelijken van de eigen reactie met die van klasgenoten. Oriëntatie op het beroep van kunstenaar (Reflecteren).

Bijzonderheden:

Deze workshop wordt gegeven door de kunstenaar Mirna Limon. Omdat de workshop kunstenaar afhankelijk is, kan het zijn dat de workshop niet op alle data beschikbaar is. Indien het niet mogelijk is deze workshop te boeken, dan zal de workshop Storytelling (5.6) ter vervanging worden aangeboden.

5.6 Storytelling

Een workshop in het Rijksmuseum Twenthe onder leiding van een kunstenaar, die tevens RCE-docent is, de leerlingen op een onderzoekende en makende manier verschillende tekentechnieken en boekbinden onderzoeken.

Hoe ziet een beker eruit aan de onderkant? Wanneer je een muntje vanaf de zijkant bekijkt, zie je dan nog wat het is? Als je met je linkerhand tekent terwijl je rechtshandig bent, wat is dan het resultaat? Hoe kan ik Japans boekbinden?

De leerlingen luisteren naar een presentatie over kunstwerken uit het museum en het eigen werk van de kunstenaar/ RCE-docent die hen begeleid. Ze onderzoeken of objecten vanuit verschillende perspectieven een andere betekenis krijgen en experimenteren met verschillende tekentechnieken en materialen. De leerlingen tekenen verschillende versies van een voorwerp: door blind, met de andere hand dan de voorkeurshand of vanuit een ander perspectief te tekenen. De leerlingen maken kennis met boekbinden door de tekeningen te bundelen door middel van Japans boekbinden.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Tekeningen maken van een voorwerp vanuit verschillende perspectieven, met gebruik van diverse tekentechnieken en tekenmaterialen. Door middel van tekenen eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken, verbeelding vormgeven of communiceren. Onderzoeken en toepassen van relevante materialen, werkwijzen en ideesetsen op de praktijkopdracht (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) De leerlingen kunnen kijken naar beeldende kunst. Ze maken kennis met kunstzinnige en culturele uitingen van anderen, waaronder kunstenaars. De leerlingen oriënteren op uitdagende en horizon verruimende cultuuruitingen (beleven).
- (52) De leerlingen kunnen kijken naar beeldende kunst. Ze maken kennis met kunstzinnige en culturele uitingen van anderen, waaronder kunstenaars.

De leerlingen oriënteren op uitdagende en horizon verruimende cultuuruitingen (beleven).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt altijd gegeven door een kunstenaar met expertise op het gebied van de discipline tekenen en sluit inhoudelijk aan op zijn/haar werk.
- Deelnemende kunstenaars zijn: Mirna Limon, Jacomijn Schellevis en Saskia Griepink.

5.7 Snapshot

Maak kennis met de grondbeginselen van de fotografie en leer hoe je een foto maakt zonder camera!

Hoe werkt dat eigenlijk, een foto maken? Wanneer is de fotografie ontstaan? Wat is het verschil tussen een foto en een schilderij? Wat voor onderwerpen zijn geschikt voor fotografie?

De leerlingen bekijken een presentatie over het eigen werk van de kunstenaar die de workshop geeft. Ze onderzoeken hierbij de grondbeginselen van de techniek en geschiedenis van de fotografie en maken zelf een foto zonder camera. De leerlingen luisteren naar de fotograaf wanneer deze vertelt over de geschiedenis van de fotografie, zijn/haar eigen werk, werkwijze en het technische aspect van fotografie. Aan de hand van kunst uit het museum worden persoonlijke smaak, eigen stijl en de inspiratiebronnen van de kunstenaar besproken. De leerlingen experimenteren met zelf verzamelde objecten in verschillende combinaties en opstellingen op fotopapier. Ze belichten het fotopapier, waarbij ze op een speelse manier de principes en mogelijkheden van fotografie ontdekken.

Doelgroep: HAVO/VWO (BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een foto maken van een compositie van gevonden objecten. Doorlopen en onderscheiden van verschillende fases in het creatieve proces en onderzoeken welke mogelijkheden de opstelling van objecten biedt voor verschillende composities. Oriëntatie op relevante kunstenaars en/of kunststromingen ten behoeve van een praktijkopdracht. Motiveren van de eigen keuzes (Producen).
- (49) Presenteren van het eindresultaat van de workshop aan elkaar en vertellen over het proces, van inspiratie tot eindproduct (Presenteren).
- (50) Kijken naar kunst uit het museum en kunst van de kunstenaar. Inzicht krijgen in het beroep van kunstenaar en jezelf openstellen voor de cultuuruiting (Beleven).

- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Aandacht krijgen voor de betekenis van kunst in het museum en de culturele context van kunst en kunstenaar (Reflecteren).

Bijzonderheden:

- Deze workshop wordt altijd gegeven door een kunstenaar met expertise op het gebied van de discipline fotografie en sluit inhoudelijk aan op haar werk.
- Deelnemende kunstenaars zijn: Anne-Marie Meertens, Alina Pahl, Betty Zieltjens en Elna Obreen.

6 Art2Go

Interactief en afwisselend

Art2Go is een cultureel programma voor jongeren. Leerlingen uit Enschede volgen drie workshops en maken kennis met minimaal drie verschillende culturele instellingen. Dit programma duurt 5 tot 5,5 uur. Aan deelnemers uit de regio worden, vanwege de langere reistijden, twee workshops aangeboden. Dit programma duurt (exclusief de reistijd naar Enschede) 3,5 uur.

De uitgangspunten achter Art2Go zijn eenvoudig. Deelnemende scholen maken een keuze voor een themagebied en volgen gedurende één dag twee of drie workshops in aansluiting op dit thema. De workshops worden gevolgd in kleine groepen van rond de 15 tot 18 leerlingen.

Er zijn zeven themagebieden ontwikkeld:

Menskracht (6.1), Toneelkunst (6.2), Actie-Reactie (6.3), Anders (6.4), Bouwen (6.5), Straatleven (6.6) en Leven en beleven (6.7). Het merendeel van de themagebieden is aanpasbaar aan het niveau van de leerlingen. Een aantal leergebieden zijn specifiek gemaakt voor leerlingen van een bepaald niveau.

Roombeek Cultuurpark Educatie is aanspreekpunt voor de volledige boeking. De onderwijsinstelling kiest een datum en spreekt een voorkeur uit voor de themagebieden waaraan zij willen deelnemen. RCE inventariseert de beschikbaarheid van de door de onderwijsinstellingen geselecteerde culturele instellingen, onderzoekt indien nodig alternatieven en plaatst de definitieve boeking. Verder ondersteunt RCE de school bij het ontwikkelen van de leerlingenroosters, leerlingeninformatie en indien van toepassing het vervoersprogramma.

6.1 Themagebied Menskracht

Gebruik de wereld om je heen, creëer beweging met stop-motion, maak muziek met je lichaam en gebruik afval voor kunst!

In het themagebied Menskracht werken we samen met onze cultuurpartner Kaliber Kunstenschool. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Recycle-art

Op welke wijze wordt afval ingezet door beeldende kunstenaars? Welke rol spelen functie, kleur en vorm daarbij?

De leerlingen kijken naar afbeeldingen van het werk van recycle-art-kunstenaars en bespreken dit aan de hand van beschouwende kijkvragen. Ze onderzoeken de relatie tussen betekenis, vorm, materialen en technieken. De leerlingen experimenteren met afvalmateriaal en het werken met verbindingstechniek, waarna ze een ruimtelijk object maken.

Hersenstampij

Wat is innovatie? Kan je iets wat niet leeft laten leven? Wat is stop-motion? Hoe kan je met foto's beweging laten zien?

De leerlingen bekijken videobeelden en maken kennis met het begrip stop-motion en de wijze waarop vernieuwing gecreëerd kan worden. Ze onderzoeken camerastandpunten en de materialen en personen die ze gaan gebruiken. De leerlingen maken een stop-motionfilmpje van ongeveer 30 seconden door foto's te maken van een zelfgekozen onderwerp. De filmpjes worden achteraf getoond en besproken.

Bodypercussie & Djembé (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)

Hoe maak je muziek zonder instrumenten? Wat is percussie? Hoe maak je muziek met je voeten en handen? Durf je je stem ook te gebruiken?

De leerlingen beluisteren muziek gemaakt met verschillende bekende en minder bekende percussie-instrumenten. Ze experimenteren met het maken van verschillende percussiegeluiden door gebruik te maken van hun eigen lichaam. De leerlingen maken muziek met instrumenten die je altijd en overal bij je hebt: (stampende) voeten, (klappende) handen en een (veeltonige) stem. Verder wordt er djembé gespeeld waardoor er muzikale variatie ontstaat.

Spoken Word (i.s.m. Hartkwartier)

Hoe geef jij jouw woorden kracht? Hoe kun je mensen raken en inspireren met jouw visie op de wereld?

De leerlingen leren een eigen persoonlijke boodschap te verwoorden en over te brengen aan de luisteraar. De leerlingen worden in hun kracht gesteld en leren hoe je je manier van kijken kunt vertalen in woorden. Zowel met als zonder muzikale ondersteuning werken de leerlingen aan een voordracht. De leerlingen zijn vrij om elk onderwerp te kiezen dat hen bezig houdt. Ze werken aan zelfvertrouwen, zelfexpressie en eigenwaarde. De leerlingen presenteren aan het einde van de workshop een korte poetryslam.

Doelgroep: PRO, VSO en VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop voor VMBO. Voor PRO en VSO geldt een aangepaste lesduur van 60 tot 90 minuten.

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 06, 48, 49, 50 en 52

- (06) Overleggen en plannen in groepsverband tijdens het voorbereiden van de stop-motionfilm. Deelnemen aan overleg en planning in een groep (Spreken/Gesprekken voeren).
- (48) Onderzoeken en selecteren van relevante materialen en werkwijzen voor een praktijkopdracht. Muziek maken met behulp van percussietechnieken. Van afvalmaterialen een ruimtelijk beeldend werk construeren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).

- (50) Luisteren naar muziek en bekijken van een aantal stop-motionfilms van professionele kunstenaars. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen (Beleven).
- (52) Interpretieren van een cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Reflecteren op het eigen werk en dat van klasgenoten. Bekijken en bespreken van het werk van professionele kunstenaars (Reflecteren).

6.2 Themagebied Toneelkunst

Grimeer verwondingen die net echt lijken, beweeg en dans net zoals internetmemes en leer over moedig zijn en beschermen.

In het themagebied Musketiers werken we samen met onze cultuurpartners Kunstenmakers en de Nederlandse Reisopera. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Move-it

Wat is choreografie? Hoe daag jij de ander uit in een dansbattle? Herken jij de leider van een groep? Wat is een internetmeme? Hoeveel memes kun jij in 30 seconden uitbeelden?

De leerlingen bekijken een presentatie over choreografie, samenwerking in dans en herkenbaarheid van uitgebeelde bewegingen. De leerlingen onderzoeken verschillende manieren van bewegen en ontdekken dat choreografie bestaat uit een serie van verschillende korte bewegingen achter elkaar. De leerlingen voeren verschillende op dans en beweging gerichte opdrachten uit, waaronder opdrachten in relatie tot internetmemes. De leerlingen voeren de opdrachten uit met de nadruk op herkenbaarheid, samenwerken en elkaar met dans en bewegingen uitdagen.

Grime (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Wat is grime? Hoe wordt grime gebruikt in de opera? Wat gebeurt er als je er ineens heel anders uitziet? Kan je grime zo gebruiken dat het lijkt alsof je echt gewond bent? Met welke kleine attributen kan je je rol nog echter maken?

De leerlingen bekijken een presentatie over het gebruik van grime en special effects in de opera. Ze onderzoeken en experimenteren met het aanbrengen van grime. De leerlingen brengen grime bij elkaar aan en gebruiken kleine attributen om een fictief personage te creëren. Ze maken foto's van het proces die verwerkt worden tot een kort beeldverhaal.

Rekwisieten (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Wat zijn rekwisieten? Waarvoor worden rekwisieten gebruikt? Wat voor musketier zou jij zijn? Welke rekwisieten zou je maken bij een verhaal over musketiers?

De leerlingen bekijken een presentatie over het gebruik van rekwisieten in de kunst en de betekenis van musketiers. Ze onderzoeken wat een musketier is en wat voor eigenschappen hun eigen musketier zou hebben. De leerlingen ontwikkelen rekwisieten door gebruik van hout, stof en diverse andere materialen en presenteren hun personage aan de groep.

Create your own musici! (i.s.m. Orkest van het Oosten, Wilminktheater & Muziekcentrum Enschede)

Weet jij ritme te behouden? Hoe maak je een muziekstuk? Weet je hoe je tonen en klanken kan combineren?

De leerlingen duiken in één groot componeerexperiment. De leerlingen maken en spelen een eigen groepscompositie onder begeleiding van een musicus uit het Orkest van het Oosten. De musicus geeft de leerlingen muzikale 'bouwstenen' waarmee ze direct samen muziek kunnen maken. De leerlingen gaan proberen, experimenteren en improviseren. Door de methode 'leren door zelf doen' kruipen ze echt in de huid van een componist, zelfs als ze nog nooit muziek gemaakt hebben.

Doelgroep: PRO, VSO en VMBO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop voor VMBO. Voor PRO en VSO geldt een aangepaste lesduur van 60 tot 90 minuten.

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Experimenteren met het gebruik van grime binnen de discipline drama en gebruiken van audiovisuele technieken voor het maken van een beeldverhaal. Leren theatervechten aan de hand van het gebruik van veilige codes. Leren de eigen verbeelding vorm te geven en te communiceren. (Produceren).
- (49) Presenteren van het gemaakte werk en het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (50) Jezelf openstellen voor het beleven van de cultuuruiting (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van medeleerlingen (Reflecteren).

6.3 Themagebied Actie-reactie

Bouw samen een bewegend kunstwerk, maak een vette groove met afvalcontainers en ontdek hoe een strip wordt verfilmd.

In het themagebied Actie-reactie werken we samen met onze cultuurpartners Concordia en Kaliber Kunstenschool. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Bewegende kunst (i.s.m. Concordia)

Wat als je rolletje plakband een eigen leven zou leiden terwijl je slaapt? Hoe zet je een alledaags voorwerp in beweging? Kan je daarmee een kettingreactie veroorzaken?

De leerlingen bekijken de korte film 'Der Lauf der Dinge' van filmmaker Peter Fischli en David Weiss. Ze experimenteren met het in beweging zetten van alledaagse voorwerpen en onderzoeken aan de hand van een bezoek aan de film van Concordia hoe ze een bewegend kunstwerk kunnen opbouwen en presenteren in de ruimte. De leerlingen brengen een kettingreactie in beweging met behulp van alledaagse voorwerpen.

Rythm and Trash (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)

Hoe kan je met afvalcontainers, tonnen, olievaten en auto-onderdelen een vette groove neerzetten? Kan je afvalmaterialen gebruiken voor percussie? Welke verrassende ritmes kan je met percussie creëren?

De leerlingen beluisteren voorbeelden van percussie. Ze experimenteren met het maken van ritme door het gebruik van verschillende objecten waaronder afvalmaterialen, afvalcontainers en oliedrums. Ze maken percussie door afvalmaterialen en andere gebruiksvoorwerpen als instrument te gebruiken. Deze objecten worden samen bespeeld, waardoor een indrukwekkend ensemble ontstaat.

Playmovie

Wat heeft een stripverhaal met film te maken? Wat is een storyboard? Hoe gebruik je dit voor een strip of voor het maken van een korte film? Wat is het effect van verschillende camerastandpunten?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het gebruik van film binnen de beeldende kunst. Ze onderzoeken het productieproces van een film en het proces van een strip naar een storyboard. De leerlingen tekenen een storyboard, filmen de scènes en monteren deze tot een korte film.

Woorden voor kunst (i.s.m. de Nieuwe Koning)

Hoe schrijf je op wat kunst met je doet? Hoe vind je de juiste woorden bij je gevoelens? Hoe kan je jezelf uiten in poëzie?

De leerlingen maken een gedicht aan de hand van een eigen gekozen object in het museum. Aan de hand van vragen rondom zintuiglijke ervaring zoals: wat zie je, wat hoor je, wat voel je, hoe ruikt het, wat denk je, wat fantaseer je, verzamelen de leerlingen woorden voor hun gedicht. Daarna worden woorden geproefd en in klank en ritme tot een kort verhaal gesmeed. De leerlingen dragen het gedicht voor bij het gekozen object.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Gebruik maken van audiovisuele technieken, muziek en beweging. Leren om de eigen verbeelding vorm te geven en te communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren en bespreken van het gemaakte werk voor de groep (Presenteren).
- (50) Kijken naar en praten over het werk van professionele kunstenaars die werken met het verhaal binnen de film. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Kijken naar kunst).
- (52) Kijken, luisteren naar en praten over het eigen werk en dat van klasgenoten (Reflecteren).

6.4 Themagebied Anders

Kijk eens met een andere blik, kan je de werkelijkheid anders laten zien? Luister, kijk en geef je mening!

In het themagebied Anders werken we samen met onze cultuurpartner de Nederlandse Reisopera.

Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Geen gezicht

Wat is een portret? Wat is het verschil tussen een portret en een foto? Wat zou jij willen veranderen aan een schilderij, zodat het naar jouw smaak is? Welke grote kunststromen vind je in de Westerse kunstgeschiedenis?

De leerlingen bekijken en bespreken onder leiding van de museumdocent diverse kunstwerken in het museum. Ze luisteren naar de verhalen achter de werken en geven hun mening over de schilderijen. Ze onderzoeken wat zij zouden willen veranderen om het kunstwerk mooier, interessanter of spannender te maken. De leerlingen kiezen een afbeelding van een schilderij dat zij het minst mooi vinden. Ze schilderen met plakkaatverf de verbeterde versie van het gekozen schilderij op de afbeelding.

Operasounds (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Hoe kan je operageluidsfragmenten gebruiken bij het maken van een film? Hoe kunnen beeld en geluid elkaar beïnvloeden? Hoe kan je een nieuw verhaal maken door gebruik te maken van verschillende beeldfragmenten? Wat is een dramatische opbouw?

De leerlingen bekijken en beluisteren filmfragmenten over audiovisuele kunst waarbij beeld en geluid een relatie met elkaar aangaan. Ze experimenteren met verschillende film- en operafragmenten en onderzoeken hoe met verschillende

fragmenten een nieuwe verhaallijn kan worden gemaakt. De leerlingen monteren film- en geluidsfragmenten tot een nieuwe film waarbij gebruik wordt gemaakt van een dramatische opbouw.

Beeldverhaal

Hoe kan je een verhaal laten zien door middel van fotografie? Wat gebeurt er met een verhaallijn als je filmfragmenten in een andere volgorde zet? Hoe kan je in een foto overbrengen wat je wilt laten zien?

De leerlingen kijken naar een presentatie over het maken van een beeldverhaal en hoe je een verhaallijn kan veranderen door de volgorde te veranderen. Ze experimenteren met verschillende volgordes van foto's en ontdekken wat voor effect dit teweegbrengt. De leerlingen schrijven een korte verhaallijn en fotograferen de scènes met een digitale camera. Ze monteren de foto's in verschillende volgordes tot drie korte beeldverhalen.

Voicelooping & Human Beatbox (i.s.m. Hartkwartier)

Hoe wordt je stem een drumstel? Hoe klinkt je stem wanneer deze wordt veranderd met behulp van effecten? Wat is samplen? Hoe kan je van je stem een beat maken?

De leerlingen gaan experimenteren met beatboxen. De human beatbox komt uit de hiphop en draait om het maken van drumgeluiden met de mond. De leerlingen daarnaast om vocale geluiden op te nemen met een loopstation. Ze maken composities die volledig gebaseerd zijn op stemmen. Door stemgeluiden over elkaar en achter elkaar op te nemen en deze te herhalen ontstaan er ritmes en melodieën. De leerlingen presenteren hun beat aan elkaar.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideesetsen voor de praktijkopdracht. Gebruik van audiovisuele technieken (Produceren).
- (49) Presenteren in groepsverband van het eigen kunstzinnig werk aan anderen op

een toegankelijke en creatieve wijze (Presenteren).

- (50) Bekijken van beeldende kunst en filmfragmenten. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen en professionele kunstenaars. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product (Beleven).
- (52) Kunnen onderscheiden van de boodschap van de maker en de eigen reactie. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

6.5 Themagebied Bouwen

Ontdek hoe jouw droomhuis eruit ziet, breng een getekende stad tot leven met stop-motion en ontwerp een decor voor je eigen operaconcept!

In het themagebied Bouwen werken we samen met onze cultuurpartner de Nederlandse Reisopera. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijkheid van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Het Gebouw

Wat voor functie heeft een gebouw? Hoe onderscheiden rijtjeshuizen zich onderling van elkaar? Wat valt er op aan de invulling van huizengevels? Wat was vroeger de functie van het gebouw waar nu De Museumfabriek gehuisvest is?

De leerlingen bekijken De Museumfabriek en de wijk Roombeek tijdens een rondleiding. Ze bekijken een presentatie met verschillende gebouwen in wijken van steden. Ze bestuderen de gevels van de gebouwen. De leerlingen tekenen de omtrek van een gebouw over met behulp van een overheadprojector en vullen de getekende gevel van het gebouw in met patronen en structuren. Ze knippen de tekeningen uit, plakken ze op de muur en fotograferen ze, waarna de foto's gemonteerd worden tot een stop-motionfilm.

Droomhuis

Wat voor gebouwen zijn er gebouwd en waarom? Wat is smaak en wat is functie? Wat is een digitale collage? En hoe kan ik een digitale collage inzetten bij het maken van een droomhuis?

De leerlingen bekijken afbeeldingen van gebouwen en kijken naar de details van gevels. Ze onderzoeken welke onderdelen ze nodig hebben om een gebouw samen te stellen en maken hierbij keuzes voor materialen en objecten. Ze fotograferen vanuit verschillende standpunten en werken met opbouw, ordening en evenwicht. De leerlingen bouwen vanuit het verzamelde beeldmateriaal een digitale collage van een droomhuis.

Decor (i.s.m. Nederlandse Reisopera)

Wat is een decor? Wat is zoal te zien in een decor? Kan een decor een verhaal vertellen? Hoe creëer je de beoogde sfeer in een decor? Hoe maak je een maquette van een decor?

De leerlingen kijken naar verschillende decorontwerpen van de NRO met nadruk op het neerzetten van een sfeer door gebruik van aankleding, kleur en licht. De leerlingen ontwerpen in groepjes een eigen maquette van papier en restmaterialen, aan de hand van een fictieve scène uit een theater of film. Ze maken foto's van het eindresultaat.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Door middel van tekenen de eigen verbeelding vormgeven en communiceren. Doorlopen van verschillende fases van het creatieve ontwerpproces. Onderzoeken van relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen voor een praktijkopdracht (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) Bekijken van een presentatie over het werk van professionele kunstenaars. Jezelf verdiepen in historische achtergrondkennis om de kunst- en cultuuruitingen beter te begrijpen en te waarderen (Beleven).
- (52) Interpreteren van de cultuuruiting met behulp van vakspecifieke basisbegrippen. Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).

6.6 Themagebied Straatleven

Stap in de wereld van Streetwear, Trashion, soundbites van straatgeluiden en de danselementen van Urban Dance!

Binnen het themagebied Straattaal werken we samen met onze cultuurpartners La Reina Design en Kaliber Kunstenschool. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

Streetwear/Trashion (i.s.m. La Reina Design)

Wat als je van afval mode zou kunnen maken? Hoe maak je trashion van 2e hands kleding, stoffen, bandjes, kantjes, doppen, kurken en andere gebruiksmaterialen?

De leerlingen maken kennis met de spannende samensmelting tussen mode/kleding en hip hergebruik. Ze experimenteren met het samenvoegen van 2e hands kleding, stoffen en diverse gebruiksmaterialen zoals bubbelplastic, uiennetjes, doppen, kurken, papieren bordjes, verpakkingsmateriaal etc. De leerlingen knippen, naaien, nieten of lijmen een kledingstuk van gerecyclede materialen. Ze werken op paspoppen of elkaar en mogen na afloop het kledingstuk mee naar huis nemen.

Streetsounds

Hoe ontstaat ritme? Wat voor geluiden hoor je om je heen? Welke geluidsoorten vind je in muziek? Welke relatie kan je maken tussen wat je ziet en wat je hoort in je muziekvideo? Hoe kan je opgenomen geluiden monteren tot een muziekvideo?

De leerlingen kijken en luisteren naar filmfragmenten en korte geluidsfragmenten die de basis vormen voor een muziekvideo. Ze experimenteren met het maken en vinden van verschillende geluiden. De leerlingen filmen de geluiden en monteren deze met het programma Final Cut Pro tot een muziekvideo.

Urban Dance (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)

Wat is Urban Dance en hoe is het ontstaan? Hoe leer je een choreografie op hip-hop-muziek? Wist je dat Urban Dance uitgegroeid is tot één van de populairste muziekstromingen en dansstijlen van onze tijd?

De leerlingen bekijken en beluisteren een uitleg over hoe Urban Dance uit de hip-hop-cultuur in de jaren 70 in New York is ontstaan. Ze ontdekken de verschillende elementen van de Amerikaanse danscultuur Urban Dance. De leerlingen leren een choreografie op hip-hop-muziek.

Doelgroep: VMBO (OB) en HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50 en 52

- (48) Een product maken met gebruik van textiel, audiovisuele technieken, dans en muziek. Door middel van een product eigen gevoelens en ervaringen uitdrukken, verbeelding vormgeven of communiceren (Produceren).
- (49) Presenteren van het eigen kunstzinnig werk op een toegankelijke en creatieve wijze aan anderen (Presenteren).
- (50) Bekijken en bespreken van beeldende kunst en luisteren naar muziek. Kennis maken met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen en jezelf openstellen voor de cultuuruiting (Beleven).
- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen, waaronder kunstenaars (Reflecteren).



6.7 Themagebied Leven en beleven

Ervaar de kracht van keuzes maken en bedenk je eigen innovatieve ideeën!

Binnen het themagebied Leven en beleven werken we samen met onze cultuurpartners Bibliotheek Enschede en het Wilminktheater. Scholen uit Enschede volgen de drie hieronder genoemde workshops. Voor scholen uit de regio wordt (afhankelijk van de wensen van de school en de beschikbaarheid van de workshops) een programma van twee workshop samengesteld. Voor scholen uit de regio worden deze workshops verzorgd op locaties die op loopafstand van elkaar verwijderd zijn.

De geschiedenis maak jij!

Wat is innovatie en waarom is dit belangrijk? Hoe kan je door te brainstormen tot goede ideeën komen? Hoe kan je via een presentatie je idee zo goed mogelijk overbrengen?

De leerlingen luisteren naar een presentatie over innovatieve materialen en het gebruik van nieuwe technieken zoals brainstormen. Ze onderzoeken met behulp van een actieve brainstorm nieuwe toepassingen voor innovatieve materialen. De leerlingen brainstormen en tekenen een mind-map. Ze leggen verslag van de brainstormsessie met behulp van een tekening en presenteren de ideeën aan hun medeleerlingen.

Keuzes maken (i.s.m. Wilminktheater)

Kies jij of wordt er voor je gekozen? Vind je dat makkelijk? Laat je je leiden door vrienden of door gevoelens? Hoe kan een theateroefening helpen bij het maken van keuzes? De leerlingen maken kennis met 'kiezen' in het kader van LOB (loopbaan oriëntatie, profielkeuze, vakkenpakketkeuze en nadenken over een vervolgopleiding). Ze onderzoeken en ervaren hoe je keuzes maakt. Of ze dit vanuit zichzelf doen of geleid door anderen en gebaseerd op gevoel of verstand. De leerlingen ervaren de keuzes door middel van theateroefeningen en bespreken deze met elkaar.

Bust Your Move (i.s.m. Bibliotheek Enschede)

Hoe beleef en creëer je muziek? Wat is improov theater? Kan jij net als de Lama's deelnemen aan theatersport? Hoe maak je een stoere beat met Buckets en Djembés?

De leerlingen maken kennis met improov theater, theatersport en stand up comedy volgens het concept van de Lama's. Ze onderzoeken hoe ze kunnen drummen op Buckets en Djembés. De leerlingen beoefenen theatersport en creëren een stoere beat, rap en refrein onder begeleiding van super coole docenten met een goed gevoel voor humor. Ze presenteren de resultaten als één groep op het podium.

Kunstkrant; kunstenaar of knutselaar? (i.s.m. Concordia)

Wat is kunst? Wanneer is iemand een kunstenaar en wanneer een knutselaar?

De leerlingen denken en discussiëren over de vraag wat kunst is aan de hand van een korte rondleiding door Concordia. De leerlingen formuleren een eigen mening over wat zij kunst vinden. Ze leren hun eigen mening door middel van woorden/teksten en beelden weer te geven. De leerlingen bundelen eigen ideeën en meningen over kunst met die van klasgenoten door samen een 'kunstkrant' te maken. Ze bepalen samen wie met welk onderdeel van de 'kunstkrant' aan de slag gaat. De leerlingen kunnen bijvoorbeeld een open brief schrijven, een recensie, affiche of achtergrondinformatie schrijven. Het eindresultaat wordt tentoongesteld bij de expositie, zodat bezoekers kunnen bekijken hoe jongeren over kunst denken.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB)

Lesduur: 90 minuten per workshop

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 48, 49, 50, 51 en 52

- (48) Door gebruik van nieuwe technieken, relevante materialen, werkwijzen en ideeschetsen onderzoek doen voor een praktijkopdracht. Toelichten van keuzes in het eigen creatieve en ontwerpproces (Produceren).
- (49) In groepsverband presenteren van het kunstzinnig werk aan de hand van het doorlopen creatieve proces (Presenteren).
- (50) Jezelf openstellen voor het samen discussiëren en actief deelnemen aan de brainstormsessie. Door verdieping van achtergrondkennis vanuit ontstane ideeën verder leren denken (Beleven).
- (51) Verslagleggen van deelname aan een kunstzinnige activiteit door middel van een tekening en geschreven en gesproken woorden (Verslagleggen).

- (52) Reflecteren op het eigen werk en dat van anderen. Interpretieren van de gepresenteerde ideeën met behulp van vakspecifieke basisbegrippen (Presenteren).

7 Educatieproject Vliegbasis Twenthe

Ontdek de geheimen van Twente Airport. Onderzoek de geschiedenis, de natuur en technische innovaties.

In samenwerking met Vliegbasis Twenthe heeft Roombeek Cultuur Educatie een project ontwikkeld rondom vliegveld Twente. Op het beleavingspad nemen oude militaire objecten de leerlingen mee op een reis door de geschiedenis. Langs de nieuwe paden met kronkelende beken en poelen waar poelkikker en kamsalamander zich thuis voelen, ontdekken ze de biotoop vliegveld Twente. Ook leren ze waarom technische innovatie zo belangrijk is.

Er kan gekozen worden uit de disciplines erfgoed, natuur of innovatie & techniek.

7.1 Vliegbasis Twenthe – geschiedenis

Een workshop met rondleiding, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de geschiedenis van Vliegbasis Twenthe en een digitale poster ontwerpen.

Wat is de geschiedenis van Vliegbasis Twenthe? Waarom was Vliegbasis Twenthe belangrijk? Wat gebeurt er nu op Vliegbasis Twenthe? Hoe ontwerp je een digitale poster over de vliegbasis?

De leerlingen bekijken en beluisteren een presentatie over de geschiedenis van Twente Airport. De leerlingen onderzoeken welke verhalen de objecten en gebouwen op het beleavingspad vertellen. De leerlingen documenteren een object of gebouw als geheel en in details. De leerlingen maken een digitale poster in beeld en tekst over het object of gebouw.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 37, 40, 48, 50 en 52

- (37) De leerlingen leren welke invloed de Tweede wereldoorlog en de Koude Oorlog op Vliegbasis Twenthe hadden en waaraan dit op de vliegbasis terug te zien is (verschijnselen in tijd en ruimte plaatsen).
- (40) De leerlingen leren de historische bronnen op de vliegbasis te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen. Ze leren daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken (Gebruik van bronnen).
- (48) De leerlingen maken een digitale poster binnen de discipline beeldend (audiovisuele vorming). De leerlingen leren door middel van het ontwerpen van een digitale poster om hun eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).
- (50) De leerlingen bekijken afbeeldingen van objecten en gebouwen, en verdiepen zich in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen creatieve proces en product. Ze maken kennis met de kunstzinnige en

- culturele uitingen van medeleerlingen en professionele kunstenaars (Beleven).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de Digit docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen eigen kunstzinnig werk en dat van anderen (Reflecteren).

7.2 Vliegbasis Twenthe – vliegtuig tot drone

Een workshop, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de Technology base van Vliegbasis Twenthe en een zelf bedachte drone construeren als schaalmodel.

Wat gebeurt er op Vliegbasis Twenthe? Wat is innovatie? Hoe gebruiken de bedrijven op de Technology Base innovatie? Wat voor drones worden er gemaakt? Hoe maak je zelf een schaalmodel voor een drone?

De leerlingen bekijken en beluisteren een presentatie over de bedrijven op Technology base Twente van Vliegbases Twenthe. De leerlingen onderzoeken welke drones er ontwikkeld worden en welke mogelijkheden er in de toekomst zijn. De leerlingen ontwerpen en construeren een innovatieve drone als schaalmodel van ijzerdraad, papier en aluminiumfolie.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 33, 48 en 52

- (33) De leerlingen leren door onderzoek kennis te verwerven over relevante technische producten en systemen, zoals drones. De leerlingen leren deze kennis naar waarde te schatten en op planmatige wijze zelf een drone te ontwerpen en te maken in maquettevorm (Mens en natuur).
- (48) De leerlingen maken een maquette van een drone binnen de discipline beeldend (ruimtelijk construeren). De leerlingen leren door middel van het ontwerpen en construeren van de maquette om hun eigen verbeelding vorm te geven en leren hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (Reflecteren).

7.3 Vliegbasis Twenthe – natuur

Een workshop met rondleiding, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de natuur op Vliegbasis Twenthe en teken- en druktechnieken gebruiken om een schematische tekening weer te geven.

Waarom is de natuur op Vliegbasis Twenthe belangrijk? Waarom komen bepaalde planten en dieren juist hier voor? Hoe wordt de natuur voor de toekomst behouden? Hoe maak je een schematische tekening van de bijzondere planten en dieren?

De leerlingen bekijken en beluisteren tijdens de rondleiding hoe de natuur op Vliegbasis Twenthe zich ontwikkeld heeft. De leerlingen onderzoeken welke belangrijke planten en dieren in het gebied hun onderkomen hebben en hoe dit veilig wordt gesteld door behoud en onderhoud. De leerlingen geven de planten en dieren schematisch weer door het gebruik van simpele schilder- en druktechnieken op papier en ondersteunende teksten.

Doelgroep: VMBO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 30, 48 en 52

- (30) De leerlingen leren dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu), en dat technologische en natuurwetenschappelijke toepassingen de duurzame kwaliteit daarvan zowel positief als negatief kunnen beïnvloeden (Milieu).
- (48) De leerlingen maken een schematische tekening binnen de discipline beeldend (druktechnieken). De leerlingen leren door middel van het ontwerpen, tekenen en afdrukken van beeld in een schematische tekening hun eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnig werk en dat van anderen (Reflecteren).

7.4 Vliegbasis Twenthe – erfgoed

Een workshop met rondleiding, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de geschiedenis van Vliegbasis Twenthe en een digitaal verslag in woord en beeld maken.

Welk deel van de Nederlandse geschiedenis kun je terugvinden op Vliegbasis Twenthe? Waarom is het belangrijk om deze geschiedenis te bewaren door middel van een belevingspad? Hoe maak je een digitaal verslag in woord en beeld?

De leerlingen bekijken en beluisteren een presentatie over de geschiedenis van Twente Airport. De leerlingen onderzoeken waarom de objecten en gebouwen op het belevingspad bewaard blijven voor de toekomst. De leerlingen maken een digitaal verslag in woord en beeld van hun rondleiding.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 1, 37, 40, 48, 50 en 52

- (1) De leerlingen leren zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken door het presenteren van hun digitale verslag (Taal).
- (37) De leerlingen leren welke invloed de Tweede Wereldoorlog en de Koude oorlog hadden op Vliegbasis Twenthe en waaraan dit op de vliegbasis terug te zien is (Verschijnselen in tijd en ruimte plaatsen).
- (40) De leerlingen leren de historische bronnen op de vliegbasis te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen. Ze leren daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken (Gebruik van bronnen).
- (48) De leerlingen maken een digitaal verslag binnen de discipline beeldend (audiovisuele vorming). De leerlingen leren door middel van het maken van een digitaal verslag in woord en beeld om hun eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).
- (50) De leerlingen bekijken afbeeldingen van objecten en gebouwen en verdiepen zich in de historische achtergrondkennis ter verbetering van het eigen

creatieve proces en product. Ze maken kennis met de kunstzinnige en culturele uitingen van medeleerlingen en professionele kunstenaars (Beleven).

- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de Digit docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (Reflecteren).

7.5 Vliegbasis Twenthe – innovatieve machines

Een workshop, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de Technology Base Twenthe en een stop-motion film maken over een innovatieve machine.

Welke bedrijven werken er op de Technology Base? Wat is innovatie? Wat voor innovatieve machines worden er ontwikkeld? Hoe maak je een stop-motion film?

De leerlingen onderzoeken welke belangrijke onderzoeken en innovaties er gedaan worden op Technology Base Twente. De leerlingen ontwerpen een innovatieve machine met beweegbare delen (2D) die de hoofdrol speelt in een stop-motion film.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 90 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 6, 33, 48 en 52

- (6) De leerlingen overleggen en plannen in groepsverband tijdens het voorbereiden van hun stop-motion film. De leerlingen leren deel te nemen aan overleg, planning en discussie in een groep (Spreken/gesprekken voeren).
- (33) De leerlingen leren door onderzoek kennis te verwerven over relevante technische producten en systemen, zoals drones en innovatieve machines. De leerlingen leren deze kennis naar waarde te schatten en op een planmatige wijze zelf een innovatieve machine te ontwerpen die tot uiting komt in een stop-motion film (Mens en natuur).
- (48) De leerlingen maken een stop-motion film van een innovatieve machine binnen de discipline beeldend (audiovisuele vorming). De leerlingen leren door middel van het ontwerpen van een innovatieve machine en het maken van een stop-motion film om hun eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).
- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (Reflecteren).

7.6 Vliegbasis Twenthe – uitzicht

Een workshop met rondleiding, waarbij de leerlingen op een verkennende en makende manier onderzoek doen naar de ontwikkelingen van de natuur op Vliegbasis Twenthe en voor de vliegbasis een nieuwe uitkijkpost ontwerpen en construeren.

Waarom is de natuur op Vliegbasis Twenthe belangrijk? Welke bijzondere planten en dieren leven hier? Wat is er bijzonder aan het uitzicht? Hoe wordt de natuur voor de toekomst behouden? Hoe ontwerp en construeer je een uitkijkpost als maquette?

De leerlingen bekijken en beluisteren tijdens een rondleiding het verhaal over de ontwikkeling van het natuurgebied van Vliegbasis Twenthe. De leerlingen onderzoeken welke ontwikkelingen er in het gebied hebben plaatsgevonden en hoe het gebied voor de toekomst wordt behouden. De leerlingen ontwerpen en construeren een nieuwe uitkijkpost die uitzicht biedt op de verschillende natuurlijke omgevingen in het gebied.

Doelgroep: HAVO/VWO (OB/BB)

Lesduur: 120 minuten

Leerinhoud: Er wordt gewerkt aan SLO-kerndoelen 1, 30, 48 en 52

- (1) De leerlingen leren zich mondeling en schriftelijk begrijpelijk uit te drukken door het presenteren van een maquette van een uitkijkpost (Taal).
- (30) De leerlingen leren dat mensen, dieren en planten in wisselwerking staan met elkaar en hun omgeving (milieu), en dat technologische en natuurwetenschappelijke toepassingen de duurzame kwaliteit daarvan zowel positief als negatief kunnen beïnvloeden (Milieu).
- (48) De leerlingen construeren een uitkijkpost als maquette binnen de discipline beeldend (druktechnieken). De leerlingen leren door middel van het ontwerpen, schetsen en construeren van materialen om hun eigen verbeelding vorm te geven en hierover te communiceren. De leerlingen doorlopen verschillende fasen van het creatieve ontwerpproces (Produceren).

- (52) De leerlingen reflecteren op het eigen creatieve proces en product tijdens het maakproces en bespreken de genomen stappen met de docent. De leerlingen leren een vergelijking te maken tussen hun eigen kunstzinnige werk en dat van anderen (Reflecteren).



8 Incidentele activiteiten

Naast het reguliere aanbod van activiteiten wordt structureel samengewerkt in projecten met maatschappelijke en culturele partners. Bijvoorbeeld rondom het Maker Festival Twente (8.1).

Ook bieden we de mogelijkheid een workshop of project op maat te maken (8.2). Samen met de school bepalen we dan het onderwerp, de lesduur, de locatie en kijken we of we andere wensen kunnen vervullen. Prijzen vind je achterin deze brochure.

8.1 Maker Festival Twente: Play & Learn

Maker Festival Twente

Het Maker Festival Twente is één van de wereldwijde festivals van en voor inventiviteit, creativiteit en vindingrijkheid waarmee “makers” in de schijnwerpers worden gezet. Uitvinders, doe-het-zelvers, ambachtslieden, bedrijven, wetenschappers, kunstenaars, en andere makers presenteren hun creaties aan het publiek. Het Maker Festival Twente verbindt kunst, technologie en ondernemerschap en zet Twente op de kaart als innovatieve en creatieve maakregio.

Play & Learn dagen

Voorafgaande aan het Maker Festival Twente vinden de Play & Learn dagen plaats. Tijdens deze dagen wordt een schoolklas opgedeeld in subgroepen van 7 tot 10 leerlingen. Iedere subgroep bezoekt in een carrousel 2 verschillende makers. Hierbij wordt de verdeling zo gemaakt dat de 3 subgroepen van een schoolklas verschillende makers kunnen bezoeken. De leerlingen worden uitgedaagd mee te kijken, doen en beleven. En het plezier en het nut van het zélf dingen bedenken en maken te ervaren.

Leerlingen kunnen onder andere deelnemen aan de volgende activiteiten:

- Leer de techniek achter 3D printen en ontwerp je eigen 3D figuur.
- Leer meer over robotica en het programmeren van robots.
- Ontdek de taal van het programmeren en leer wat je allemaal kan programmeren.
- Ga met Coderdojo aan de slag met programmeren en ontcijfer codes.
- Met de MakeyMakey kan je functies van de computer overnemen met 2 draadjes.
- Ga aan de slag met kopertape en maak je eigen stroomcircuit.
- Vergroot de wereld en maak je eigen 360 graden video.
- Ontwerp je eigen augmented reality figuur en laat deze dansen in de ruimte.
- Ontdek met behulp van Prototyping on Paper een nieuwe manier van quizen.
- Kruip in de huid van wetenschapper en leer stoffen scheiden.
- Ga aan de slag met technisch bouw materiaal en kom tot nieuwe inzichten.

Het doel van de Play & Learn dagen is:

- Door nieuwsgierigheid en inspiratie belangstelling wekken voor innovatieve en duurzame oplossingen, kunst, technologie en (nieuwe) ambachten.

- Jongeren geïnteresseerd maken in het toepassen en vernieuwen van techniek.
- Beroepsperspectieven binnen de sectoren techniek, creatieve economie en maakindustrie in kaart brengen en jongeren de mogelijkheid bieden zich hier een beeld bij te vormen.
- Twente opnieuw zichtbaar maken als dé locatie voor de maakindustrie

Op deze wijze worden ervaringen gedeeld en worden leerlingen geprikkeld om het Maker Festival Twente op 6 en 7 juni 2020 te bezoeken.

Meer informatie over het Maker Festival Twente vind je op makerfestivaltwente.nl.



8.2 Projecten op maat

Omdat het belangrijk is dat de workshops passen bij het niveau, de ontwikkeling en de belevingswereld van de leerlingen, maken wij ze op maat. Ze sluiten aan bij voor jongeren betekenisvolle thema's en bij de kerndoelen uit het onderwijs.

Bij een maatwerkproject waarbij een ontwikkelde workshop zes keer of vaker wordt in geboekt, ontwikkelt Roombeek Cultuurpark Educatie kosteloos een programma of project op basis van de vraag van de school.

Maatwerk is ook mogelijk voor projecten met minder dan zes workshops. Afhankelijk van de vraag en omvang van het project worden hiervoor ontwikkelkosten in rekening gebracht.

9 Prijslijst

9.1 Museumlab (hoofdstuk 2)

Museumlab bestaat uit 3 programma's. Elk programma is anders opgebouwd en heeft daarom een andere prijs. In onderstaande tabel een overzicht.

Programma	Lesduur	Uitvoer locatie	prijs
Geen gezicht	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Droominsect	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Koninklijke portretten	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Prachtige portretten	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Dat kan mijn kleine zusje ook	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Het verhaal achter de Romantiek	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
Fotogram	90 min.	Rijksmuseum Twenthe	€ 120
De fotografie van nu	90 min.	Tetem	€ 120
Bioplastic maken	90 min.	Tetem	€ 120
Fotografie - Inner circles	90 min.	Tetem	€ 120
MBot in 5 aktes	90 min.	Tetem	€ 120
Biohacking	90 min.	Tetem	€ 120
Prototyping on Paper - interactief verhaal	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120
Tekentransformatie	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120
Soundscape in de nacht	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120
Biotoop - Fossielen in Twente	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120
Textiel - Geschiedenis en ambacht	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120
Textiel - Technology and prototyping	90 min.	De MuseumFabriek	€ 120

9.2 Rondleidingen

Rijksmuseum Twenthe, De Museumfabriek of Tetem

Rondleidingen door RMT, MF, TTM of Roombeek (maximaal 25 leerlingen per groep, zie tevens 13.4)		
Lengte (min.)	Max. aantal leerlingen	Prijs
30-45 min.	t/m 25	€ 60,-
30-45 min.	t/m 40	€ 90,-

Rondleidingen gegeven door groepsleerkracht zijn gratis, zie 5.0.

9.3 Workshops & Kunstkick (hoofdstuk 4 & 5)

De in de tabel genoemde prijzen betreffen een workshop of kunstkick voor een schoolklas tot maximaal 30 leerlingen. De prijs wordt mede bepaald door de reisafstand naar de school.

Genoemde prijzen zijn inclusief reiskosten van de docenten en inclusief materiaal. Voor de workshop Steengoed geldt een materiaaltoeslag van € 2,- per leerling.

Workshops op school						
Scholen uit de gemeente:	Workshop 50 tot 90 min.	Workshops 91 - 120 min.	Workshops 121 - 150 min.	Workshop 151 - 180 min.	Workshops 181 - 210 min.	Workshops 211 - 240 min.
Enschede *	€ 120	€ 140	€ 160	€ 180	€ 200	€ 220
Borne, Haaksbergen, Hengelo, Losser, Oldenzaal	€ 140	€ 160	€ 180	€ 200	€ 220	€ 240
Dinkelland, Hof van Twente, Berkelland/Neede	€ 150	€ 170	€ 190	€ 210	€ 230	€ 250
Almelo, Tubbergen, Wierden	€ 160	€ 180	€ 200	€ 220	€ 240	€ 260
Aalten, Hellendoorn, Rijssen-Holten, Lochem, Twenterand	€ 170	€ 190	€ 210	€ 230	€ 250	€ 270
Ommen, Raalte, Hardenberg, Deventer	€ 180	€ 200	€ 220	€ 240	€ 260	€ 280
Dalfsen, Olst-Wijhe, Staphorst, Zwolle,	€ 190	€ 210	€ 230	€ 250	€ 270	€ 280
Kampen, Steenwijkerland, Zwartewaterland	€ 200	€ 220	€ 240	€ 260	€ 280	€ 300

*Voor workshops in de culturele instellingen geldt het tarief van Enschede.

BTW

Wanneer de activiteit een workshop voor het onderwijs (leerlingen jonger dan 21 jaar) betreft, is bovengenoemde prijs vrijgesteld van BTW.

Wanneer de workshop wordt geboekt als naschools lesprogramma welke facultatief wordt aangeboden en geen onderdeel vormt van het reguliere onderwijsprogramma gelden eveneens bovenstaande tarieven, echter zal daarover 21% BTW in rekening gebracht worden. Dit geldt ook wanneer de workshop met een vrijetijds karakter wordt aangeboden.

9.4 Art2Go (hoofdstuk 6)

De gemeente Enschede biedt financiële ondersteuning voor het programma Art2Go. Hierdoor is het mogelijk om scholen uit Enschede tegen het gereduceerde tarief 3 workshops aan te bieden tegen een prijs van € 8,- per leerling.

Voor scholen uit de regio (exclusief Enschede) wordt een tarief van € 12,- per leerling voor 2 workshops gehanteerd.

Ook voor Art2Go kunnen schoolklassen in de Cultuurbus stappen. Zie hoofdstuk 11 voor informatie en prijzen. Voor alle groepen geldt: minimaal 15 en maximaal 18 leerlingen in 1 groep.

9.5 Incidentele activiteiten (hoofdstuk 8)

In hoofdstuk 8 lees je dat er verschillende soorten incidentele activiteiten zijn. De prijzen van de activiteiten zijn afhankelijk van de wijze waarop een project is opgezet. Uitvoer, locatie en duur van de workshops zijn hierbij bepalend. Een prijsindicatie is te vinden in hoofdstuk 9.3.

Bij een maatwerkproject waarbij een ontwikkelde workshop zes keer of vaker wordt ingezet, maakt Roombeek Cultuurpark helemaal gratis een compleet programma of project op basis van de vraag van de school. De prijzen van de workshops (die dus onderdeel zijn van het maatwerkproject) vind je in de tabel bij hoofdstuk 9.3.

N.B. Maatwerk is ook mogelijk voor projecten met minder dan zes workshops. Afhankelijk van de vraag en omvang van het project worden hiervoor extra kosten in rekening gebracht.

9.6 Speciaal onderwijs, omvang groep

Het maximaal aantal leerling(en) per groep in het speciaal voortgezet onderwijs bedraagt 18.

9.7 Play & Learn

Een Play & Learn dag bestaande uit twee workshops van 40 minuten per groep kost € 90,-.

10 Boekingsinformatie

Heb je vragen over ons aanbod of wil je een workshop of rondleiding boeken?

Stuur ons dan een e-mail via educatie@roombeekcultuurpark.nl.

Ook bij de receptie van Tetem kan je terecht met vragen en boekingen.

De receptie is telefonisch bereikbaar via 053 - 2308791 (van maandag t/m vrijdag van 9.00-15.00 uur).

11 Cultuurbus

In samenwerking met partner HAVI Travel kan tegen een sterk gereduceerd tarief vervoer van leerlingen vanuit heel Overijssel naar Roombeek Cultuurpark worden geregeld. De prijs wordt bepaald door de afstand die moet worden afgelegd, de doorlooptijd van het programma, het aantal ritten dat de bus per dag kan maken en de periode.

De tabel hieronder geeft per zone de kosten voor de Cultuurbus aan. In geval van meerdere retourritten met dezelfde bus per dag geldt een reductie.

Onderstaande prijzen gelden voor bussen met 49 zitplaatsen. HAVI Travel biedt ook de mogelijkheid om een bus te boeken met 60 zitplaatsen, hier is een meerprijs aan verbonden (toeslag van 15%).

Scholen uit de gemeenten

Zone 1	Enschede – Glanerbrug – Oldenzaal – Gronau – Losser – Lonneker – Hengelo – Borne – Deurningen – Haaksbergen – Buurse – Boekelo – Albergen – Tubbergen – Dinkelland (o.a. Ootmarsum, Denekamp, Weerselo) – Hof van Twente (o.a. Markelo, Goor, Delden) – Rijssen – Holten – Enter – Wierden – Almelo – Zenderen
Zone 2	Vriezenveen – Vroomshoop – Berkelland (o.a. Eibergen, Neede, Borculo) – Groenlo – Nijverdal – Hellendoorn
Zone 3	Winterswijk – Aalten – Ruurlo – Lochem – Laren (gld) – Ommen – Hardenberg – Deventer – Raalte

Schooljaar 2018-2019

Max verblijf	2 uur	3 uur	4 uur
Zone 1	€ 200	€ 275	€ 350
Zone 2	€ 275	€ 350	€ 425
Zone 3	€ 350	€ 425	€ 500
Meerprijs extra 30 minuten € 19			
Extra retourrit € 50*			
Let op: bedragen zijn exclusief BTW (9%)			

* Deze prijs geldt alleen als de extra retourrit plaatsvindt d.m.v. dezelfde cultuurbus tijdens hetzelfde dagdeel. Voorbeeld:

9:00 uur	Cultuurbus brengt groep A van school naar Roombeek Cultuurpark
9:30 – 11:00 uur	Groep A volgt workshop Cultuurbus brengt groep B van school naar Roombeek Cultuurpark
11:00 – 12:30 uur	Groep B volgt workshop Cultuurbus brengt groep A van Roombeek Cultuurpark naar school
12:30 uur	Cultuurbus brengt groep B van Roombeek Cultuurpark naar school

De Cultuurbus verzorgt ook leerlingenvervoer van leerlingen uit Gelderland en Duitsland. De tarieven hiervoor zijn op aanvraag verkrijgbaar.



