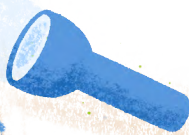


Educatieaanbod

Voortgezet onderwijs 2021 - 2022



**ROOMBEEK
CULTUURPARK**

Introductie

Na een veelbewogen jaar, is er gelukkig voor het komende schooljaar weer veel meer mogelijk. Wat een opluchting en wat hebben we hier met z'n allen naar uitgekeken! Met nog meer enthousiasme dan normaal presenteren wij dan ook het uitgebreide aanbod van Roombeek Cultuurpark Educatie voor het voortgezet onderwijs, leerjaar 2021/2022.

Binnen Roombeek Cultuurpark Educatie werken Rijksmuseum Twenthe, De Museumfabriek en Tetem intensief samen op het gebied van cultuureducatie. Het onderwijs in kunst en cultuur heeft de toekomst. Daar worden de talenten opgeleid die later een voortrekkersrol kunnen vervullen in de creatieve kennissamenleving!



Ons educatieaanbod wordt ontwikkeld vanuit de begrippen: verwonderen, onderzoeken en creëren. Het programma is geïnspireerd door actuele tentoonstellingen, maakcultuur en nieuwe media en legt verbindingen tussen kunst, erfgoed, cultuur, onderwijs, wetenschap en technologie. Er wordt gewerkt aan de ontwikkeling van creativiteit, kritisch en oplossingsgericht denken en digitale geletterdheid. Leerlingen ontwikkelen hun communicatieve en sociale vaardigheden, de verbeeldingskracht wordt gestimuleerd, maar ook het vermogen tot reflectie en samenwerken. Op deze manier worden ze klaargestoomd voor de uitdagingen van de 21e eeuw.

Het aanbod van RCE bestaat uit een uitgebreid workshopprogramma. Workshops worden op maat gemaakt. Leerlingen komen op een onderzoekende, experimenterende en makende manier in aanraking met een breed scala aan kunst disciplines. Het aanbod is opgedeeld in thema's met elk een eigen focus. De workshops worden gegeven door kunstenaars en techneuten. Ze zijn uitdagend en sluiten goed aan bij de belevingswereld van de leerlingen.

Tot slot willen we graag nog een aantal nieuwtjes met jullie delen. In het afgelopen jaar heeft Tetem een FabLab gekregen. Hier kunnen jongeren uitgebreid experimenteren met de nieuwste maaktechnieken, zoals 3D (voedsel)printers, lasercutters, borduurmachines, Virtual Reality, Artificial Intelligence en robotica. We zijn ongelooflijk blij met deze uitbreiding, die ook veel extra mogelijkheden biedt voor het onderwijs! Verder willen we ook in de toekomst beter wendbaar zijn, daarom blijven we naast fysiek onderwijs ook online lessen en de Make-it kits aanbieden. Beiden hebben we in het afgelopen jaar weten te ontwikkelen tot volwaardige activiteiten en we zien ook toepassingsmogelijkheden buiten de anderhalvemetersamenleving. Tijdens de coronapandemie hebben we veel nieuwe mogelijkheden verkend en nieuwe activiteiten ontwikkeld, waaronder de Vlog visit; twee of drie leerlingen komen een volle dag naar het museum en ontwikkelen daar een vlog over een van de werken. Dit wordt opgevolgd door een activiteit in de klas, waar de leerlingen hun medeleerlingen middels de vlog vertellen over de werken.

Veel succes en veel plezier bij het maken van een keuze!

We kijken uit naar een nieuw schooljaar vol nieuwe ontmoetingen!

Roombeek Cultuurpark Educatie
Wilja Jurg



Inhoudspagina

De Twentse textielgeschiedenis

De Museumfabriek

Kunstkick

Rijksmuseum Twenthe

Verbeelding en verhalen

Communicatie

Digitale media

Fotografie

Digitale media

Bewegend beeld

Digitale media

Geluid

Nieuwe media

Robotica &
programmeren

Nieuwe media

3D ontwerp

Art2Go

Workshopdag

Projecten

Boekingsinformatie en prijslijst

Meer activiteiten

Corona- aanpassingen

De Twentse textielgeschiedenis

De Museumfabriek



Twente is groot geworden door de textielindustrie. De leerlingen maken kennis met het cultureel erfgoed van Twente d.m.v. een rondleiding door de Museumfabriek, gevolgd door een workshop. De stoommachine was een van de belangrijkste uitvindingen van de achttiende eeuw en het begin van de industrialisatie. Stoommachines werden o.a. gebruikt in de katoenverwerking. Tijdens de rondleiding bekijken de leerlingen allerlei voorwerpen en machines van vroeger. Ze krijgen een indruk van hoe het leven van (jonge) mensen er vroeger uitzag en wat het betekende om in een fabriek te (moeten) werken.

Na de rondleiding kunnen de leerlingen kiezen uit verschillende activiteiten:

- **Augmented history:** leerlingen creëren een Augmented Reality wereld bij een tijdsperiode.
- **Fossielen in Twente:** leerlingen ontdekken de natuur van vroeger en van nu: welke dieren hebben er in het wild in Twente geleefd en hoe zien hun botten eruit?
- **Geschiedenis en Ambacht:** leerlingen leren wol te spinnen met een spintol of te weven op een weefraam, dit blijkt nog niet zo eenvoudig.
- **Technology and prototyping:** leerlingen ontwerpen een eigen machine op papier, die zij daarna interactief maken in de app Prototyping on Paper.
- **Vlog Visit day:** 2 of 3 leerlingen komen een volle dag naar het museum en ontwikkelen daar een vlog over een van de werken.



Augmented history

HAVO/VWO BB

Technology and prototyping

VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Fossielen in Twente

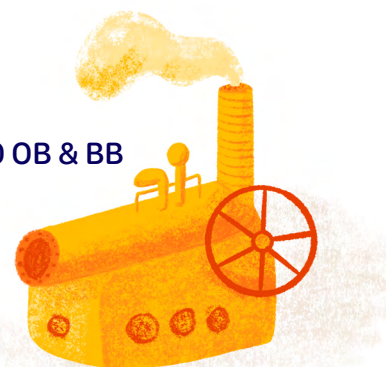
VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Vlog Visit day

VMBO OB & BB, HAVO/VWO OB & BB

Geschiedenis en ambacht

VMBO B/K OB & BB + VMBO T/L OB & BB + HAVO/VWO OB





Kunstkick

Rijksmuseum Twenthe

Het Rijksmuseum Twenthe is een inspirerende plek voor iedereen. Of je er nu voor het eerst komt of al vaker bent geweest, er is altijd iets nieuws te ontdekken. De Kunstkick workshops worden gegeven door kunstenaars die de leerlingen meenemen door de collectie van het museum en hun eigen kunstwerken laten zien. De leerlingen leren wat kunst is en over waarom en hoe kunst wordt gemaakt. Dat je door middel van kunst een eigen beeldtaal kunt ontwikkelen. Ook vertelt de kunstenaar over zijn beroep, wat betekent het om kunstenaar te zijn.

Na de rondleiding hebben de leerlingen genoeg inspiratie kunnen opdoen om zélf aan de slag te gaan in het atelier. Ze kunnen uit verschillende activiteiten kiezen:

- **A matter of perspective:** Japans boekbinden.
- **Augmented art:** Augmented Reality wereld omtrent een kunstwerk.
- **Beeldvorming:** beeldhouwen in spekteen.
- **De ruimte in:** verzin zelf een kunstwerk voor op een bijzondere plek.
- **Kader kijken en Snapshot:** werken met fotogrammen.
- **Vlog Visit day:** 2 of 3 leerlingen komen een volle dag naar het museum en ontwikkelen daar een vlog over een van de werken.
- **What are you thinking:** werken aan een portret of collage.



A matter of perspective

HAVO/VWO OB & BB

Augmented art

HAVO/VWO BB

Beeldvorming

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

De ruimte in

VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Kader kijken

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB

Snapshot

HAVO/VWO BB

Vlog Visit day

VMBO OB & BB, HAVO/VWO OB & BB

What are you thinking of?

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

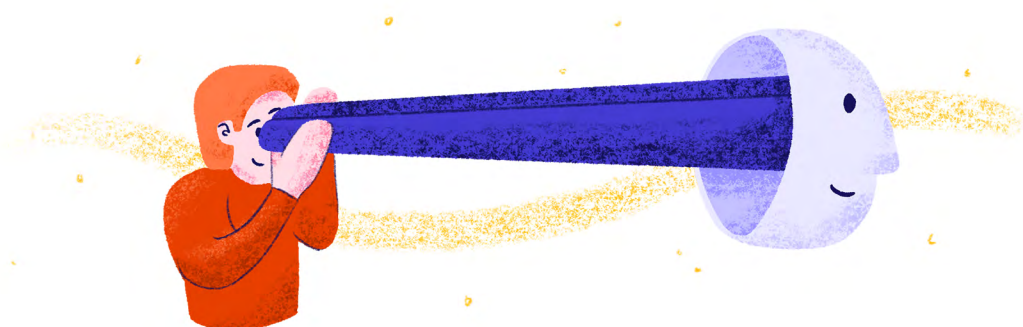
Verbeelding en verhalen

Communicatie

Bij deze workshop zijn het oefenen van de verbeeldingskracht en het ongebreidelde gebruik van de eigen creativiteit en fantasie de belangrijkste ingrediënten. Leerlingen brainstormen er op los, werken samen en komen ook fysiek in beweging.

Na het eerste, meer receptieve deel van de workshop, gaan de leerlingen zélf aan de slag. Ze kunnen een keuze maken uit de volgende activiteiten:

- **Machine van mensen** en **Verbeeldingskracht**: het vertellen van een verhaal met inzet van het eigen lichaam en bewegingen.
- **Mediawijsheid**: Hoe laat je je online zien? Over anonimiteit en online communicatie. Durf jij te kijken door de ogen van een ander?
- **Prototyping on Paper (PoP)**: m.b.v. tekeningen en de app PoP ontwikkelen leerlingen een interactief verhaal of een quiz.
- **Stencil Art**: d.m.v. street art pieces verbeelden leerlingen het verhaal van een groep.



Machine van mensen

PRO

Mediawijsheid – democratie

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Mediawijsheid – identiteit

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Mediawijsheid – participatie

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Mediawijsheid – Weet je het zeker?

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

PoP– interactief verhaal

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

PoP – interactieve quiz

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

Stencil-art

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

Verbeeldingskracht

VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB & BB



Digitale media

Fotografie

Het bewerken van foto's doen we met één klik. Dus wat om ons heen is nog 'echt'? Leerlingen krijgen opdrachten waardoor zij kritisch leren kijken naar fotografie: Welke hoek werkt het beste? Hoe kan je beeldkader, perspectief en licht inzetten om je foto zo goed mogelijk te maken?

Leerlingen kunnen een keuze maken uit de volgende onderdelen:

- **Art View** en **Vervreemding**: leerlingen onderzoeken 'kunst' door te spelen met perspectief, kleur en vormgeving.
- **Bouwkunstenaar** en **Urban view**: leerlingen stellen zélf een eigen bouwportfolio samen, zoals een architect en stedenbouwkundige dat doen.
- **Fotografie Trend** en **Trend in beeld**: leerlingen fotograferen trends en ontwikkelingen.
- **Jouw toekomst - foto** en **Poster in de spotlight**: leerlingen gaan zélf een reclameposter grafisch vormgeven.
- **Shots in serie**: het ontwikkelen van een beeldverhaal door foto's te laten zien in een bepaalde volgorde.

Tijdens de workshops die te maken hebben met 'fotografie' werken we met de programma's Photoshop (Elements) of de app PicCollage.

Art view

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB

Bouwkunstenaar

VMBO T/L BB + HAVO/VWO BB

Fotografie trend

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

Jouw toekomst – foto

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Vervreemding

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Shots in serie

PRO + VSO

Trend in beeld

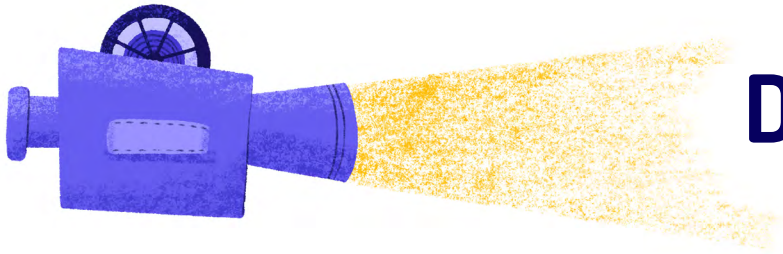
PRO + VSO

Poster in de spotlight

PRO + VSO

Urban view

HAVO/VWO BB



Digitale media

Bewegend beeld

Zelf filmpjes maken op je telefoon is leuk, maar wist je dat er een hele wetenschap achter film zit? Voordat je een film op Netflix of in de bioscoop ziet, gaat er een enorm proces aan vooraf. Onbewust word je beïnvloed door camerahoeken, lichtval, de lengte van shots, geluid en nog veel meer. Als filmmaker bepaal jij wat het publiek wel en niet ziet. De leerlingen krijgen een technische uitleg over alles wat te maken heeft met film/video en animatie en gaan daarna zélf aan de slag met een creatieve opdracht.

Film en Video

- **De rode loper** en **Script en regie**: gaat over het verbeelden van een eigen verhaal.
- **Jouw toekomst - film** en **Reclame in de spotlight**: filmworkshop rond het thema reclame.
- **Nieuwsitem** en **Rapportage**: het in beeld brengen van nieuws.

Animatie

- **Droom in motion**: het omzetten van een droom in een stopmotion met mensen als acteurs.
- **Tekenanimatie** en **Tekentransformatie**: het maken van film door beelden met de hand te tekenen als in een tekenfilm.
- **Stopmotion**: leerlingen gaan aan de slag met objectanimatie; het bewegen van bestaande objecten door de ruimte.

Tijdens de workshops die te maken hebben met 'bewegend' beeld werken we met de programma's Final Cut Pro of Photoshop.

De rode loper

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

Reclame in de spotlight

PRO + VSO

Droom in motion

PRO + VSO

Script en regie

VMBO T/L BB + HAVO/VWO BB

Jouw toekomst – film

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Stop-motion

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Nieuwsitem

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OBOB

Tekenanimatie

VMBO B/K OB & BB + VMBO T/L OB

Rapportage

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Tekentransformatie

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Digitale media

Geluid

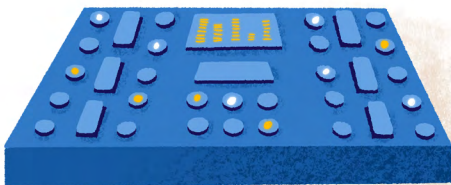


Sounddesign is de creatie van alle niet-gecomponeerde geluidselementen in een film, voorstelling, muziekopvoering/opname, computerspel of elk ander multimedia project. Sounddesign kan ook omschreven worden als 'de manipulatie van audio-elementen om een bepaald gewenst effect te bereiken'. Een sounddesigner maakt digitale muziek en geluidseffecten voor bv. CD's, reclame, games, internet en theater.

Leerlingen gaan in deze workshop zélf aan de slag als sounddesigner.

- **Dubben:** leerlingen leren over meerstemmigheid in muziek en mixen en vervormen hun eigen stem tot een muziekstuk.
- **House(hold) beat challenge** en **Muziekvideo:** leerlingen nemen geluiden op uit de omgeving en mixen deze zo dat het muziek wordt.
- **Soundscapes in de nacht:** leerlingen maken kennis met een mythe uit Twente. De leerlingen vertellen ieder een deel van het verhaal en nemen dit met professionele audioapparatuur op. Ze bedenken soundeffecten en mixen het geheel tot een spannend verhaal voor de luisteraar. De workshop vindt plaats in de Museumfabriek.

Tijdens de workshops die te maken hebben met 'geluid' werken we met de programma's Final Cut Pro of GarageBand.



Dubben

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB & BB

House(hold) beat challenge

PRO + VSO



Muziekvideo

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Soundscapes in de nacht

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB



Nieuwe media

Robotica & programmeren

Robotica zijn inmiddels een belangrijk onderdeel van ons dagelijks leven. Daarom is het belangrijk dat je begrijpt hoe de technieken werken. Leerlingen leren meer over het programmeren van robots en games. Ze komen erachter dat een robot niet uit zichzelf beweegt of geluid maakt, maar dit enkel en alleen doet d.m.v. een programmeertaal die je de robot aanleert. Leerlingen ontdekken dat de échte creativiteit achter robotica zit in het programmeren en ontwerpen en gaan hier vervolgens zélf mee aan de slag.

- **Bestuur een robot met mBlock:** MBot wordt via een Arduino chip geprogrammeerd; met input van de leerling kan de robot rijden, lijnen volgen, tonen afspelen en van display veranderen.
- **Programmeer zelf een spel:** leerlingen maken een eigen spel in het programma Scratch. Het programmeren is bewust makkelijk gemaakt: geen lange codes, maar creatief en logisch denken in het verslepen van blokken.
- **Robot Cozmo:** Cozmo wordt door de leerlingen geprogrammeerd. Cozmo is een slimme, zelflerende robot met een sterke persoonlijkheid; hij kan gezichten herkennen, luistert naar commando's en wordt steeds slimmer als je meer tijd met hem doorbrengt.
- **Robot Cozmo film:** robotica wordt gecombineerd met het filmen van een verhaal, waarin de robot zelf de hoofdrol speelt.

De workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen kinderen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met programmeertalen en robotica.

Tijdens de workshops die te maken hebben met 'robotica en programmeren' werken we met de programma's Scratch, mBlock of Anki (Cozmo).



Bestuur een robot met mBlock

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

Robot Cozmo

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Programmeer zelf een spel

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB

Robot Cozmo film

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB



Nieuwe media

3D ontwerp

Leerlingen maken kennis met de wereld van 3D en Virtual Reality (VR). Ze leren hoe de technieken werken en hoe je zélf een ontwerp maakt. Ook leren ze een eigen virtuele wereld bouwen. Leerlingen ontdekken dat de échte creativiteit achter deze nieuwe technieken zit in het ontwerp.

3D print

- **Eyes on the Prize:** leerlingen ontwerpen een award voor een event naar keuze. Niet alleen moet het ontwerp verbeelden waarvoor de prijs bestemd is, leerlingen moeten ook rekening houden met originaliteit en stevigheid. De award kan worden geprint in het Lab Tetem.
- **3D Design – Modeling in Blender:** vanuit een 2D vorm bouwen leerlingen in een professioneel programma een 3D ontwerp naar keuze.
- Let op: er geldt een materiaaltoeslag van € 30 per klas voor het printen van de 3D resultaten van bovenstaande workshops.

VR design

- **VR Design:** leerlingen ontwerpen een eigen gebouw en plaatsen dit in de virtuele wereld van CoSpaces.
- **360 graden foto's en video's maken:** Leerlingen gaan aan de slag met een 360 graden camera. Ze maken kennis met foto's en video's die de hele omgeving in één keer vastleggen en maken zelf een scène met deze techniek.

De workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen kinderen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met 3D- en VR technieken.

Tijdens de workshops die te maken hebben met '3D print & VR design' werken we met het programma Tinkercad, Blender, CoSpaces of Insta360.



360 graden foto's en video's maken

HAVO/VWO OB & BB

3D design – Modeling in Blender

HAVO/VWO BB

3D design – Eyes on the prize

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

VR design

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB

Art2Go

Workshopdag

Art2Go is een workshopdag waarin leerlingen kennismaken met verschillende kunst- en cultuurinstellingen en workshops in Enschede. Op één dag volgen de leerlingen twee of drie workshops op verschillende plekken in de stad. Als school maak je een keuze voor een themagebied, waarbij verschillende instellingen de workshops verzorgen. De workshops worden gevolgd in kleine groepen van ongeveer 15-18 leerlingen.

Zeven themagebieden

Er zijn zeven themagebieden ontwikkeld: Menskracht, Toneelkunst, Actie-Reactie, Anders, Bouwen, Straatleven en Leven en beleven. De meeste gebieden zijn aanpasbaar aan het niveau van de leerlingen. Een aantal themagebieden zijn specifiek gemaakt voor leerlingen van een bepaald niveau.

Als school kies je een datum en een themagebied. RCE kijkt daarna of er ruimte is bij alle aanbieders. Als het nodig is worden er alternatieven gezocht. Als iedereen tevreden is wordt het rooster definitief gemaakt. RCE kan helpen bij het ontwikkelen van het rooster, informatie voor de leerlingen en eventueel een vervoersprogramma.

Menskracht - PRO + VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

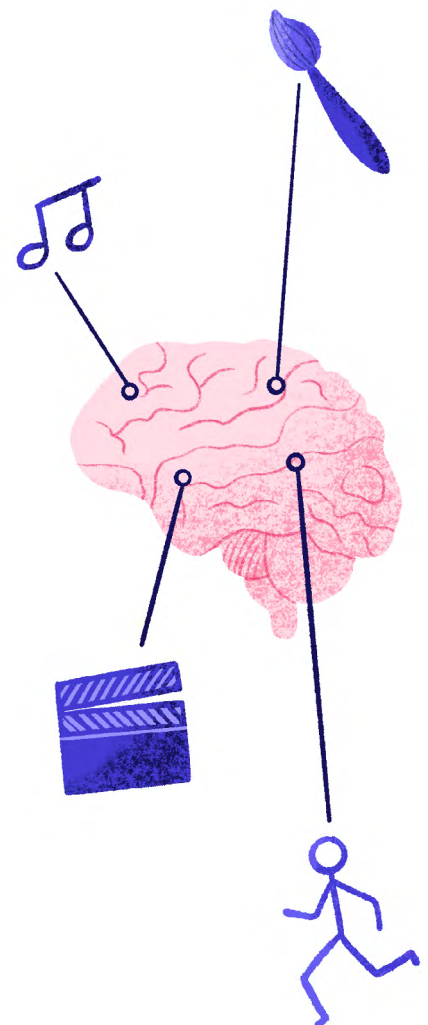
- Bodypercussie & Djembé (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)
- Hersenstampij
- Recycle art
- Spoken Word (i.s.m. Hartkwartier)

Toneelkunst - PRO + VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

- Create your own music! (i.s.m. Orkest van het Oosten, Wilminktheater & Muziekcentrum Enschede)
- Grime (i.s.m. Nederlandse Reisopera)
- Move-it (i.s.m. Nederlandse Reisopera)
- Rekwisieten

Actie-reactie - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Bewegende kunst (i.s.m. Concordia)
- Playmovie
- Rythm and Trash (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)
- Woorden voor kunst (i.s.m. de Nieuwe Koning)



Anders - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Beeldverhaal
- Geen gezicht
- Operasounds (i.s.m. Nederlandse Reisopera)
- Voicelooping & Human Beatbox (i.s.m. Hartkwartier)

Bouwen - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

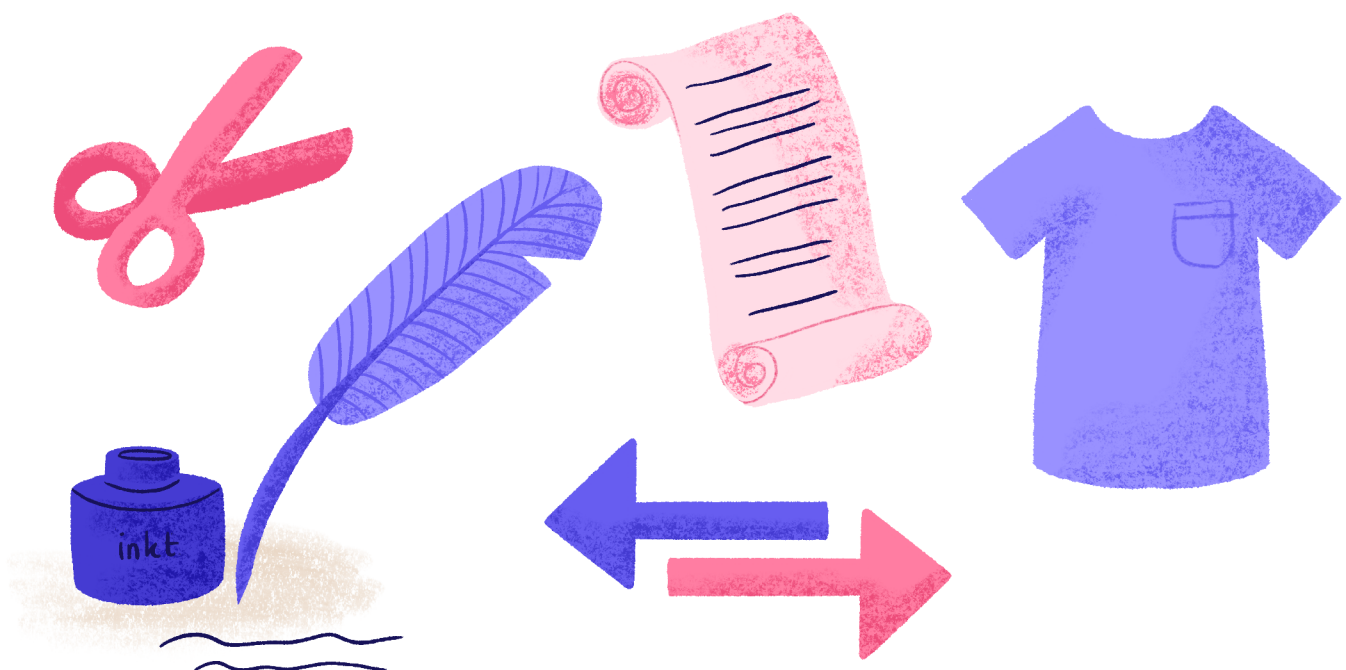
- Decor (i.s.m. Nederlandse Reisopera)
- Droomhuis
- Het Gebouw

Straatleven - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Streetsounds
- Streetwear/Trashion (i.s.m. La Reina Design)
- Urban Dance (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)

Leven en beleven - HAVO/VWO OB

- Bust Your Move (i.s.m. Bibliotheek Enschede)
- De geschiedenis maak jij!
- Keuzes maken (i.s.m. Wilminktheater)
- Kunstkrant; kunstenaar of knutselaar? (i.s.m. Concordia)



Projecten

Projecten zijn flexibel: alles wat je als school zelf kunt doen doe je zelf, voor overige lessen kunnen RCE-docenten worden ingehuurd. RCE kan ook het gehele project uitvoeren; je bepaalt in overleg zelf de rolverdeling. RCE neemt bij de lessen die als workshop worden gedaan alle materialen mee: van laptops en filmcamera's met statieven tot potloden en papier. Ook bestaat de mogelijkheid om als leerkracht zélf de lessen uit te voeren en de technische materialen te huren.

Straattaal - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

In zeven workshops leren jongeren over straattaal in de kunst. Leerlingen kiezen hun eigen onderwerp en starten met het ontwerpen van een eigen tag. In de vervolglesen leren ze woorden en muziek te geven aan de onderwerpen in een rap. Uiteindelijk maken de leerlingen een videoclip waarin zij zélf het hele productieproces in handen hebben; beeld, geluid, tekst, alles komt samen. Hoe klinkt het geluid? Hoe druk je jezelf uit in straattaal?

Freeze - VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

In drie workshops maken leerlingen kennis met de basis van het vastleggen van beweging. Eerst leren ze wat diafragma en sluitertijd betekenen voor hun foto's. Daarna fotograferen ze een eigen stopmotion. In de laatste les filmen de jongeren zichzelf en klasgenoten in beweging. Bij het editen experimenteren ze met timelapse, slow motion en reverse beweging. Ready, set, freeze! RCE levert alle benodigde apparatuur en materialen.

De rode loper - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

Deze serie van zeven workshops laat de leerlingen kennismaken met alle ins en outs rondom film, want daar komt nogal wat bij kijken! Alle onderdelen - van het experimenteren met filmtechnieken, tekenen van een storyboard, maken van props, het filmen zelf, monteren en presenteren van de film - komen voorbij. Ook is er aandacht voor alle beroepen die met film te maken hebben: regisseur, acteur, camera- en geluidsman, tekenaar, iemand voor de special effects... Na dit project snappen leerlingen hoe film werkt, maar ook hoe complex film eigenlijk is. RCE zorgt voor alle benodigde apparatuur op school.



Projecten Reclamebureau - VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Marketing en reclame zijn veelgebruikte begrippen, maar wat houden ze precies in en hoe werken ze eigenlijk? Hoe ontwikkel je een product en hoe zet je dit in de markt? In deze serie van zeven workshops krijgen de leerlingen antwoord op al hun vragen. Ze bekijken voorbeelden van commercials en reclames, maken kennis met het productieproces, leren slimme trucs te herkennen en ontwerpen een eigen verpakking. Uiteindelijk ontwerpen de leerlingen zélf een reclameposter of commercial. RCE levert alle benodigde apparatuur en materialen.

Anders dan anders - VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

In zeven workshops ontdekken de leerlingen alles over digitale fotografie en beeldbewerking. Ze duiken in de wereld van Photoshop en ontdekken dat je met licht, kleur, vorm en compositie je beeldverhalen op topniveau kunt brengen. Tijdens de eerste lessen staan experimenteren, het bedenken van een verhaal en tekenen van een storyboard centraal. De leerlingen leren actie en emotie uit te beelden en spelen uiteindelijk de hoofdrol in hun eigen fotostrip.

Stencil Art Animatie - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

In zeven lessen worden eigen sjablonen geanimeerd tot een video. Bij het maken van een video komen vele technieken kijken, de leerlingen doorlopen het hele creatieve proces. Dit project is een samenwerking tussen de school en RCE. Les 1, 6 en 7 zijn workshops die worden uitgevoerd door RCE; fotografie en montage staan hierin centraal. De lessen 2 t/m 5 worden uitgevoerd door een docent op school. De leerlingen kiezen zélf hun onderwerp, maken sjablonen, experimenteren met technieken en voegen lagen toe aan de basisafdrukken. De omvang van het project bepaalt de leerling zelf: hoe meer sjablonen hoe langer de film.



Reportage - HAVO/VWO OB & BB

Reportage is een samenwerkingsproject tussen de school en RCE. Dit project is speciaal ontwikkeld voor het Technasium, in aansluiting op het project 'Shit, ze gaan mest verwerken!'. De delen 1, 3, 5, 7, 9 en 10 van het project worden uitgevoerd door de eigen docenten van de school. Deel 2, 4, 6 en 8 zijn workshops van RCE; hierin staan beeldverhalen, scripts en storyboards maken, filmen en monteren centraal. De leerlingen leren om samen te werken, goed te plannen en doorlopen het hele maakproces van de totstandkoming van een reportage.

Interactieve film - HAVO/VWO BB

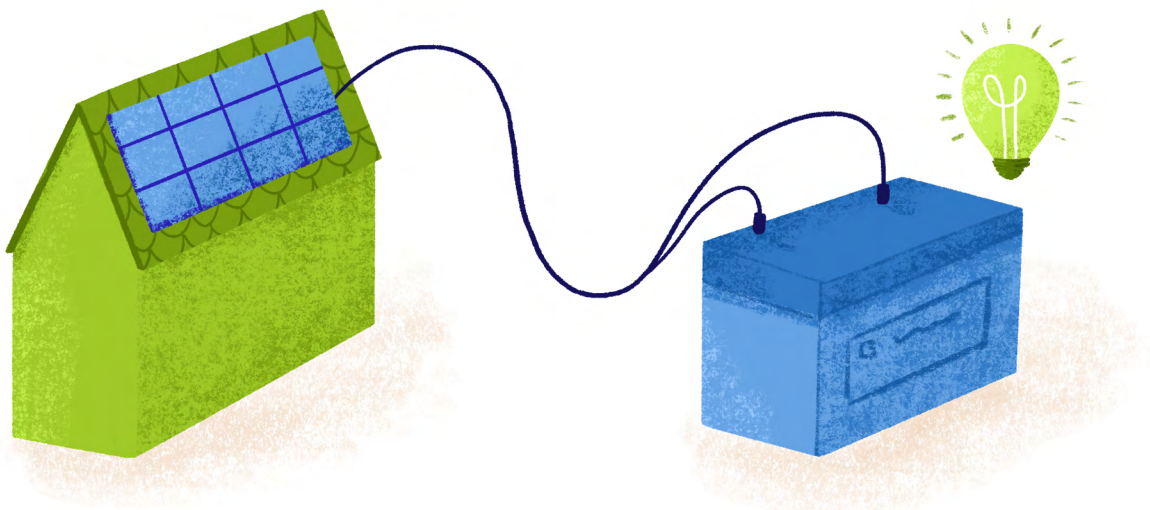
In deze serie van drie workshops onderzoeken leerlingen het hele productieproces van een film. Tijdens de eerste workshop bedenken ze een interactief verhaal. Tijdens de tweede workshop gaan ze hun eigen verhaal verfilmen en monteren het verhaal in fragmenten. Tijdens de derde workshop uploaden de leerlingen de film op YouTube en maken zij hem interactief door keuzemomenten toe te voegen voor de kijker, die daarmee zelf het verloop van de film kan bepalen. De leerlingen leren ook over de technische aspecten van film: hoe maak je de juiste keuze m.b.t. kadrering van het beeld, perspectief en lengte van je shots.

Make-it - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Als leerkracht weet je dat het belangrijk is om kinderen, naast al het cognitieve leren, ook uit te dagen om te leren door te dóén, door te maken. De Make-It kits zijn uitdagende DIY projecten voor de onderbouw. In de kits zitten materialen die op school of in de thuissituatie veelal niet voorhanden zijn, waardoor de leerlingen meteen aan de slag kunnen. De leerlingen oefenen technische vaardigheden met de video tutorials via www.make-it.tetem.nl of de online handleiding. Bij elke les leren ze meer over zaken als stroomkringen, de werking van magneten en het opslaan van energie.

Per kit hebben we een adviesdoelgroep, maar elke kit is interessant voor iedere leerling.

Kunstige robot – BK en TL | **Zonnecellen** – HV | **Elektronische wenskaart** – BK en TL | **Circuit buddies** – HV | **Elektromagneet** – HV | **Festive flashlights** – BK en TL | **Magnetisch zwevend potlood** – TL en HV

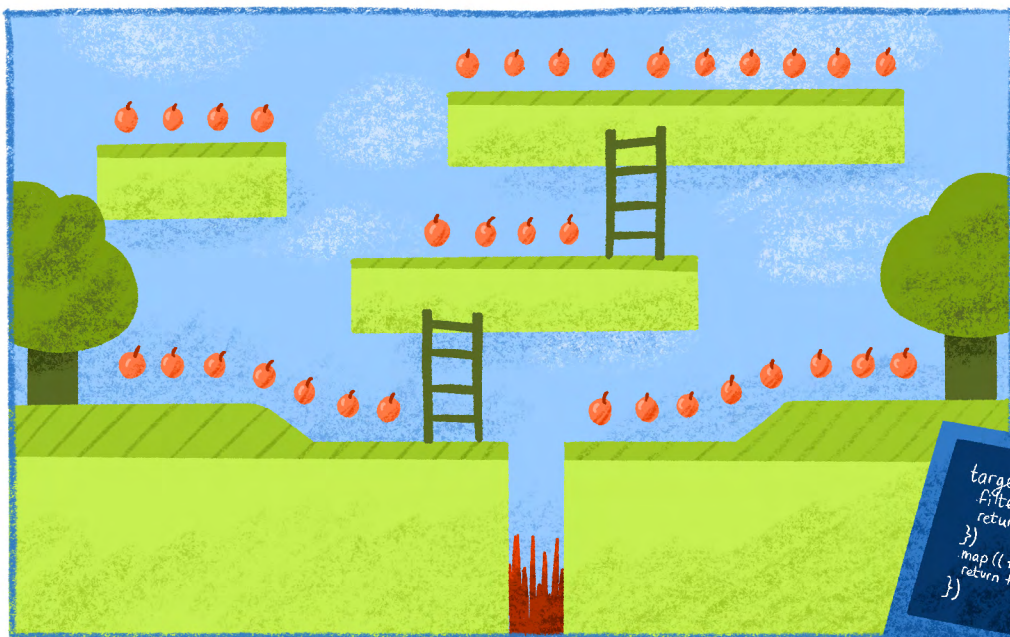


Coderen - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

Het project Coderen is een samenwerking tussen de school en RCE. Programmeren is een skill van de toekomst en met dit project zetten de leerlingen hun eerste verkennende stappen op dit interessante terrein. De lessen zijn modulair, waardoor leerkrachten zélf de omvang van het project bepalen. Voorkennis is niet nodig, leerlingen kunnen meteen beginnen; niet alleen op de computer, maar ook offline door samen te werken tijdens uitdagende opdrachten. De workshops van RCE bieden een verdieping bij de lessen van de docenten. Welke en hoeveel workshops wordt bepaald door de school. De keuze bestaat uit: **Games maken, Bestuur een robot met mBlock en Robot Cozmo.**

3D Design - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

In acht lessen maken de leerlingen kennis met de wereld van 3D Design. Het project is een samenwerking tussen de school en RCE. De lessen 1, 3 t/m 5 en 7 worden uitgevoerd op school met de eigen docenten. Leerlingen leren hierin o.a. om te werken met 3D pennen, 3D-typografie en de werking van 3D brillen. De lessen 2, 6 en 8 zijn workshops van RCE. Ze leren tijdens deze workshops werken in Tinkercad, 360 graden fotograferen, filmen m.b.v. een speciale Insta360-camera en tenslotte: hun eigen 3D wereld ontwerpen en verkennen met de Oculus GO VR bril.



```
targets
filter ((target) => {
  return !! target.hits.length
})
map ((target) => {
  return target.coördinates
})
```

Boekingsinformatie

Vragen en boeken

Heb je vragen over ons aanbod of wil je een workshop of rondleiding boeken? Stuur dan een mail aan een educatief medewerker van RCE.

Ook bij de receptie van Tetem kan je terecht met vragen en boekingen. De receptie is telefonisch bereikbaar via 053 - 2308 791 (van maandag t/m vrijdag van 9.00-15.00).

Annuleren

Annuleren kan zonder doorberekenen van kosten tot twee weken voor aanvang van het programma, door een mail te sturen naar educatie@roombeekcultuurpark.nl. Bij annuleren binnen twee weken voor aanvang worden de kosten volledig doorberekend.



Contact info Elna Obreen

E-mailadres: elna@roombeekcultuurpark.nl

Prijlijst

Workshops in het museum en/of Lab				
Workshops buiten school:	Workshops 50 - 90 min.	Workshops 91 - 120 min.	Workshops 121 - 150min.	Workshops 151 - 180 min.
Rijksmuseum Twenthe, De Museumfabriek, Tetem	€80	€100	€120	€140

Rondleidingen in het museum en door Roombeek		
Lengte (min.)	Max. aantal leerlingen	Prijs
30 - 45 minuten	1 tot en met 15	€50
30 - 45 minuten	vervolg tarief (aansluitende groep, max. 15)	€25

Techniekuitleen	
Gemeente	Kosten
Enschede	€70
Borne, Haaksbergen, Hengelo, Losser, Oldenzaal	€90
Dinkelland, Hof van Twente	€100
Almelo, Tubbergen, Wierden	€110
Hellendoorn, Rijssen-Holten, Twenterand	€120

Art2Go

De gemeente Enschede biedt financiële ondersteuning voor het programma Art2Go. Hierdoor is het mogelijk om scholen uit Enschede tegen het gereduceerde tarief 33 workshops aan te bieden tegen een prijs van € 8,- per leerling.

Voor scholen uit de regio (exclusief Enschede) wordt een tarief van € 12,00 per leerling voor 2 workshops gehanteerd.

Prijslijst vervolg

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

- De in de prijslijst 'workshop op school' genoemde prijzen zijn per schoolklas tot maximaal 30 leerlingen.
- De 2e workshop op dezelfde dag (met max. 45 minuten pauze) tegen Enschede tarief.
- Het maximaal aantal leerlingen per groep in het speciaal onderwijs bedraagt 18.

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 vrijetijdskarakter wordt aangeboden.

Meer activiteiten en diensten

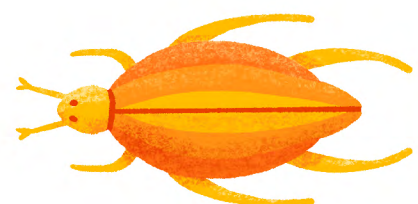
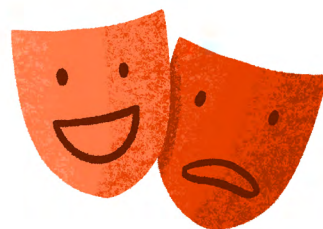
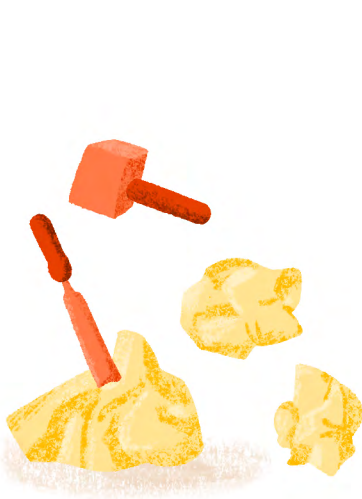
Roombeek Cultuurpark Educatie verzorgt meer dan alleen workshops. Er is ook een breed aanbod van leerlingen en we ondersteunen scholen bij de implementatie daarvan. Wij vinden het belangrijk om kinderen uit het speciaal onderwijs dezelfde kwaliteit te bieden als kinderen uit het reguliere onderwijs. Daarom hanteren we aangepaste tarieven voor het speciaal onderwijs. Ook bieden we scholen ondersteuning bij de praktische organisatie. Het boeken van een cultuurbus maakt daar onderdeel van uit. Wil je meer informatie omtrent de mogelijkheden, stuur ons dan een e-mail via educatie@roombeekcultuurpark.nl.

Leerlijnen en implementaties

RCE heeft een aantal leerlijnen ontwikkeld die door groepsleerkrachten zelfstandig kunnen worden gegeven. Dus zonder dat er een vakdocent of kunstenaar van Roombeek Cultuurpark Educatie bij aanwezig is. Afhankelijk van de voorkennis en ervaring van de school is een implementatietraject voorafgaand aan de ingebruikname van de leerlijn wenselijk.

Speciaal onderwijs

Voor workshops gegeven door RCE docenten voor speciaal onderwijs geldt het maximumaantal van 18 leerlingen. Dit maximum is ingesteld omdat wij de kwaliteit van onze workshops goed willen bewaken. Ook betekent dit dat wij geen klassen samenvoegen. Workshops worden per klas gegeven, niet per samengestelde groep. Wij hanteren voor speciaal onderwijs een andere prijsstelling. Deze is opvraagbaar via educatie@roombeekcultuurpark.nl.



Corona-aanpassingen

Het coronavirus heeft de samenleving ingrijpend veranderd en raakt ons allemaal. De anderhalvemetersamenleving vraagt een andere vorm van onderwijs en van cultuureducatie. Dit willen we samen met het onderwijs vormgeven. In overleg met de school onderzoeken we steeds wat de beste aanpak en werkwijze is.

Video-conference workshop

Aan scholen die liever geen externe docent in de klas willen, bieden we een digitale docent aan. Voorafgaand aan de workshop brengen wij de benodigde materialen en technieken naar de school. Onze docent verzorgt de les op een andere locatie via het digibord. Via video-conference technieken kunnen de leerlingen ook vragen stellen aan onze docent. Aansluitend aan de workshop halen wij de technieken en materialen weer op. De prijs voor een video-conference workshop ligt gelijk aan de prijs voor de reguliere vraagprijs voor de workshop.

Techniek-uitleen

Aan scholen die liever geen externe docent in de klas willen, bieden we de mogelijkheid om lesmiddelen en technieken te lenen. Deze techniek-uitleen is gekoppeld aan trainingsmogelijkheden voor groepsleerkrachten. Groepsleerkrachten kunnen één op één getraind worden door onze techniekcoach die de les met de groepsleerkracht voorbereid. Dit kan digitaal of in ons FabLab. De techniek wordt op de school geleverd en aan het eind van de dag weer opgehaald. De kosten die wij hiervoor in rekening brengen is voor scholen € 70,- en voor scholen uit Twente afhankelijk van de reistijd tussen de € 80,- en € 120,- per dag. Zie hiervoor ook de techniek-uitleen tabel in de prijslijst. De school kan de materialen meerdere keren op een dag in te zetten om zo twee of drie workshops te geven.

Make-It@Home kits

Om de school- en thuissituatie te verrijken zijn de Make-It@Home kits ontwikkeld. De kits bestaan uit materialen waar kinderen mee aan de slag kunnen en die veelal niet in de school- of thuissituatie voorhanden zijn. Dit zijn materialen die veelal niet in de school- of thuissituatie voorhanden zijn. Bij elke kit hoort een online video tutorial en handleiding.

De kits kunnen binnenschools ingezet worden als plenaire les waarbij de tutorials op het digibord worden getoond en de handleidingen worden geprint. Maar de kits kunnen ook buitenschools of in de thuissituatie individueel worden ingezet, met behulp van een iPad of computer. Voor groepsleerkrachten die deze activiteiten willen integreren in het curriculum wordt individueel advies aangeboden.

De kosten van de Make-It@Home kits voor onderwijsdoelen variëren van € 2,00 tot € 5,00 per kit.

De volgende Make-It@Home kits zijn beschikbaar via tetem.nl/athome/make-ithome/:

- Aeronamics Rotormobiel
- Circuit buddies
- Dura Vermeers Techniek huis
- Elektronische wenskaart
- Festive flashlight
- Fotonmobiel
- HCS Innovation's Merge Cube
- Kunstige robot
- Lichtpiano
- Magnetisch zwevend potlood
- Robot-hand
- Rotormobiel
- Thales Elektromagneet
- Zonnecellen

De komende periode worden hier nog meer kits aan toegevoegd.