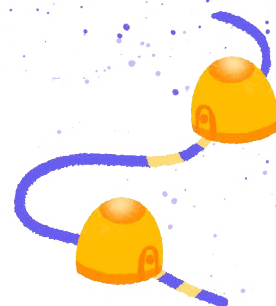
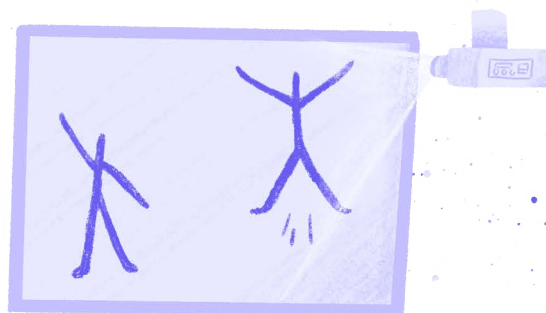
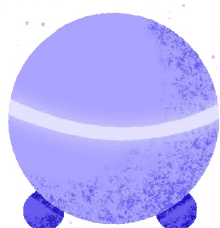




Educatief programma

Primair onderwijs 2023-2024



terem

Introductie

Met groot enthousiasme en meer dan ooit overtuigd van onze educatieve missie – digitale cultuur betekenisvol en toegankelijk te maken voor álle kinderen in Twente – presenteren wij het educatieve programma van Tetem voor het primair onderwijs, leerjaar 2023/2024!

Het educatieprogramma van Tetem richt zich vooral op ontwerp en maak- en digitale cultuur. We bieden een programma dat kinderen stimuleert in het bedenken van creatieve oplossingen, dat hen sterker en meer adaptief maakt ten opzichte van nieuwe ontwikkelingen en opleidt tot kritische, zelfredzame jonge mensen. Tevens verbinden we ons programma met de lokale omgeving van het kind door samen te werken met bibliotheken, cultuurhuizen, cultuurinstellingen en speeltuinen. Op deze manier bouwen we aan lokale leerecosystemen waarin kinderen binnen de school ontdekte talenten buiten de school verder onderzoeken en door ontwikkelen.



Kinderen werken aan digitale geletterdheid en ontwikkelen tegelijkertijd hun communicatieve en sociale vaardigheden. De verbeeldingskracht wordt gestimuleerd, maar ook het vermogen tot reflectie en samenwerken. Op deze manier worden talenten opgeleid die later een voortrekkersrol kunnen vervullen in de creatieve kennissamenleving. Het educatieaanbod is geïnspireerd door actuele tentoonstellingen, maakcultuur en nieuwe media en legt verbindingen tussen mediakunst, onderwijs, wetenschap en technologie.

Het aanbod van Tetem bestaat uit een gevarieerd workshopprogramma. Workshops worden op maat gemaakt. Kinderen komen op een onderzoekende, spelende en makende manier in aanraking met een breed scala aan disciplines. Het programma is opgedeeld in thema's met elk een eigen focus. De workshops worden gegeven door kunstenaars/makers en technauteen. Ze zijn uitdagend en sluiten goed aan bij de belevingswereld van kinderen. We maken gebruik van de 'learning-by-doing' methodiek, zodat kinderen ervaren welke invloed technologie heeft op jezelf en je omgeving en hoe je als individu bewuste keuzen kunt maken ten aanzien van bepaalde technologieën en bv. het gebruik van sociale media.

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

We kijken uit naar een mooi nieuw schooljaar vol nieuwe ontmoetingen, uitdagende leermomenten en blijde, enthousiaste, makende kinderen!

Wilja Jurg,
Directeur Tetem



Inhoudspagina

Digital storytelling

Kennismaking
digitale cultuur

Expeditie Groen

Pop-up tentoonstelling
op de school

Driedimensionaal design

3D ontwerp

Codetaal

Robotica &
programmeren

En... actie!

Film en video |
Digitale media

KIK

Kunstenaar in de klas |
Beeldende kunst

Het Elementen Lab

Digitale media

Wetenschap & Techniek

Projecten

Interdisciplinair

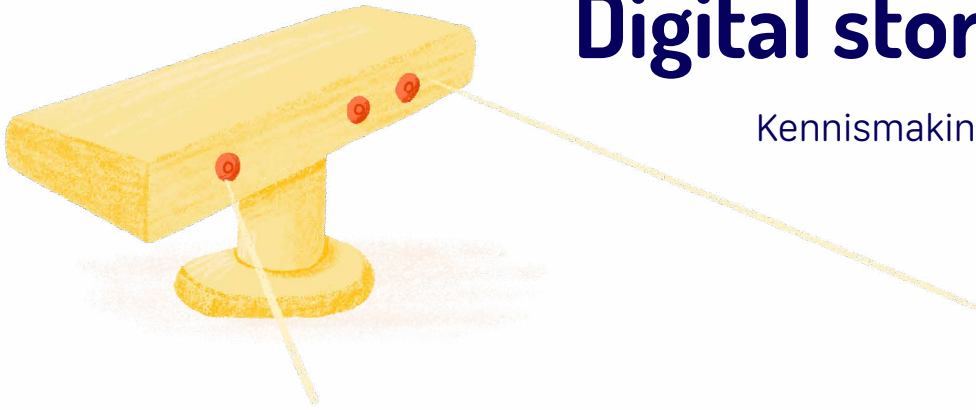
En meer...

Boekingsinformatie

Prijslijst

Digital storytelling

Kennismaking digitale cultuur

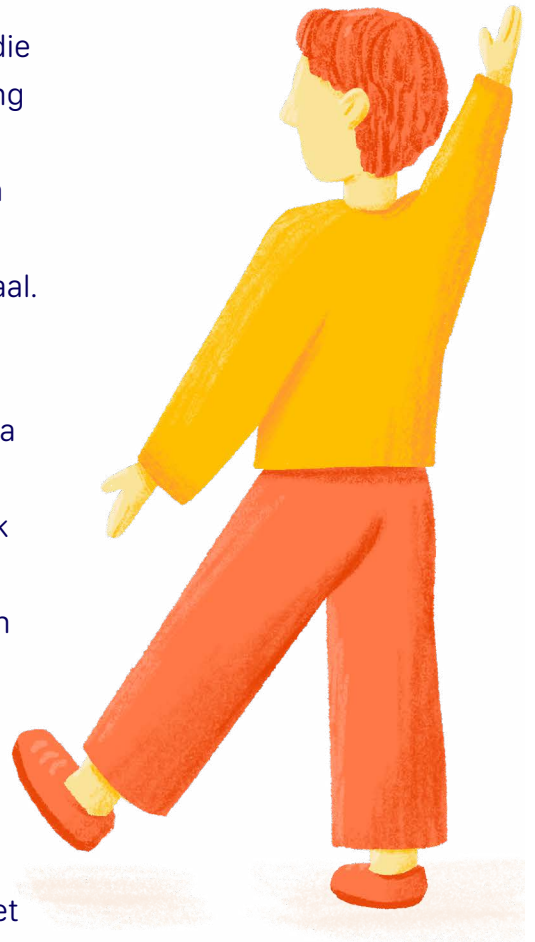


Kinderen maken kennis met de wereld van de digitale cultuur, die door de opkomst van nieuwe technologieën sterk in verandering is. Ze ontdekken het werk van twee mediakunstenaars en ondergaan een immersieve ervaring door zélf de interactie aan te gaan met de kunstwerken. De kinderen verdiepen zich in storytelling en digitale technieken en vertellen hun eigen verhaal.

Nieuwe verhalen

Op de school worden twee mediawerken opgebouwd. De media installatie 'Mijn lijn' van Merlin Marski wordt op de gang, in de aula of het gymlokaal van de school geplaatst en is daarom ook toegankelijk voor groepen die niet het volledige programma volgen. De interactieve installatie 'Mijn lijn' vertaalt bewegingen van deelnemers naar een lijnenspel dat het gedrag van de kinderen kopieert. Op deze manier kunnen kinderen dansen, bewegen en 'spelen' met het kunstwerk.

Kinderen ervaren wat interactieve kunst is, zien hoe een kunstwerk een verhaal vertelt en gaan zélf de interactie aan met het kunstwerk. De tweede media-installatie die opgebouwd wordt, is een mobiele storytellingmachine 'Nieuwe Verhalen'. Met behulp van deze 'media-installatie' wordt een interactief verhaal geprojecteerd waarbij kinderen zelf keuzen maken over hoe het verhaal zich ontwikkelt. Door het toevoegen van zelfgetekende animaties ontstaan nieuwe verhalen.



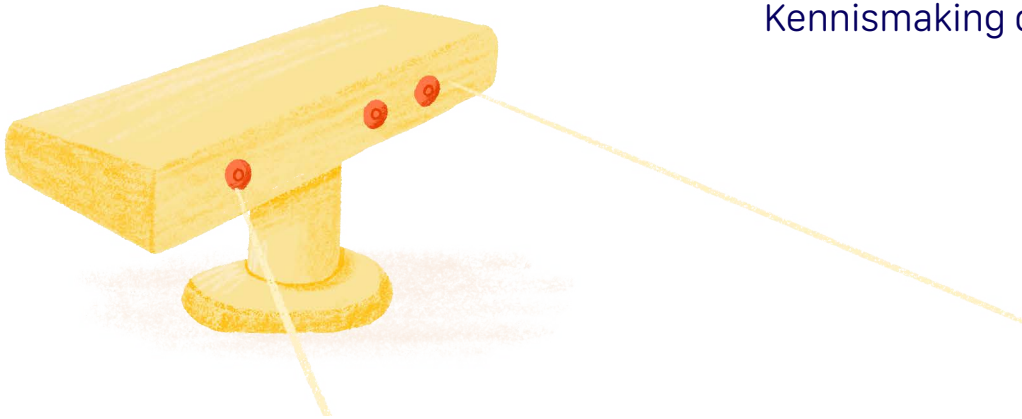
PO 6 t/m 8

Nieuwe Verhalen



Digital Storytelling

Kennismaking digitale cultuur



LEAFDE

Wist je dat wij mensen en planten best veel gemeen hebben? Ontdek het verhaal van planten in de Augmented Reality installatie LEAFDE van kunstenaar Ton Nieuwenhuis. De AR installatie wordt opgebouwd op school en bestaat uit planten met een bijzonder en actueel verhaal. De verhalen worden toegankelijk door het scannen van een QR code.

- Leerlingen van groep 3 t/m 8 verdiepen zich in storytelling en digitale technieken en ontdekken wat de planten te vertellen hebben. Aan de hand van het verhaal van de planten stellen zij een eigen verzorgingsplan samen. Bevindingen monitoren zij in een digitaal logboek en na afloop presenteren zij de ervaringen tijdens de plantenpresentatie. Als leerkracht voer je LEAFDE zelf uit in een tijdsbestek van één week. Er zijn lesbrieven beschikbaar waarmee je de lessen verzorgt.
- Groep 7 en 8 krijgen in kleine groepjes een plant toegewezen en onderzoeken aan de hand van de QR code van planten en informatiebronnen zoals het internet en boeken wat de plant nodig heeft, waar deze vandaan komt en waar de plant van houdt. Op basis van het onderzoek bedenken de kinderen een ontwerp voor hoe hun plant in een vooraf bepaald klimaattype zou kunnen overleven. Het ontwerp geven ze vorm in een virtuele wereld in CoSpaces. Als leerkracht voer je de lessen op school zelf uit en wordt een workshop CoSpaces (180 min) verzorgd door

PO 3 t/m 8

LEAFDE

PO 7,8

Ontwerp voor LEAFDE

Bezig gaan met digital storytelling én programmeren? Dat kan tijdens de workshop 'Maak je eigen mini-escaperoom'. Zie hoofdstuk 4 voor het programma.

Vanuit het CMK-programma van de Rijnbrink kan in verschillende Overijsselse (film-)theaters deelgenomen worden aan de **VR-experience The Miracle Basket van Abner Preis**. Ontdek hier wat klimaat, duurzaamheid en inclusiviteit voor jouw toekomst betekenen. Dit programma is boekbaar in november en december.



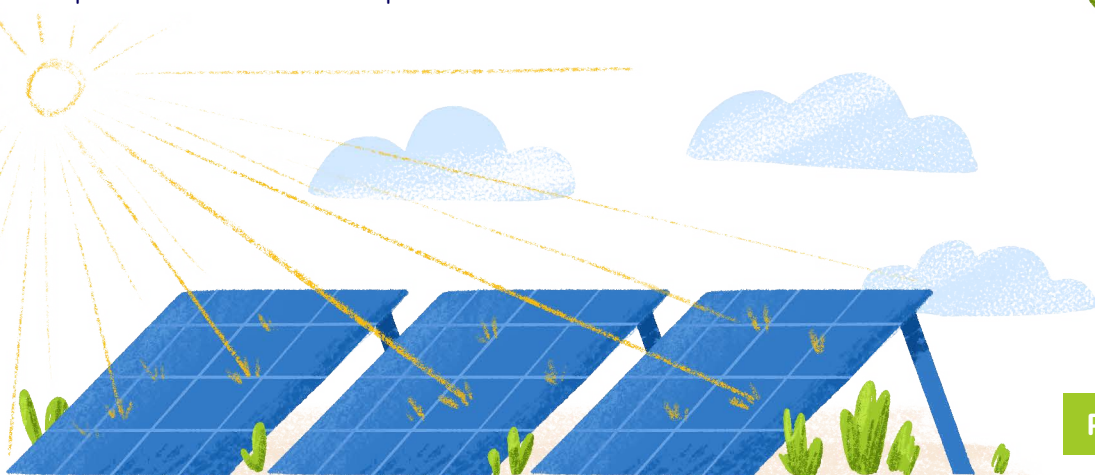
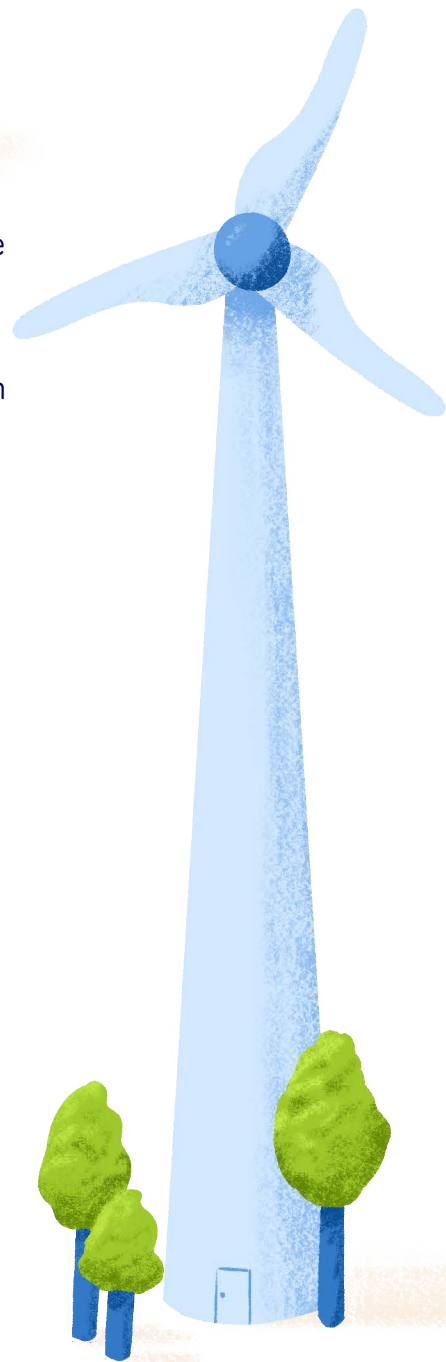
Expeditie Groen

Pop-up tentoonstelling op de school

Expeditie Groen is een project over duurzaamheid voor de hele school. De kinderen krijgen een brief van Professor Groen. Hij is al tijden op reis. Hij onderzoekt hoe we zo duurzaam mogelijk kunnen leven. Daar heeft hij de hulp van de kinderen bij nodig. Binnenkort komt hij zijn tent vol met kisten langsbrengen op school. Kan de klas hem helpen de wereld groener te maken? Voorafgaand aan hun bezoek aan de tentoonstelling ontdekken de kinderen in een voorbereidende les wat duurzaamheid eigenlijk is.

De reizende tentoonstelling wordt opgebouwd op school en bestaat uit een tent met daarin grote, houten kisten. In elke kist zit een interactieve, creatieve samenwerkingsopdracht waarbij de kinderen werken aan het thema duurzaamheid. Het gaat over betaalbare, schone en veilige energie, industrie en innovatie en verantwoord consumeren en produceren. Als de kinderen alle puzzels hebben opgelost krijgen zij de persoonlijke boodschap van professor Groen te horen.

Als leerkracht voer je Expeditie Groen zélf uit. Er zijn voorbereidende lessen, lesbrieven en een aantal suggesties beschikbaar om het project uit te breiden. Groep 1 t/m 8 kan meedoen, lessen zijn per twee leerjaren gebundeld qua niveau. Op die manier gaan alle klassen op expeditie! Expeditie Groen is een coproductie van Tetem en De Museumfabriek.



PO 1 t/m 8

Expeditie Groen

Driedimensionaal design

3D ontwerp



Kinderen maken kennis met de wereld van design, die door de komst van de 3D-printer ingrijpend is veranderd. Ze ontdekken waar 3D-printers voor gebruikt kunnen worden en hoe de techniek werkt. Ook leren ze dat de échte creativiteit van de 3D-printer zit in het ontwerpen. De kinderen maken zélf een ontwerp en leren hoe je je eigen creativiteit en verbeelding daarbij in kunt zetten.

- Groep 3 en 4 gaan aan het werk met 3D-pennen. Ze bekijken allerlei bankjes, tafels en stoelen. Vervolgens maken ze een eigen ontwerp met een 3D-pen.
- Groep 5 en 6 ontwerpen in Doodle3D een mini-robot.
- Groep 7 en 8 ontwerpen in Tinkercad een eigen huis. De resultaten kunnen tegen vergoeding worden geprint in het Lab van Tetem en worden verstuurd naar de school.

Let op: er geldt een materiaaltoeslag van €35,- per klas voor het printen van de 3D- resultaten van bovenstaande workshops.

De 3D-design 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 verschillende 3D-print technieken. De 3D-ontwerp workshops kunnen ook plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze.



PO 3,4

Meubelmakers

PO 5,6

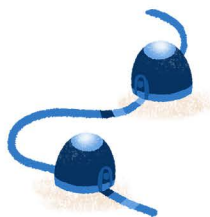
Ontwerp je eigen 3D mini robot

PO 7,8

Huisjes in 3D

Codetaal

Robotica & programmeren



Workshops

Kinderen maken kennis met de wereld van Coderen. Dit gebeurt door te kijken naar robotica en naar escaperooms.

Robotica zijn door de brede toepassing van nieuwe technologieën steeds meer onderdeel geworden van ons dagelijks leven. Daarom is het belangrijk dat je begrijpt hoe de technieken werken. Kinderen leren over het programmeren van robots en games. Ze ontdekken dat een robot niet uit zichzelf beweegt of geluid maakt, maar dat een robot dit leert door middel van een programmeertaal die je de robot aanleert. Kinderen onderzoeken de mogelijkheden van robotica en ontdekken dat de échte creativiteit achter de robotica in het programmeren en ontwerpen zit.

- Groep 1 en 2 maken kennis met robot Ozobot of Cubetto en de basis van programmeren.
- Groep 3 en 4 zetten een programmeerparcours uit voor robot Ozobot of de mTiny of bouwen met behulp van Strawbees een eigen interactieve constructie.
- Groep 5 en 6 maken kennis met robot Mbot en programmeren basiscommando's of bouwen met behulp van Strawbees een eigen robot.
- Groep 7 en 8 programmeren uitgebreidere commando's robot Mbot of maken een game met behulp van het programma Scratch.



PO 1,2

Leer Ozobot kennen

PO 1,2,3

Een schildpad was zijn
schildje kwijt (Cubetto)

PO 3,4

Bestuur de
robot Ozobot

PO 3,4

Bouw je eigen
interactieve constructie

PO 4,5,6

Fabians feest (mTiny)

PO 5,6

Bouw je eigen robot

PO 5,6,7,8

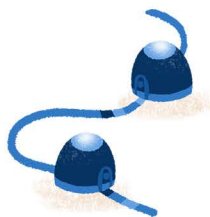
Robot Mbot

PO 7,8

Games maken

Codetaal

Robotica & programmeren



Escaperooms

Escaperooms zijn een opkomend fenomeen en bieden de mogelijkheid om met behulp van Codetaal een verhaal te vertellen. Door observaties en ervaringen te combineren met kennis en vaardigheden ontdekken de kinderen het verhaal. Door zelf een eigen verhaal om te zetten in een eigen escaperoom leren kinderen communiceren, probleemoplossend denken en handelen en samenwerken. Kinderen onderzoeken de mogelijkheden van elektronische puzzels, geheime talen en signalen en ontdekken dat de échte creativiteit achter de escaperooms in het programmeren en ontwerpen zit.

Groep 5, 6, 7 en 8 maken kennis met het concept Escaperoom en ontwerpen en programmeren in groepjes een eigen escaperoom.

Alle Codetaal 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. De Codetaal workshops kunnen ook plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze

PO 5,6,7,8

Maak je eigen mini-escaperoom



En... actie!

Film en video | Digitale media



Workshops

Kinderen ontdekken dat ze zelf video's kunnen maken. Ze leren over de technieken, hoe ze moeten samenwerken en hoe je op een boeiende manier een verhaal in beelden kunt vertellen. Eerst worden ze geïnspireerd door filmpjes van andere makers, maar al gauw gaan ze zélf aan de slag!

Bij de jongere kinderen monteert de docent de filmpjes, oudere kinderen worden uitgedaagd om dit zélf te doen. Ook de onderwerpen groeien met de doelgroep mee:

- In groep 1 en 2 gaat het verhaal over (eigen) knuffels.
- In groep 3 en 4 tekenen de kinderen zichzelf en gebruiken deze tekening in een klassikale stopmotion.
- In groep 5 en 6 staat een zelfgeschilderd monster op karton centraal, dat avonturen beleeft in de school.
- Groep 7 en 8 maken een spannende film. Aan het eind van de les bekijken de kinderen hun zelfgemaakte video's.

De film- en videoworkshops kunnen plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze.



PO 1,2

Je eigen stopmotion

PO 3,4

Ik en mijn klas

PO 5,6

Het stopmotion monster

PO 7,8

Stop-motion!

PO 7,8

De rode loper eindfilm

PO 7,8

De rode loper

En... actie!

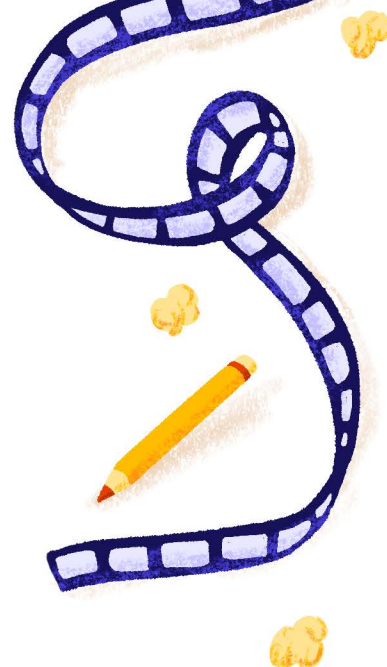
Film en video | Digitale media



Filmproject

Altijd al je eigen film willen maken én vertonen in een inspirerende omgeving? Dat kan! Kinderen gaan aan de slag en maken tijdens het filmproject een eigen film. Tijdens dit project wordt er een storyboard gemaakt, een script geschreven en leren de kinderen over acteren, regisseren en filmen, en voeren daarna hun filmplan zelf uit. Zij ervaren hoe het is om een beroep in de filmwereld te hebben door aan de slag te gaan als bijvoorbeeld acteur, regisseur of filmopnemer. Na het filmen van de scènes leren de kinderen zelf de beelden te monteren tot een film. In het project is aandacht voor mediawijsheid.

De herfstvakantie staat in het teken van film. In alle Twentse regio's worden Pop-Up Filmfestivals georganiseerd tijdens de landelijke campagne van CineKid. Het theater of filmhuis in jouw regio wordt omgetoverd tot een waar filmparadijs. Bekijk deze dag jouw eigen film op het witte doek en ga aan de slag met verschillende media-installaties. Benieuwd naar de openingsfilm van Cinekid? Ook deze film bekijk je tijdens het Pop-Up filmfestival bij jou in de buurt.



PO 7,8

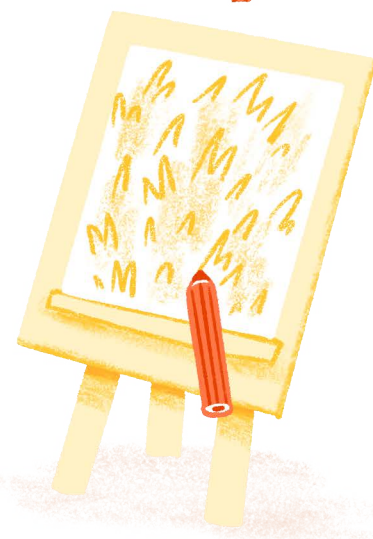
Filmproject

Het filmproject is boekbaar voor de periode 1 t/m 30 september. Boeken kan tot uiterlijk 1 augustus.



Kinderen kijken naar kunst en reflecteren op kunst en werken aan eigen creatieve expressie. De kunstenaar laat diens eigen tekeningen, schilderijen, foto's of beeldhouwkunst zien en vertelt over wat het betekent om kunstenaar te zijn. De kinderen leren wat kunst is, over waarom en hoe kunst wordt gemaakt. Dat je door middel van kunst een eigen beeldtaal kunt ontwikkelen. Vervolgens wordt gewerkt aan de eigen creatieve expressie.

- Groep 1 en 2 tekenen met veel verschillende materialen of bewerken speksteen.
- Groep 3 en 4 bewerken speksteen, maken een kunstwerk voor een gekke plek, of bedenken en tekenen een nieuw dier.
- Groep 5 en 6 beeldhouwen met steen of tekenen dierenvachten.
- Groep 7 en 8 laten zich inspireren door mediakunstenaars en maken een digitale fotogram of gaan hun zelfgemaakte tekeningen op Japanse wijze boekbinden.



PO 1 t/m 8

Verborgene vormen (*MT)

PO 1,2

Kris Kras Krabbel

PO 3,4

Gekke plekken

PO 3,4

Dierenmanieren

PO 5,6

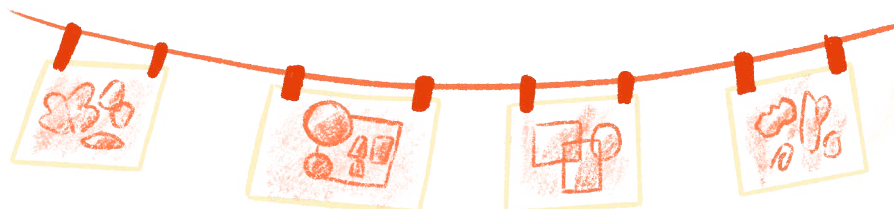
Zo trots als een

PO 5,6,7,8

De kunst van digitale fotografie

PO 7,8

Wat zie ik daar?





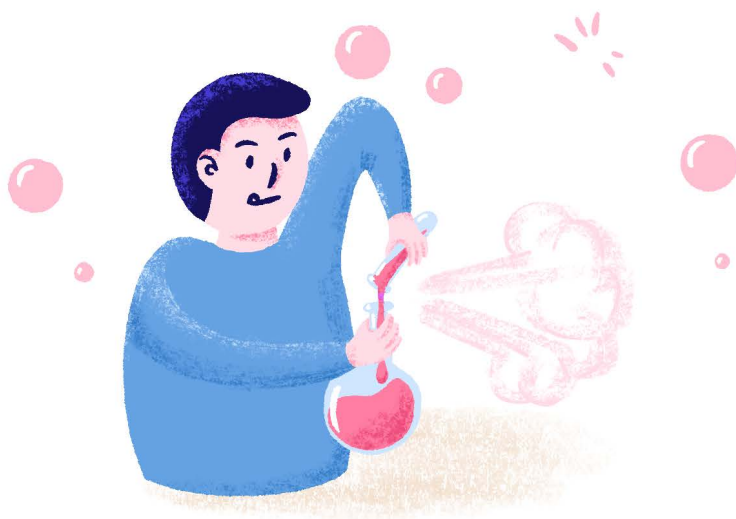
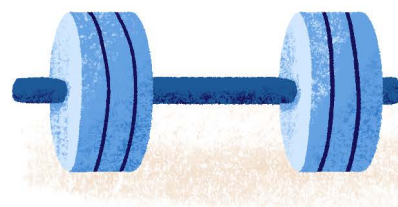
Digitale media & Wetenschap en Techniek

Kinderen leren over de wereld om hen heen door zélf te onderzoeken hoe bepaalde dingen werken en door te leren door te dóén. Ze leren over bepaalde technieken, hoe die te gebruiken en hoe je ze in kunt zetten om een boodschap over te brengen. Ze doen niet alleen proefjes, maar werken ook aan het vastleggen van hun bevindingen. De kinderen gebruiken hierbij digitale media: ze leren foto's maken, filmen en voice-overs inspreken.

- Groep 1 en 2 onderzoeken het thema 'water' en voeren proefjes uit onder begeleiding.
- Groep 3 en 4 onderzoeken het thema 'licht en geluid' en doen de proefjes voor een deel zelfstandig.
- Groep 5 en 6 onderzoeken het thema 'lucht' en maken een verslag van hun proeven door middel van een beeldverhaal.
- Groep 7 en 8 onderzoeken het thema 'water' en leggen hun proeven vast op film.

Het eindresultaat in elke klas is een video, die aan het einde van de les wordt bekeken.

De mogelijkheid bestaat om een schoolbreed dagproject aan te bieden, dat bestaat uit workshops van Tetem en lessen gegeven door de leerkracht. De hele school is dan bezig met hetzelfde onderwerp. Aan het eind van de dag is er een feestelijke afsluiting voor de ouders!



PO 1,2

Krachtlab

PO 3,4

Licht- en geluidlab

PO 5,6

Luchtlab

PO 7,8

Waterlab

Wetenschap en techniek (W&T)

Digitale media & Wetenschap en Techniek

De wereld van het ontwerp, maakcultuur en de digitale cultuur raakt op verschillende vlakken de wereld van wetenschap en techniek en biedt volop handvatten tot vakoverstijgend werken. In de W&T workshops staat het ontwikkelen van een nieuwsgierige, onderzoekende en probleemoplossende houding centraal en worden de principes van het onderzoekend en ontwerpend leren toegepast.

MaakCultuur

Tijdens het project “MaakCultuur” werken kinderen aan het ontwikkelen van nieuwe denkbeelden en oplossingen voor de transitievraagstukken waar we nu voor staan. Het project is kind gestuurd waarbij kinderen hun eigen ontwikkeling en keuzen volgen. Hierbij wordt voor een aantal weken een Mobiel Lab in de school geplaatst. Heb je interesse? Neem contact op met de educator die werkzaam is in jouw regio.

PO 5,6,7,8

MaakCultuur

Coole Tech Box

Techniek voor de klas heeft een kant-en-klaar lesprogramma Techniek ontwikkeld welke de fantasie en creativiteit van de kinderen aanzet zonder dat je als groepsleerkracht het wiel opnieuw hoeft uit te vinden. Tetem heeft de Coole Tech Box verrijkt door een aantal thematisch en didactisch aansluitende Make-it kits aan het programma toe te voegen.

- Het lesprogramma stimuleert de fantasie en creativiteit van kinderen, en laat ze vrijuit spelen en speuren – terwijl ze ongemerkt allerlei ingewikkelde problemen oplossen.
- Kinderen worden spelenderwijs geprikkeld om zélf dingen te onderzoeken. In de klas en daarbuiten. Onder hun ogen en handen verandert de wereld in een avontuurlijke plek.
- Door de stapsgewijze opzet, instructie, onderzoekbladen en vlogs kan iedere leerkracht er meteen mee aan de slag – ook als je op de pabo niets over techniek hebt geleerd.

De Coole Tech Box wordt door Tetem voor de duur van 3 tot 5 weken uitgeleend aan scholen uit Twente.

PO 3,4,5,6,7,8

Coole Tech Box

Wetenschap en techniek (W&T)

Digitale media & Wetenschap en Techniek

De 7 Werelden van Techniek

Bijna alles wat een mens in zijn dagelijks leven gebruikt, is gemaakt met behulp van (proces) technologie. Binnen het programma 'de zeven werelden van (proces)technologie' wordt samenhang gecreëerd door (proces)technologie te verbinden aan de voor de leerlingen herkenbare werelden van techniek. Het programma is ontwikkeld in samenwerking Sterk techniekonderwijs Twente, ProcesYourFuture en met maak- en techniekbedrijven uit Twente.

- Tijdens de Chocolate Challenge ervaren kinderen wat een procesoperator doet en komen zo in aanraking met dit beroep. De kinderen werken aan de opdracht om zo snel mogelijk – en volledig geautomatiseerd – bakjes met een bepaald aantal gekleurde M&M's te vullen en te verpakken. Hierbij maken ze gebruik van drie mechanische opstellingen die goed afgesteld moeten worden.
- In de Maak-carroussels staat 'leren door te maken' centraal. Kinderen worden op verschillende manieren uitgedaagd om de 'maker' in zichzelf te ontdekken. Tijdens deze techniek-ontmoeting worden verschillen activiteiten aangeboden en kinderen maken zelf een keuze aan welke activiteit zij willen deelnemen.
- In de bedrijvenactiviteiten staat steeds een Twents bedrijf en één van de werelden van (proces) technologie centraal. Hierbij wordt gekeken naar zowel de diensten van het bedrijf als de beroepen die worden uitgevoerd in het bedrijf. De kinderen gaan aan de slag met een techniek die in het bedrijf wordt toegepast. Zo gaan ze b.v. met Twence en/of Urenco aan de slag met de wereld van energie, water en veiligheid. Werken ze met Morssinkhof Groep aan de wereld van wonen, werken en verkeer. Gaan ze met Bolletje aan de slag met ontwerp productie en wereldhandel en gaan ze meikaas maken met Friesland Campina in de wereld van voeding en natuur.
- Het Make-it programma stelt het werken met de handen en het leren van elkaar centraal. De kinderen werken aan een zelfgekozen technische opdracht welke het inzicht in techniek en de betekenis van technologie in het dagelijkse leven vergroot.

Alle activiteiten zijn voorzien van voorbereidende en verwerkende lesmiddelen die aansluiten op de gekozen leefwereld. De Chocolate Chalange, MaakCarroussels en het Make-it programma kennen verschillende versies zodat de aansluiting met de gekozen wereld van techniek optimaal is.

Let op: een deel van deze activiteiten zijn (in verband met lokale financiering) alleen beschikbaar voor scholen uit Enschede, andere activiteiten alleen voor scholen uit Twente. De activiteiten zijn boekbaar in een vastgestelde periode. Neem contact op met de educator die werkzaam is in jouw regio om uit te zoeken wat de mogelijkheden zijn.

PO 6,7,8

Chocolade Challenge

PO 3,4,5,6,7,8

MaakCarroussel

PO 5,6,7,8

Bedrijvenactiviteit

PO 3,4,5,6,7,8

Make-it

Wetenschap en techniek (W&T)

Digitale media & Wetenschap en Techniek



Onze planeet



Menselijk lichaam



Voeding & gezondheid

7 werelden van techniek



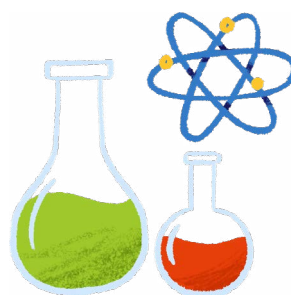
Creatief & ontwerpen

Verkeer, transport en ruimte



Wetenschap en ontdekken

Geld en handel



Wetenschap en techniek (W&T)

Digitale media & Wetenschap en Techniek



Make-it

De make-it kits dagen kinderen uit om te leren door te dóén, door te maken. Maar waar haal je de beste ideeën en materialen vandaan? Bij 'Make-It' is het idee: jij geeft de les, wij regelen de lesmiddelen en de techniek!

Als voorbereiding op een Make-It les volg je een online tutorial of een training bij Tetem. Je ontvangt een week voor de uitvoerdatum de benodigde lesmiddelen per post. Net als bij reguliere workshops is er een voorbereidende lesbrief. De voorbereidende lesbrief sluit aan op de 'Zeven werelden van procestechnologie' en laat kinderen zien hoe de techniek gebruikt wordt in de samenleving en door bedrijven.

Ben je enthousiast, maar wil je toch liever dat een gastdocent een les komt geven? Dat kan ook! Je betaalt hiervoor het gebruikelijke workshop tarief.

Make-It Kit					
	Groep 4	Groep 5	Groep 6	Groep 7	Groep 8
Elektronische wenskaart	x	x			
Kunstige robot	x	x			
Aeronamic Fotonmobiel		x	x	x	x
Circuit buddies		x	x	x	x
Dura Vermeers Techniek huis		x	x	x	x
Magnetisch zwevend potlood		x	x	x	x
Robot-hand		x	x	x	x
Thales elektromagneet		x	x	x	x
Hankamp Gears Ros van Twente		x	x	x	x
Festive flashlight				x	x
Lichtpiano				x	x



Projecten

Interdisciplinair

Een workshop doen met één klas is leuk, maar wat als de hele school mee kan doen? Als je met z'n allen aan hetzelfde thema werkt kan je zoveel meer bereiken! Kinderen werken aan 21e-eeuwse vaardigheden, zoals communiceren, creatief en kritisch denken, problemen oplossen en samenwerken. Een project kan binnen één dag worden uitgevoerd, maar ook worden verspreid over meerdere dagen.

Tijdens een project worden meerdere kunstdisciplines aangesproken, wat zorgt voor een uitdagend programma voor alle groepen.

- Bij 'Beestenboel op school' maken de kinderen een lied en ze maken stopmotionfilmpjes met zelfgemaakte beesten van karton.
- Tijdens 'Het Lab' gaan de kinderen als échte wetenschappers onderzoek doen naar licht, geluid, water en nog veel meer...
- Tijdens het project 'Digital Storytelling' worden twee interactieve media installaties op school geplaatst. Deelnemers dansen, bewegen en 'spelen' met het kunstwerk 'Mijn Lijn' en leerlingen uit groep 6, 7 en 8 projecteren met de mobiele storytellingmachine een interactief verhaal waarbij kinderen zelf keuzen maken over hoe het verhaal zich ontwikkelt. Door het toevoegen van zelfgetekende animaties ontstaan nieuwe verhalen.
- Bij 'Escaperoom' zetten kinderen een eigen verhaal om in een escaperoom en onderzoeken de mogelijkheden van elektronische puzzels, geheime talen en signalen.
- Tijdens het Filmproject ervaren kinderen hoe het is om een beroep in de filmwereld te hebben door aan de slag te gaan als bijvoorbeeld acteur, regisseur of filmopnemer en een eigen film te maken. De films worden in de herfstvakantie vertoont tijdens de Pop-Up Filmfestivals georganiseerd in het theater of filmhuis in jouw regio. Het filmproject is boekbaar voor de periode 1 t/m 30 september. Boeken kan tot uiterlijk 1 augustus.
- Het project 'Kinderboekenweek' is een samenwerking met de bibliotheken. De kinderboekenweek is van 5 t/m 16 oktober waarbij dit jaar het thema 'Bij mij thuis' centraal staat. Dit programma kan geboekt worden voor de gehele maand oktober. Boeken kan tot uiterlijk 14 augustus.

Deze projecten bestaan uit lesmaterialen voor de voorbereidende lessen, een workshop door een Tetem-docent en lesideeën en -suggesties.



En meer...

Bovenstaand programma is een greep uit de vele mogelijkheden, maar Tetem denkt ook graag mee over hoe we digitale cultuur, maaktechnieken en ontwerp kunnen inzetten om de leeromgeving te verrijken.

Hierbij kan je denken aan de volgende onderwerpen:

- **Klimaatvraagstukken en energietransitie:** welke klimaatoplossingen zijn er, hoe kunnen kinderen zélf een bijdrage leveren en meedenken in slimme oplossingen, waarom is dit belangrijk, hoe willen we dat de wereld eruit ziet in de toekomst?
- **Textielgeschiedenis van Twente:** wat leert de geschiedenis ons, hoe kan de hedendaagse textielindustrie duurzamer worden gemaakt, hoe geef je je kleding een tweede leven?
- **Lokale ontwikkelingen:** zoals de herinrichting van het plein rond de kerk, een feest omdat de school een nieuwe naam krijgt, jubileum van het dorp, de opening van een nieuw zwembad; dit zijn allemaal lokale kapstokjes waar programma aan kan worden opgehangen.

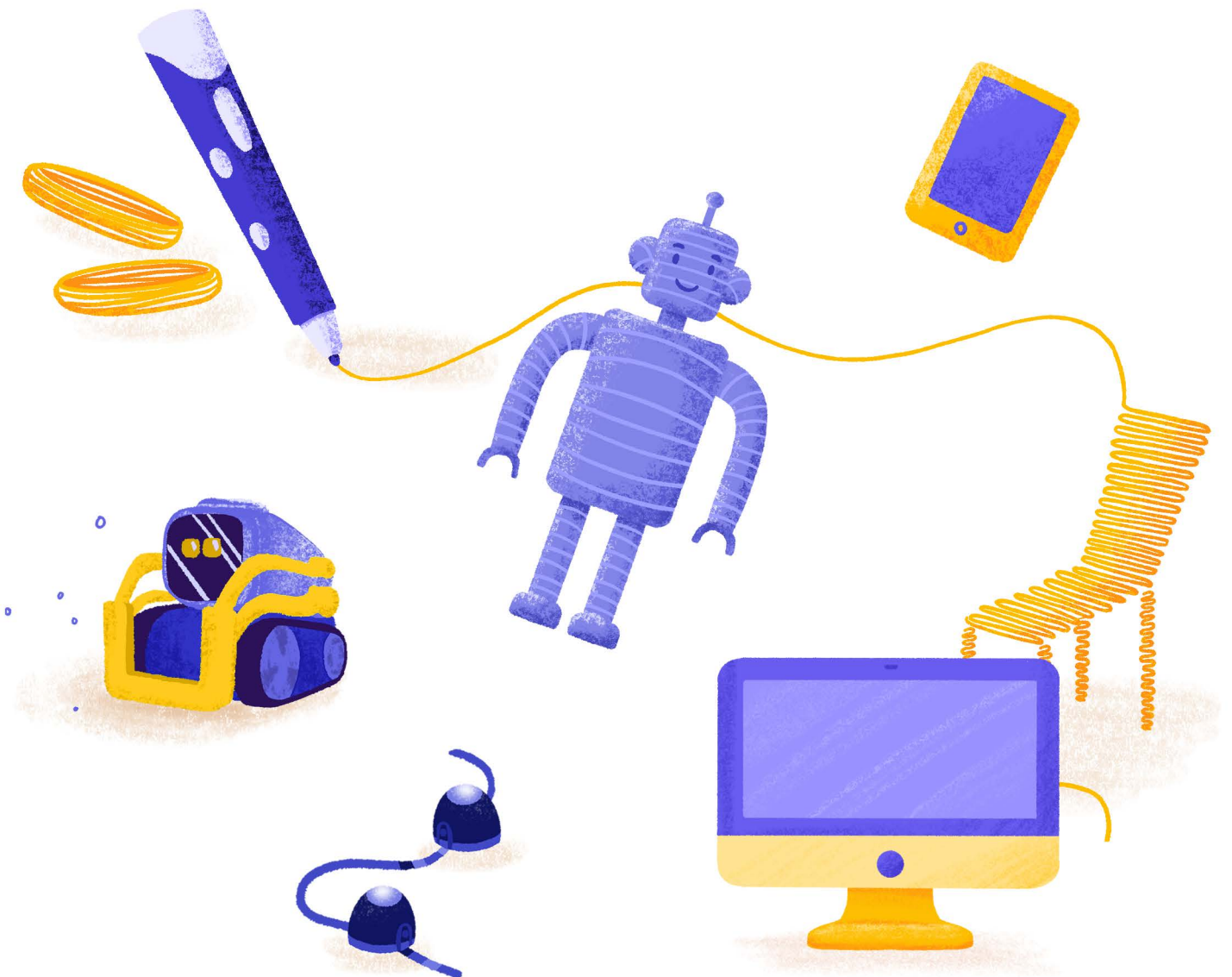
Leerlijnen en implementaties

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

Leerlijnen en implementaties		
Naam	Discipline	Groep
Aan de slag met beeldende kunst	Beeldend	1 t/m 8
Creatief Coderen	Digitale cultuur	5 t/m 8
Kijk- en lessuggesties Mediawijsheid	Mediakunst en Digitale cultuur	1 t/m 8
Kunst en techniek	Kunst & Techniek	1 t/m 8
Kunst onderzoekt	Kunst & Techniek	1 t/m 8
MaakCultuur	Mediakunst en Digitale cultuur	5 t/m 8
Mediawijsheid en digitale media	Media en Digitale cultuur	1 t/m 8

Techniekuitleen

Aan scholen die liever zélf aan de slag willen met digitale cultuur, maaktechnieken en ontwerp 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 voorbereidt. 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 zijn voor scholen uit Twente € 100,- per dag. De school kan de materialen meerdere keren op een dag inzetten en zo twee of drie workshops geven.



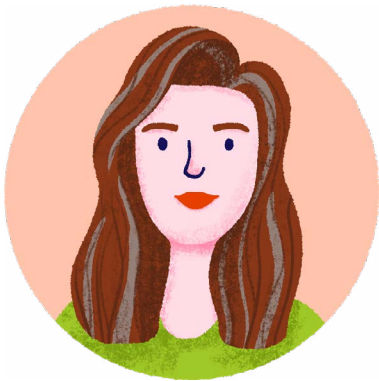
Boekingsinformatie

Vragen en boeken

Heb je vragen over ons programma of wil je een activiteit boeken? Stuur dan een mail aan educatie@tetem.nl

Annuleren

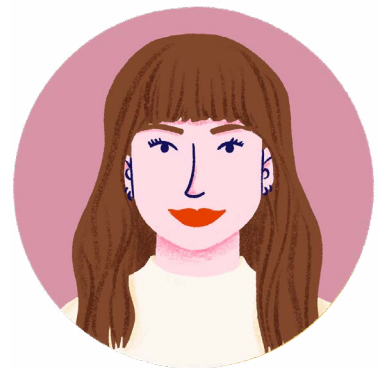
Annuleren kan, zonder doorberekening van kosten, tot twee weken voor aanvang van het programma. Stuur een mail naar de educatief medewerker met wie je contact hebt gehad bij het samenstellen van het programma of naar: educatie@tetem.nl. Bij annuleren binnen twee weken voor aanvang worden de kosten volledig doorberekend.



Contact info Bianca de Groot

E-mailadres: bianca@tetem.nl

Gemeentes: [Losser en Enschede](#)



Contact info Marlyn

E-mailadres: marlyn@tetem.nl

Gemeentes: [Haaksbergen en Rijssen-Holten](#)



Contact info Tosh

E-mailadres: tosh@tetem.nl

Gemeentes: [Gemeentes Hengelo, Hof van Twente, Oldenzaal](#)



Contact info Paula Hulleman

E-mailadres: paula@tetem.nl

Gemeentes: [Almelo, Hellendoorn, Twenterand](#)



Contact info Sindy

E-mailadres: sindy@tetem.nl

Gemeentes: [Borne, Dinkelland, Tubbergen en Wierden](#)

Prijslijst

Activiteiten in Tetem en op de school			
	Pagina		Prijs per klas/groep
Digital storytelling *	01	Plaatsing 'Mijn Lijn' op de school inclusief lesbrieven groep 1 t/m 8 en 2 workshops Nieuwe Verhalen groep 6, 7 of 8 Vervolgklassen op dezelfde dag	€400,- €120,-
		Miracle Basket	€200,-
	02	Leafde	€150,-
	02		
Expeditie Groen *	03	Plaatsing per school (per week)	€150,-
Bezoek FabLab *	04	Bezoek tot 90 minuten	€100,-
	06	Bezoek tussen de 91-120 minuten	€120,-
Workshops op de school in Twente	01 t/m 10	Workshop tot 90 minuten	€120,-
		Workshop 91-120 minuten	€140,-
		Workshop 121-150 minuten	€160,-
		Workshop 151 – 180 minuten	€180,-
		Materiaaltoeslag voor de met *MT gemarkeerde workshops	€35,-
Dagprojecten	15	Beestelboel & Het Lab (minimaal 4 deelnemende klassen)	€120,-
		Escaperoom	€160,-
		Filmproject	€180,-
Kinderboekenweek	15	Prijs per deelnemende klas	€120,-
Project MaakCultuur *	11	Op aanvraag	
Make-It kits	14	Prijzen tussen de € 2,- en € 5,- per leerling (https://tetem.nl/athome/make-ithome/)	
Leerlijnen *	16	Gebruik van de leerlijnen	Gratis
		Implementaties en Teamtrainingen	€120,-
Techniekuitleen	17	Per leendag	€100,-

Prijslijst vervolg

- De genoemde prijzen zijn per schoolklas (regulier onderwijs) tot maximaal 30 kinderen. Als de schoolklas groter is dan 30 kinderen, dan zetten we een extra docent in à € 75 per workshop (tot een max. van 40 kinderen).
- Voor buitenschoolse activiteiten geldt een maximum van 18 kinderen. Als de groep groter is dan 18 kinderen, dan zetten we een extra docent in à € 75 per workshop (tot een max. van 36 kinderen).
- De met * gemarkeerde prijzen zijn van toepassing voor heel Overijssel.
- Voor workshops op scholen en buiten Twente worden aanvullende kosten voor reistijd en reiskosten berekend. Dit bedraagt voor scholen uit Overijssel €40,- per docent per workshopdag.
- Binnenschoolse activiteiten zijn vrijgesteld van BTW. Voor buitenschoolse activiteiten, evenals voor naschoolse activiteiten die facultatief worden aangeboden, wordt 21% BTW in rekening gebracht worden.
- Op de 2e workshop op dezelfde dag (met max. 45 min. pauze tussen workshops in) wordt €30,- korting gegeven.

Prijzen speciaal onderwijs

Voor workshops gegeven door Tetem-docenten voor speciaal onderwijs geldt het maximumaantal van 18 kinderen. Dit maximum is ingesteld omdat wij de kwaliteit van onze workshops goed willen bewaken. Ook betekent dit dat wij geen klassen samenvoegen.

Voor speciaal onderwijs hanteren wij een andere prijsstelling. Wenst een school dezelfde workshop voor een grotere groep, dan kunnen wij de workshop 2x geven voor een gereduceerd tarief. Voorbeeld: een school wenst eenzelfde workshop van 90 minuten voor twee verschillende klassen. Dit betekent dat een school normaal 2x een 90 minuten workshop betaald. Als gereduceerd tarief bieden wij in dit geval 1x een 180 min. workshop aan. Zie hieronder het prijsverschil ter voorbeeld:

2x 90 min. workshop in Twente = € 240 totaal (€ 120 per 90 min.)

1x 180 min. workshop in Twente = € 180 totaal

Let op: dit gereduceerd tarief is alleen mogelijk als het om eenzelfde workshop gaat en deze achter elkaar kunnen plaatsvinden, met max. 1 uur pauze tussen de workshops in.