

Bromautobusfietsvliegombiel

Project: *Mijn wereld zonder grenzen*

Titel: Bromautobusfietsvliegombiel	Vakken/Leergebieden: Kunstzinnige oriëntatie (beeldend, cultureel erfgoed), oriëntatie op jezelf en de wereld, 21e eeuwse vaardigheden: creativiteit, probleemoplossen, ICT-basisvaardigheden, informatievaardigheden.	Groep: PC Basisschool de Branding Den Oever Groep 5 t/m 8
Beschrijving betekenisvolle opdracht: Op basisschool de Branding wordt, binnen het leergebied 'Oriëntatie op jezelf en de wereld', met kernconcepten gewerkt. Deze kernconcepten zijn leidend voor de inhoud van schoolbrede projecten. Binnen het project <i>Mijn wereld zonder grenzen</i> wordt het kernconcept Tijd & Ruimte als uitgangspunt genomen. Leerlingen gaan daarbij aan de slag met het verkennen van hun eigen omgeving. Tijdens een wandeling in de naaste omgeving van de school bekijken ze de verschillende landschappen die ze tegenkomen. De school ligt in een ingepolderd gebied en is omgeven met water en dijken. Deze wandeling vormt de opstap voor een project waarbij leerlingen een voertuig gaan vormgeven waarmee onder de grond, in de lucht, op de weg, op zee en onder water gereisd kan worden.		
Omschrijving les/project: Leerlingen gaan, nadat ze hun omgeving hebben verkend en in kaart hebben gebracht, een voertuig (op schaal) ontwerpen waarmee zowel over het land, als door de lucht, onder de grond, onder en op het water gereisd kan worden. In de vervolgoopdracht beleeft dit voertuig een groot avontuur. Dit avontuur wordt in een stopmotionfilmpje vastgelegd.		
Beginsituatie: <ul style="list-style-type: none">– Leerlingen kunnen kaartlezen en zelf een route uitstippelen.– Leerlingen kunnen foto's maken, deze uploaden en verwerken in een document.– Leerlingen kunnen zich, binnen de context van de opdracht, openstellen voor kunst en kunstwerken beschouwen.– Leerlingen kunnen een uitvoeringsplan maken.– Leerlingen kennen verschillende materialen en toepassingen van materialen en (bevestigings-) technieken.– Leerlingen kunnen vertellen over hun werkproces en dit waarderen.– Leerlingen kunnen feedback geven en ontvangen.		



Competenties & Fasen van het creatieve proces

Beschrijving oriënteren (inclusief reflecteren):

De leerlingen maken gezamenlijk een [plaatjes – en woordweb](#), waarbij ze zoveel mogelijk verschillende landschapskenmerken benoemen (lucht, aarde, grasland, bebouwing, enz.) (leerlingmateriaal, opdracht 1).



Leerlingen verzamelen informatie over hoe deze landschappen zijn ontstaan (denk aan inpoldering, dijken, hoe het landschap er vroeger uitzag en de strijd met het water).

Daarna gaan de leerlingen hun omgeving (digitaal) in kaart brengen (leerlingmateriaal, opdracht 2): welke landschappen komen ze tegen op de route van huis naar school? En welke landschapskenmerken komen ze tegen als ze in een rechte lijn van school naar huis zouden gaan? (NB. Het is de bedoeling dat leerlingen veel verschillende landschapskenmerken tegenkomen. Wanneer dat op deze manier niet lukt, is een andere route een alternatief). Ze fotograferen zoveel mogelijk landschapskenmerken.



Eenmaal terug op school worden de verzamelde foto's opgeslagen en vergeleken met het eerder gemaakte plaatjes- en woordweb. De leerlingen onderzoeken hoe deze landschappen ontstaan? De foto's krijgen een plek in de routekaart (leerlingmateriaal, opdracht 3).

Hierna wordt de opdracht geformuleerd:

Ontwerp een voertuig op schaal waarmee je op het water, door de lucht, onder de grond, op de weg en onder water kunt reizen. Denk daarbij aan verschillende kenmerken (ontwerpcriteria) van zo'n voertuig.

De leerkracht laat een aantal inspirerende filmpjes zien en bespreekt ze met de klas. Centraal binnen dit project staat het werk van de kunstenaar **Panamarenko** (leerlingmateriaal, opdracht 4).

(NB. In de uitgeschreven lesbrief wordt kort informatie gegeven over zijn werk):

- Panamarenko:
 - <http://nl.wikipedia.org/wiki/Panamarenko>
 -  <https://www.youtube.com/watch?v=EO477Z5ROcU>
 -  <https://www.youtube.com/watch?v=aFYGIIGxhYw>
 - Afbeeldingen:   

- Werk van andere kunstenaars en ontwerpers:
 - Over de bootfiets:  <https://www.youtube.com/watch?v=9Oi6Y39BZQ0>
 - De bijzondere auto's van kunstenaar Olaf Mooij: <http://www.olafmooij.nl>
 - Over het werk van kunstenaar Joost Conijn:  http://www.npo.nl/het-klokhuis/08-05-2013/NPS_1223822
 - Over het werk van kunstenaar Leonardo da Vinci:
 <http://www.schooltv.nl/video/het-klokhuis-leonardo-da-vinci/#q=leonardo%20da%20vinci>

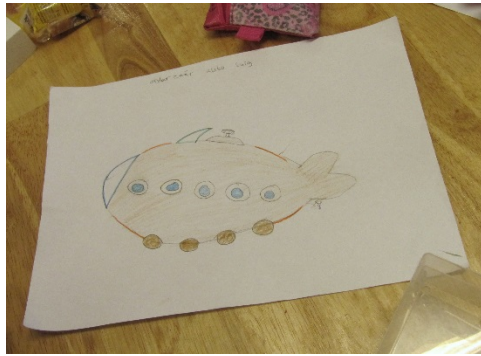
- Informatie over vliegen (uit de natuur):
 -  <http://www.schooltv.nl/video/nieuws-uit-de-natuur-vliegkunstenaars/#q=vliegen>

Hierna verzamelen de leerlingen verschillende kenmerken van een voertuig dat zich zowel ter land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water kan voortbewegen. Zijn er (alternatieve) brandstoffen voor nodig en wat moet je daarvoor ontwerpen: denk aan benzine, wind, waterstof? De leerlingen leggen deze brainstorm wederom vast in een [plaatjes- en woordweb](#) en dit wordt op het digibord geprojecteerd (leerlingmateriaal, opdracht 5). (Dit zijn eerste ontwerpcriteria voor een voertuig dat ter land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water kan voortbewegen.)

Beschrijving onderzoeken (inclusief reflecteren):

De leerlingen maken een aantal verschillende schetsen voor een voertuig (let op: alles is goed en het mag heel schetsmatig zijn. Er wordt vooral gelet op originaliteit). De leerling kiest een ontwerp dat hij gaat uitvoeren (leerlingmateriaal, opdracht 6).





De leerlingen experimenteren met verschillende (kosteloze) materialen: ze bekijken hoe ze verschillende materialen aan elkaar kunnen bevestigen, hoe ze materialen kunnen vervormen en welke materialen ze zouden kunnen gebruiken voor het ontwerp van hun voertuig. Ze bekijken welk materiaal het beste past bij hun ideeën en welke kleuren en versieringen daar het beste bij passen (leerlingmateriaal, opdracht 6).



Per groep presenteren de leerlingen hun definitieve ontwerp en het onderzoek van materialen aan elkaar. Ze beargumenteren hun keuzes en stellen vragen. De leerkracht luistert mee en geeft zonnodig feedback. Hierbij verwijst de leerkracht naar de verschillende ontwerpcriteria van het voertuig. Iedere leerling vertelt over zijn plan van aanpak voor de uitvoering van zijn voertuig.




Beschrijving uitvoeren (inclusief reflecteren):


De leerlingen maken het voertuig en vergelijken daarbij steeds of de vorm en functie van het voertuig overeenkomt met het ontwerpidee (leerlingmateriaal, opdracht 7).


Op basisschool de Branding in Den Oever hebben we deze fase van de les gefilmd. De school heeft ervoor gekozen om het voertuig als een groepsopdracht uit te voeren.


De leerkracht start met een introductie waarbij ze de informatie uit de voorgaande fasen herhaalt en leerlingen voorziet van een aantal praktische aanwijzingen over samenwerken en materialen. Ook herhaalt de leerkracht de verschillende ontwerpcriteria van de opdracht.




De leerlingen gaan in groepjes aan de slag en bekijken, aan de hand van hun ontwerp, welke materialen ze nodig hebben. De leerkracht helpt de leerlingen op weg door vragen te stellen over keuzes, materialen en bevestigingstechnieken. 

Tijdens het uitvoeren komen leerlingen verschillende ontwerp dilemma's tegen die ze met elkaar bespreken. De leerkracht loopt rond, stelt vragen en helpt de leerlingen op weg. 

De leerkracht laat de leerlingen vertellen over hun werkstuk en stelt vragen over de relatie tussen het werkstuk, het ontwerp en de ontwerpcriteria van de opdracht. 

Tijdens het uitvoeren van de opdracht komen leerlingen nieuwe vragen tegen. De leerkracht pakt dit op en laat leerlingen een afspraak maken om de vraag op een ander moment verder te onderzoeken. 

De leerkracht sluit de les (voorlopig) af en vraagt elk groepje hoever ze zijn en hoe het werkproces en de samenwerking verlopen is. 

**Beschrijving evalueren (inclusief reflecteren):**

(leerlingmateriaal, opdracht 8)

De leerlingen presenteren hun voertuig. De leerkracht herhaalt kort de informatie uit de voorgaande fasen: de wandeling, de oriëntatie, de filmpjes, het werk van Panamarenko, het plaatjes- en woordweb, de schetsen, het materiaal- en techniekonderzoek, de uitvoering van de opdracht (het voertuig) en de bijbehorende criteria. De leerlingen vertellen over hoe ze hun voertuig hebben gemaakt. Hierbij benoemt de leerkracht verschillende leerdoelen, vat samen en haalt, samen met de leerlingen, de stappen uit het voorgaande proces aan. De leerkracht vertelt alvast iets over de vervolgoopdracht.



Leerdoelen:**Betekenis, vorm en materie:**

1. De leerlingen kunnen zoveel mogelijk verschillende kenmerken van landschappen benoemen.
2. De leerlingen kunnen deze kenmerken fotograferen en hun omgeving (digitaal) in kaart brengen.
3. De leerlingen kunnen vertellen over het verschil tussen het landschap in hun omgeving van vroeger en nu.
4. Leerlingen kunnen een digitaal plaatjes- en woordweb maken.
5. De leerlingen kunnen zoveel mogelijk verschillende ontwerpcriteria bedenken voor een voertuig dat ter land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water kan reizen.
6. De leerlingen kunnen een voertuig ontwerpen waarbij de relatie vorm-functie centraal staat: ze kunnen de kenmerkende vormen/functies van voertuigen die ter land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water kunnen reizen in een werkstuk verwerken.
7. De leerlingen kunnen verschillende materialen met elkaar verbinden (plakken/lijmen/nieten).
8. De leerlingen kunnen hun werkstuk presenteren en vertellen over het product en proces.

In deze les is gewerkt aan de onderstaande competenties uit de leerlijn beeldend en cultureel erfgoed:

Competenties oriënteren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan zich binnen de context van een betekenisvol onderwerp openstellen voor beeldende vormgeving en beeldende kunst (toegepast en autonoom).
- De leerling kan in binnen- en buitenschoolse situaties historie en betekenis met elkaar in verband brengen. Hij kan de eigen betekenisgeving spiegelen aan die van anderen en staat open voor andere inzichten.

Competentie onderzoeken (inclusief reflecteren):

- De leerling kan zelfstandig bronnenonderzoek doen en aspecten van wereldoriëntatie, beeldende kunst en vormgeving en cultureel erfgoed gebruiken als inspiratiebron voor eigen werk.
- De leerling kan experimenteren met de samenhang tussen onderwerp, beeldaspecten en materialen en technieken en verschillende mogelijkheden uitproberen.
- De leerling kan zelfstandig onderzoeken op welke manier hij de beeldende opdracht uit kan voeren en individueel een uitvoeringsplan maken. Hij kan daarbij rekening houden met de criteria van de opdracht en de eigen criteria.
- De leerling kan het heden en het verleden vanuit meerdere perspectieven bekijken.

Competenties uitvoeren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan individueel zijn plannen uitvoeren en gebruik maken van zijn ideeën en kennis van beeldaspecten/materialen/technieken (al dan niet opgedaan in de onderzoeksfase) om de zeggingskracht van zijn werk zo groot mogelijk te maken.

Competenties evalueren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan vertellen over het verloop van het werkproces en zijn werk vergelijken met de criteria van de opdracht en de eigen criteria.
- De leerling kan laten zien dat hij enige kennis en inzicht heeft in de betekenis van beeldende kunst, cultuur en cultureel erfgoed in het dagelijks leven van mensen van vroeger en nu.
- De leerling toont historisch besef in relatie met het cultureel erfgoed.



<p>Presentatievorm: Werkstuk</p>	<p>Groepsvorm: Individueel</p>	<p>Urenbesteding: 530 minuten</p> <p>Oriënteren: 150 min. Onderzoeken: 100 min. Uitvoeren: 250 min. Evalueren: 30 min.</p>
<p>Beoordelingscriteria: Binnen dit project worden de vaardigheden rondom creativiteit, probleemoplossen en ICT-basisvaardigheden (geïntegreerd met vakinhouden van kunstzinnige oriëntatie) beoordeeld:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kan de leerling zoveel mogelijk verschillende kenmerken van landschappen benoemen? 2. Kan de leerling deze kenmerken fotograferen? 3. Kan de leerling vertellen over het verschil tussen het landschap in hun omgeving van vroeger en nu? 4. Kan de leerling een digitaal plaatjes- en woordweb maken? 5. Kan de leerling zijn omgeving (digitaal) in kaart brengen en de foto's van landschappen bewerken en plaatsen in een kaart? 6. Kan de leerling zoveel mogelijk ontwerpcriteria voor een voertuig (over land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water) verzamelen? 7. Kan de leerling een voertuig maken waarbij de relatie vorm-functie centraal staat: kunnen ze de ontwerpcriteria verwerken in het voertuig? 8. Kan de leerling de juiste materialen kiezen en ze met elkaar verbinden (plakken/lijmen/nieten)? 9. Kan de leerling zijn werkstuk presenteren en vertellen over het product en proces? 		<p>Portfolio: De vooropdrachten en de foto van het werkstuk worden bewaard in het (digitale) portfolio van de leerling.</p>



Eindsituatie:

Het voertuig gaat in de vervolgoopdracht een avontuur beleven. Dit avontuur wordt in een stopmotionfilmpje vastgelegd.

Vakken, leergebieden en vaardigheden in samenhang

In dit project wordt gewerkt aan de volgende vaardigheden en kerndoelen:

21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen, creativiteit, ICT-basisvaardigheden:

Brainstormen, ideeën verzamelen, oplossingen bedenken, oriënteren, kunnen omgaan met mobiele apparaten (digitale camera), informatie analyseren-zoeken-selecteren-gebruiken, reflecteren, ideeën vergelijken, oplossingen vergelijken, onderzoeken, analyseren, experimenteren, opdracht uitvoeren, produceren, evalueren.

Algemene vaardigheden kunstzinnige oriëntatie:

Kijken en luisteren naar

Onderzoeken, analyseren, interpreteren en verslag doen

Produceren en presenteren

Reflecteren en evalueren.

Kunstzinnige oriëntatie:

Kerndoel 54: De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerndoel 55: De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerndoel 56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

Oriëntatie op jezelf en de wereld:

Kerndoel 48: Kinderen leren over de maatregelen die in Nederland genomen worden/werden om bewoning van door water bedreigde gebieden mogelijk te maken.

Kerndoel 50: De leerlingen leren omgaan met kaart en atlas, beheersen de basistopografie van Nederland, Europa en de rest van de wereld en ontwikkelen een eigentijds geografisch wereldbeeld.

Kerndoel 5: De leerlingen leren gebruik te maken van eenvoudige historische bronnen en ze leren aanduidingen van tijd en tijdsindeling te hanteren.



VERVOLGOPDRACHT

Ter land, ter zee, ter ... overall!

Project: *Mijn wereld zonder grenzen*

Titel: Ter land, ter zee, ter ... overall!	Vakken/Leergebieden: Kunstzinnige oriëntatie (beeldend, drama), Nederlands	Groep: 5 t/m 8
Beschrijving betekenisvolle opdracht: In de voorgaande lessen hebben leerlingen hun omgeving in kaart gebracht en een voertuig gemaakt waarmee ze over land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water kunnen reizen. Dit voertuig speelt in deze vervolgo opdracht een rol. In groepjes van vier maken leerlingen een stopmotionfilmpje (van 1 minuut) waarin ze het voertuig een reis laten maken. Tijdens die reis maakt het voertuig allerlei avonturen mee.		
Omschrijving les/project: Nadat de inhoud van de voorgaande les nog even kort wordt opgehaald (het voertuig, de functies, de kunstenaars en de relatie met de omgeving), bedenken groepjes leerlingen avonturen waarin het voertuig een prominente rol speelt. Vervolgens worden voorbereidingen getroffen om één zo'n avontuur uit te beelden via een stopmotionfilmpje. De verhaallijn wordt geschreven, decors en rekwisieten worden gemaakt, er wordt passende muziek gezocht en er wordt een storyboard gemaakt. Na de draaidag en de verwerking van de foto's worden de filmpjes gepresenteerd, beoordeeld en worden de winnaars van het beste filmpje gehuldigd.		
Beginsituatie: <ul style="list-style-type: none">- Leerlingen kunnen samenwerken in een klein groepje, taken verdelen en gezamenlijk besluiten nemen.- Leerlingen kunnen, aan de hand van een aantal criteria, verhalen (avonturen) bedenken en die opschrijven.- Leerlingen kunnen zelfstandig decors en rekwisieten maken.- Leerlingen kunnen fotograferen en foto's inladen in de computer.- Leerlingen kunnen passende muziek uitzoeken voor het stopmotionfilmpje.		
Competenties & Fasen van het creatieve proces		
Beschrijving oriënteren (inclusief reflecteren): De leerkracht start met het herhalen van de informatie uit de voorgaande opdracht en illustreert dit met foto's, het werk van andere kunstenaars, plaatjes- en woordwebben. Vervolgens bespreekt de leerkracht de verschillende functies van het voertuig nog eens: om mee te reizen ter land, ter zee, onder de grond, in de lucht en onder water. Dan volgt de opdracht: <i>Verbeeld een avontuur van je bromautobusfietsvliegomobiel in de vorm van een stopmotionfilmpje. In dit filmpje moet een duidelijke verhaallijn en de functies en vorm van het voertuig verwerkt zijn.</i>		



In groepjes van vier bedenken en bespreken de leerlingen eerst zoveel mogelijk avonturen voor één of meerdere voertuigen (opdracht 9). Vervolgens worden alle mogelijkheden gewikt en gewogen en kiezen ze het meest passende avontuur voor één of meerdere voertuigen. Daarbij stellen ze vragen aan elkaar. De functie van het voertuig heeft daarbij een duidelijke relatie met het avontuur en de verhaallijn. Het avontuur heeft (leerlingmateriaal, opdracht 9):

- een begin (opkomst en kennismaking met personages en aanleiding voor avontuur);
- een middenstuk (het avontuur);
- een eind (de afloop van het avontuur: het plot).

Welke verschillende decors passen er bij het avontuur? Ook deze ideeën worden verzameld. In een klassengesprek worden de eerste ideeën gedeeld en van feedback voorzien.

Daarna zoeken leerlingen uit hoe je een stopmotionfilmpje maakt (leerlingmateriaal, opdracht 10).

Afbeelding: 

Beschrijving onderzoeken (inclusief reflecteren):

De leerlingen gaan in groepjes van vier aan de slag en maken een storyboard. Daarbij zorgen ze dat de scènes van het avontuur een logische opbouw hebben: begin, middenstuk, eind.

Ze bedenken verschillende decorstukken en rekwisieten en experimenteren met het materiaal dat ze willen gebruiken (leerlingmateriaal, opdracht 11). Hierbij staat de relatie tussen vorm en functie centraal: hoe laat je zien dat iets onder water is, bijvoorbeeld?

Leerlingen geven elkaar feedback en krijgen feedback van de leerkracht.

Vervolgens wordt een plan van aanpak gemaakt voor de uitvoering van het stopmotionfilmpje en worden de taken verdeeld.

[Stopmotionfilmpjes maken met Frameographer](#)



**Beschrijving uitvoeren (inclusief reflecteren):**

Elk groepje maakt het decor en de rekwisieten voor het stopmotionfilmpje. Daarna wordt de opnameplek in gereedheid gebracht en maken de leerlingen de foto's voor het stopmotionfilmpje. Alle foto's worden ingeladen, geselecteerd en in de juiste volgorde gezet. Dan volgt nog een titelblad en aftiteling. Als laatste wordt de muziek toegevoegd. Wanneer het filmpje gereed is wordt het ge-upload naar (een besloten account van) YouTube.

Beschrijving evalueren (inclusief reflecteren):

De leerkracht herhaalt, samen met de leerlingen, kort de informatie uit de voorgaande fasen: de routekaart de oriëntatie, de filmpjes van de kunstenaars, het plaatjes- en woordweb, het maken van het voertuig, het bedenken van de avonturen. Leerlingen vertellen over hun ervaringen. Vervolgens bekijken de leerlingen de filmpjes en krijgen ze de opdracht om daarbij goed te letten op de verhaallijn van de avonturen. Na elk filmpje geven ze (digitaal) feedback (leerlingmateriaal, opdracht 12). Hierbij herhaalt de leerkracht de verschillende leerdoelen, de ontwerpcriteria en de stappen uit het voorgaande proces.

Leerdoelen:**Betekenis, vorm en speltechniek:**

1. De leerlingen kunnen verschillende avonturen bedenken.
2. De leerlingen kunnen daarbij verschillende personages, decor en rekwisieten bedenken en maken.
3. De leerlingen kunnen een relatie leggen met de keuze voor hun voertuig, het avontuur en de scènes voor een stopmotionfilm.
4. De leerlingen kunnen een storyboard maken.
5. De leerlingen kunnen een stopmotionfilm maken.
6. De leerlingen kunnen verschillende speltechnieken (beweging, houding, gebaar, emoties en taal) en spelelementen (wie, wat, waar, begin, middenstuk en eind van een scène) inzetten bij het maken van een stopmotionfilmpje.

In deze les is gewerkt aan de onderstaande competenties uit de leerlijn beeldend en drama:



Competenties oriënteren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan zich, samen met zijn groepsleden, binnen de context van het betekenisvolle onderwerp openstellen voor beeldende kunst en vormgeving.

Competentie onderzoeken (inclusief reflecteren):

- De leerling kan samen met de groep experimenteren met de samenhang tussen onderwerp (het voertuig/zijn avonturen), beeldaspecten (m.n. ruimte) en (digitale en analoge) materialen/technieken en verschillende mogelijkheden uitproberen.
- De leerling kan met de groep onderzoeken op welke manier hij de beeldende opdracht kan uitvoeren en een uitvoeringsplan maken. Daarbij kan hij rekening houden met de criteria van de opdracht en de criteria van de groep.
- De leerling kan onderzoek doen naar de mogelijke betekenis en zeggingskracht van spelelementen (wie, wat, waar, wanneer en waarom) die nodig zijn voor het maken van een scène. Hij kan de opbouw van een voorstelling (begin, midden eind en scènes) benoemen.

Competenties uitvoeren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan in een groep zijn plannen uitvoeren en gebruik maken van zijn kennis van beeldaspecten/materialen/technieken en ideeën uit de onderzoeksfase.
- De leerling kan tijdens het vormgevingsproces rekening houden met de gegeven criteria van de opdracht en de criteria van de groep.
- De leerling kan betekenis en zeggingskracht geven aan het stopmotionfilmpje door een duidelijke inzet van speltechnieken en emoties.
- De leerling kan zelfstandig een voorstelling (film) maken dat gebaseerd is op een (samen met de groep gemaakt) verhaal.
- De leerling kan de feedback over zijn opzet (film en verhaal) toepassen.

Competenties evalueren (inclusief reflecteren):

- De leerling kan vertellen over het verloop van het werkproces en het werk vergelijken met de criteria van de opdracht en de criteria van de groep.
- De leerling kan zijn waardering beargumenteren en maakt daarbij gebruik van kennis van en inzicht in de disciplines beeldend (film) en drama.



Presentatievorm: Stopmotionfilmpje	Groepsvorm: Viertallen	Urenbesteding: 430 minuten Oriënteren: 50 min. Onderzoeken: 200 min. Uitvoeren: 150 min. Evalueren: 30 min.
Beoordelingscriteria: Binnen dit project worden de vaardigheden rondom creativiteit, probleemoplossen, ICT-basisvaardigheden en informatievaardigheden (geïntegreerd met vakinhouden van kunstzinnige oriëntatie) beoordeeld: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kunnen de leerlingen verschillende avonturen bedenken? 2. Kunnen de leerlingen daarbij verschillende personages, decor en rekwisieten bedenken en maken? 3. Kunnen de leerlingen een relatie leggen met de keuze voor hun voertuig, het avontuur en de scènes voor een stopmotionfilm? 4. Kunnen de leerlingen een storyboard maken? 5. Kunnen de leerlingen een stopmotionfilm maken? 6. Kunnen de leerlingen verschillende speltechnieken (beweging, houding, gebaar, emoties en taal) en spelelementen (wie, wat, waar, wanneer, begin, middenstuk en eind van een scène) inzetten bij het maken van een stopmotionfilmpje. 		Portfolio: Het filmpje wordt opgeslagen in het digitale portfolio van de leerling.
Eindsituatie: In de volgende periode staat één van de volgende kernconcepten centraal: Energie, Materie, Groei en leven, Evenwicht en kringloop, Macht, Binding of Communicatie.		



Vakken, leergebieden en vaardigheden in samenhang

In dit project wordt gewerkt aan de volgende vaardigheden en kerndoelen:

21e eeuwse vaardigheden: probleemoplossen, creativiteit, ICT-basisvaardigheden, informatievaardigheden:

Brainstormen, ideeën verzamelen, oplossingen bedenken, oriënteren, kunnen omgaan met mobiele apparaten (digitale camera), informatie analyseren, herprogrammeren van ideeën en die via de computer oplossen, reflecteren, ideeën vergelijken, oplossingen vergelijken, onderzoeken, experimenteren, opdracht uitvoeren, produceren, evalueren.

Algemene vaardigheden kunstzinnige oriëntatie:

Kijken en luisteren naar

Onderzoeken, analyseren, interpreteren en verslag doen

Produceren en presenteren

Reflecteren en evalueren

Kunstzinnige oriëntatie:

Kerndoel 54: De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Kerndoel 55: De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Kerndoel 56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed.

Nederlands:

Kerndoel 1: De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.

Kerndoel 2: De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.

Kerndoel 9: De leerlingen krijgen plezier in het lezen en schrijven van voor hen bestemde verhalen, gedichten en informatieve teksten.

