



Project: Dat had je gedroomd

Beeldende kunst

Identiteit, Groep 3-4

In dit project onderzoeken de leerlingen het gebied tussen droom en werkelijkheid. Ze ontwerpen achtereenvolgens droomspeelgoed, hun ultieme droomspeelplek en tot slot hun droomvoertuig om daar te komen. Voor elke opdracht doen ze uitgebreid onderzoek. Ze leren bij het ontwerpen aandacht te hebben voor vorm, textuur, kleur en functie. Tijdens het project verdiepen de leerlingen zich in kunst door professionele kunstwerken te bekijken op het spanningsveld tussen werkelijkheid en dromen.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders of verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

Onder de titel *Dat had je gedroomd* onderzoeken leerlingen het gebied tussen hun dromen en de echte wereld. Ze doen dit door droomspeelgoed, droomvoertuigen en droomspeelplekken te onderzoeken, ontwerpen en maken.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Algemene benodigdheden

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- (kleuren)printer
- smartphone
- [standaard materialenlijst \(bijlage 1\)](#)
- [verschillende papiersoorten \(voor een toelichting, zie bijlage 2\)](#)

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling benoemt kenmerken als functie, vorm en kleur die zij, hij of hen inzet bij het bedenken van droomontwerpen.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling zet dromen om in schetsen en werkt die vervolgens uit als tekening of ruimtelijk ontwerp.

Aan de slag in de klas

Dit project gaat over dromen, en het tot leven brengen van die dromen. Hoe kun je jouw droom werkelijkheid maken?

Introduceer het project als volgt:

- Toon [de video over de evolutie van 'Strandbeest'](#), een project van kunstenaar Theo Jansen. Wat zien de leerlingen? Wat gebeurt er? Zijn er levende dieren?
- Vertel daarna het verhaal achter het Strandbeest: De droom van kunstenaar Theo Jansen is het creëren van levende wezen

die kunnen overleven op het strand – zonder hulp van mensen. Ze moeten zelfstandig kunnen bewegen. Theo is al ruim 35 jaar aan het werken om deze droom werkelijkheid te maken. hij wil dat zijn kunst tot leven komt.

- Bekijk ook het [bouwpakket voor de miniatuurversie van Strandbeest](#). Vraag de leerlingen: Is dit speelgoed? Hoe zou je hiermee kunnen spelen? Komt het speelgoed dan ook tot leven, net als de echte Strandbeesten van Theo Jansen?

Tip: Bekijk ter inspiratie nog [de trailer](#) van de voorstelling *Speelgoed* van Meneer Monster, waarin speelgoed zoals soldaatjes en actiefiguren ook tot leven komen.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- verschillend speelgoed
- sprookjesprentenboeken

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Gebruik hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Kun je alles dromen?
- Kan alles speelgoed zijn?
- Kan speelgoed in je dromen tot leven komen?
- Als jouw speelgoed tot leven zou komen, wat zou je er dan mee doen?
- Kun je overal spelen?

Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande oriënterende opdrachten in volgorde uit:

Speelgoed

Laat de volgende soorten 'speelgoed' zien op het digibord. Vraag hoe de leerlingen hiermee zouden spelen. [ADO-speelgoed](#), speelgoed van fabrikant [Ikonik Toys](#), het werk van [Florentijn Hofman](#) (de homepage is een diashow met voorbeelden, de foto's komen vanzelf voorbij, zonder te klikken) en [poppen van Ellen Brudet](#).

Droomwerelden/speelplekken

Toon de leerlingen voorbeelden van droomwerelden en speelplekken in de kunst. Zouden ze hier willen spelen? En waarom? Denk aan:

- werk van [Pipilotti Rist](#)

- werk van [Yayoi Kusama](#)
- werk van [Spencer Byles](#)
- werk van [Simone Post](#)
- de [Wonderkamers](#) in het Kunstmuseum (Den Haag)

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij de komende les of tijd onderzoeken? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling ontwerpt droomspeelgoed, een droomvoertuig en een droomspeelplek.
-----------------	---

4. Opdracht: Mijn droomspul

In deze opdracht gaan de leerlingen aan de slag met speelgoed. Hoe ziet speelgoed eruit, hoe zag het er vroeger uit, ziet speelgoed er overal op de wereld hetzelfde uit, wat is het favoriete speelgoed van de leerling en welke kenmerken zijn er te benoemen? Na het onderzoek gaan de leerlingen hun eigen droomspeelgoed ontwerpen.

Subdoel kennis	De leerling benoemt kenmerken als kleur, vorm en functie van diverse soorten speelgoed.
Subdoel vaardigheid	De leerling tekent diens eigen droomspeelgoed en beplakt dit met restmateriaal.

Benodigdheden

- A4 of A3 tekenpapier (niet te dun)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastels (droog)
- zachte waskrijtjes
- divers restmateriaal
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren, presenteren en evalueren.



Onderzoeken

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Bekijk met de leerlingen een aantal categorieën speelgoed zoals: [motorisch speelgoed](#), [fantasiespeelgoed](#), [constructiespeelgoed](#), [bordspelletjes](#), [verkleedspullen](#).
2. Bespreek de kenmerken van verschillende soorten speelgoed.
3. Sorteert het speelgoed samen op basis van verschillende kenmerken (kleur, vorm, functie).
4. Filosofer samen over het speelgoed van je dromen.

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Laat de leerlingen een [tekening/ontwerpschets](#) maken van hun droomspeelgoed. Leg uit dat ze goed moeten nadenken over de vorm (ronde of hoekige vormen) en de kleur.
2. Laat de leerlingen hun ontwerpschets verder uitwerken door deze te beplakken met restmateriaal (bijvoorbeeld stickers, plaatjes uit tijdschriften, behang) dat past bij het droomspeelgoed.
3. Bespreek de resultaten met elkaar.

Presenteren

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- Bespreek de ontwerpen. Vraag leerlingen waar en hoe je met het speelgoed kunt spelen en benoem kenmerken van het speelgoed (hard, zacht, formaat, kleur, etc.).
- Laat elke leerling bij het ontwerp een naamkaartje maken met een naam of bijnaam voor het speelgoed.
- Hang de ontwerpen op in de klas en laat elke leerling een kort verhaaltje over het speelgoed vertellen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat kun je doen met jouw droomspeelgoed?
Reflectie proces	Waarom heb je voor deze vorm gekozen voor je droomspeelgoed?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Je hebt over je eigen ontwerp verteld, hoe ging dat?
- Wat zou je nog willen veranderen aan je ontwerp?

5. Opdracht: Mijn droomspeelplek

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen een speelplek uit hun dromen. Hoe ziet deze plek eruit? Is het binnen of buiten? Waar zou deze droomspeelplek kunnen zijn? Ze schrijven verhalen en verbeelden de plek met diverse materialen. Het ontworpen droomspeelgoed of het gemaakte droomvoertuig uit de eerdere opdracht krijgt hierin een plek.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat het verschil is tussen droom en werkelijkheid.
Subdoel vaardigheid	De leerling verbeeldt zijn droomspeelplek op een ruimtelijke manier met divers materiaal.

Benodigdheden

- dik karton (ondergrond droomspeelplek): minimaal A3-formaat
- diverse restmaterialen (kroondopjes, lapjes stof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- divers organisch materiaal: stof, wol, takjes, bladeren, zand
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- zachte wascokrijtjes
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm
- scharen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren, presenteren en evalueren.



Onderzoeken

De leerlingen brainstormen over droomspeelplekken. Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Toon de leerlingen droomplekken en -werelden in de beeldende kunst en in film: [Studio Irma](#), [Luckey Climbers](#), [Anish Kapoor](#), [Hercules Seghers](#), [Vaiana](#) (film).
2. Brainstorm met elkaar over de meest ideale droomplekken:
 - Hoe ziet jouw droomplek eruit?
 - Wat kun je daar allemaal doen?
 - Is de droomspeelplek binnen of buiten?
3. Laat de leerlingen een eigen droomplek schetsen. Hierin krijgt het voertuig of het speelgoed uit de eerdere opdrachten een plek. Deze globale schets is de basis voor de 3D-uitwerking.

Uitvoeren

Geef de leerlingen de opdracht om de schets van hun droomplek uit te werken in een ruimtelijk ontwerp. Gebruik hiervoor als basis een stevig stuk karton en bied verschillende materialen aan. Let op onderstaande punten:

- Het droomspeelgoed wordt in het ontwerp van de droomplek verwerkt.
- Je kunt zien of de droomplek binnen of buiten is.

Presenteren

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- De leerlingen vertellen over hun werkstuk.
- De leerlingen bedenken en vertellen bij hun werkstuk waar de droomplek gerealiseerd zou kunnen worden.
- Plaats foto's van de werken met een kort begeleidend tekstje op de website van de school.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat maakt jouw droomspeelplek anders dan een echte speelplek?
---------------------	---

6. Opdracht: Mijn droomvoertuig

In deze opdracht ontwerpen de leerlingen hun eigen droomvoertuig van divers restmateriaal. Ze onderzoeken verschillende voertuigen en letten hierbij op de specifieke kenmerken. Vervolgens voeren ze met verschillende materialen hun ontwerp ruimtelijk uit.

Subdoel kennis	De leerling benoemt kenmerken van fantasievoertuigen binnen de professionele kunst.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een ruimtelijk ontwerp van diens eigen droomvoertuig van restmaterialen.

Benodigdheden

- stevig karton (ondergrond droomspeelgoed): minimaal A3-formaat
- diverse restmaterialen (kroondopjes, lapjes stof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- afplaktape
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastels (droog)
- zachte wascokrijtjes
- scharen
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren, presenteren en evalueren.

Onderzoeken

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

Nu de leerlingen hun droomspeelplek hebben ontworpen, hebben we alleen nog een manier nodig om op die droomplek te komen. In deze opdracht gaan de leerlingen een droomvoertuig ontwerpen.

1. Toon de leerlingen voorbeelden van [verschillende voertuigen](#).
2. Laat de leerlingen acht voertuigen tekenen.
3. Bespreek met elkaar de kenmerken van de getekende voertuigen. Denk aan snelheid, de hoeveelheid mensen die het vervoert, waarvan het is gemaakt, of het gaat om vervoer over land, water of door de lucht.
4. Toon een aantal voorbeelden van voertuigen uit de beeldende kunst en bespreek de kenmerken:
 - [Panamarenko](#)
 - [Esther Mahlangu](#)
 - [Patti Warashina](#)
 - [Berk Duygun](#)
 - [Joost Conijn](#)

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Geef de leerling als basis een bestaande vorm, bijvoorbeeld een plastic fles, doosje of bakje, en allerlei restmateriaal.
2. De leerling maakt het eigen ontwerp van een voertuig driedimensionaal. Aan het voertuig moet je kunnen zien of deze over land, over water of door de lucht gaat.
3. Laat de leerling het werk eventueel beschilderen.

Presenteren

- Voeg alle gemaakte werkstukken uit deze en de voorgaande opdrachten bij elkaar.
- Richt met elkaar een expositie in en laat de leerlingen hun ouders of verzorgers rondleiden en vertellen over wat ze gemaakt hebben.
- Of maak foto's van de voertuigen en print deze uit of zet ze op de website van de school.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat maakt jouw droomvoertuig bijzonder?
Reflectie proces	Hoe was het om uit te gaan van een bestaande vorm en die aan te passen?

Evalueren

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk droomontwerp zou je graag in het echt willen hebben?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Welke droom van jou zou je nog meer willen ontwerpen?