



Project: In een nieuw jasje

Beeldende kunst

Utopie, Groep 7-8

Hoe ziet mode van de toekomst er eigenlijk uit? Duik in de invloedrijke wereld van de mode. De leerlingen laten zich inspireren door kunstenaars en modeontwerpers. Door leerlingen zelf mode te laten ontwerpen voor de toekomst, kunnen ze hun utopische ideeën de vrije loop laten. Kun je met je jas straks een stukje vliegen op zonne-energie? Duurzaamheid en innovatie spelen een rol bij het ontwerpen. Zo worden de leerlingen bewust gemaakt van de milieu-impact van de kledingindustrie. De leerlingen starten met een onderzoek naar de inhoud van hun eigen kledingkast. Ze maken ontwerpschetsen, leren wat een moodboard is en gaan met verzamelde duurzame materialen aan de slag. Er ontstaat een 'utopisch' kledingstuk in 2D of 3D. De finishing touch is de 'wearable' die mens en milieu een handje helpt. Alle ontworpen items komen samen op de catwalk.

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, 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 instructie filmpjes 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 haar/zijn/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 en/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

In een nieuw jasje gaat over mode van de toekomst. Wat weten de leerlingen over kleding en mode? Ze gaan onderzoeken wat er in de mode van de toekomst mogelijk is. Zijn er dan alleen nog maar duurzame kleren? Kun je met je jas een stukje vliegen op zonne-energie? De leerlingen verbeelden hun utopische ideeën met behulp van verschillende materialen, technieken en beeldaspecten. Zo maken ze hun eigen moodboard, een modeschets en ontwerpen ze een utopisch kledingstuk in 2D of 3D. Het kledingstuk is pas af met een 'wearable', die mens en milieu een handje helpt. Alle ontworpen items komen samen op de catwalk.

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
- digibord
- smartphone
- (kleuren)printer
- [standaard materialenlijst](#)
- [verschillende papiersoorten](#)

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit welke duurzame materialen en innovatieve technieken je kunt gebruiken bij het ontwerpen van mode.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling maakt een mode-moodboard en ontwerpt een eigen utopisch, duurzaam kledingstuk en wearable in 2D of 3D.

Aan de slag in de klas

Kleding

Introduceer het project door aan de hand van onderstaande vragen samen met de leerlingen een woordspin te maken:

- Wat is kleding?
- Waarom draag je kleding?
- Waar gebruik je het voor? *

* Vul eventueel de woordspin aan met de volgende categorieën:

- gebruikskleding (kleding die beschermt tegen kou of hitte, beroepskleding, sport, etc.)
- kleding met een symbolische waarde (bijvoorbeeld met een religieuze betekenis)
- kleding voor vermaak (carnaval, clown)
- kleding waarmee je iets wil vertellen (zoals de outfits van sommige muzikantiesten)
- kleding die bij een bepaalde gelegenheid hoort (trouwkleding, rokkostuum, mantelpak)

Mode-innovatie

Er zijn ontwerpers en kunstenaars die experimenteren met mode op verschillende manieren. Ze hebben een idee of utopie. Bekijk voorbeelden van innovatieve mode waar nieuwe toepassingen een rol spelen. Mode met meerdere functies of met technologische toepassingen.

- Bas Timmer – [Sheltersuit](#) (Een slaapzak, jas en rugzak ineen – voor daklozen en vluchtelingen).
 - Wat vind je van het ontwerp en het idee?
 - Waar zou je dit kledingstuk nog meer voor kunnen gebruiken?
- Hussein Chalayan – [Tafeljurk](#) (2000).
 - Van wat voor materiaal is het gemaakt?
 - Zou het prettig aanvoelen wanneer je het draagt? Lijkt het je handig?
- Pauline van Dongen – [Solar dress](#).
 - Als je goed kijkt, wat zie je dan?
 - Wat zou je met deze jurk kunnen?
- [Philips Skin Probe](#).
 - Wat is er bijzonder aan deze jurk? (Leg eventueel uit dat de jurk reageert op emotie.)
 - Zou je willen dat iedereen kan zien hoe jij je voelt?
- Ralph Lauren – [The Polo Tech Shirt](#).
 - Wat is er special aan dit shirt?
 - Vind je het een goed of handig ontwerp of juist niet, waarom?

Mode van de toekomst

Geef de leerlingen de opdracht om op een vel A3-papier een mindmap te maken van hun ideeën over de 'mode van de toekomst'. Waar denken ze aan? Wat komt in ze op?

Optioneel: De leerlingen vullen hun mindmap aan door te kiezen uit één van de eerder besproken categorieën uit de opdracht 'Kleding'. Hoe denken ze dat bijvoorbeeld trouwkleding er in de toekomst uit zal zien? Laat de leerlingen kort in tweetallen de resultaten van hun mindmap uitwisselen.

Thuisopdracht

Let op: Geef de leerlingen twee voorbereidende thuisopdrachten mee. Deze zijn nodig om de oriëntatieopdracht te kunnen doen.

1. Kleding tellen

De leerlingen tellen van verschillende soorten kledingstukken (broek, trui, vest, etc.) hoeveel zij ervan in de kast hebben hangen of liggen en maken een overzichtslijstje. Zij nemen hun lijstje mee naar school.

2. Lievelingskledingstuk

Vraag de leerlingen allemaal een lievelingskledingstuk mee te nemen en in te leveren. Neem zelf ook een lievelingskledingstuk mee.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- postervellen A-3 formaat
- stiften
- schrijfgerei
- modetijdschriften/geprinte afbeeldingen, etc.
- modefolders
- scharen
- sterke hobbylijm
- lijmkwasten
- lievelingskledingstuk

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 van de les 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 daarbij bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Wat is mode voor jou?
- Wat doet mode voor jou?
- Als je een broek hebt gekocht en het hangt in je kast, is het dan nieuw of tweedehands?
- Als een jurk in een museum hangt, is het dan meer waard dan wanneer het in je kast hangt?
- Dragen we in de toekomst nog kleren?
- In hoeverre is er in de toekomst denk je nog een verschil tussen mannen- en vrouwenkleren?

Oriëntatieopdracht

Mijn kledingkast

Voer een klassengesprek met de leerlingen aan de hand van hun zelfgemaakte kledinglijstje. Maak een overzicht op het bord. Hoeveel broeken, jassen, etc. heeft de hele klas bij elkaar?

- Wat vinden jullie van de aantallen? Veel of weinig?
- Denken jullie dat mensen vroeger meer of minder kleren hadden? Hoe komt dat?
- Hebben we al die kleren nodig? Waarom wel of niet?

Suggestie: Koppel een rekenopdracht aan de opdracht. Reken de gemiddelden uit en noteer het op het bord. Laat de leerlingen met de aantallen allerlei rekenopdrachten maken: staafdiagrammen, percentages, breuken.

Lievelingskledingstuk

Vorm groepjes. Laat de leerlingen per groepje zelf een voorzitter aanwijzen.

Iedere leerling vertelt in diens groepje over het meegenomen kledingstuk, aan de hand van de volgende vragen:

- Wanneer draag je het kledingstuk?
- Hoe kom je aan het kledingstuk? Heb je het gekocht, gekregen?
- Waarom is het je lievelingskledingstuk?
- Waar is het van gemaakt, denk je?
- Bekijk het label in het kledingstuk. Uit welk land komt het?
- Wie zou het gemaakt hebben, denk je?

In goed overleg beslist het groepje over welk kledingstuk iets wordt verteld in de hele klas. Ieder groepje houdt een korte presentatie.

Recycle mode

Bekijk een fragment uit [Jez Eaton's Trashion Show](#) – Brighton Fashion Week 2010 (1:28 min. tot 2:59 min.). Zet het filmpje tussendoor eventueel op pauze.

Stel de volgende vragen:

- Wat voor materialen herken je?
- In hoeverre zien de kleren er anders uit dan 'gewone' mode?
- Heb je iets gezien wat je zelf wel zou willen aantrekken? Zo ja, wat?

Verdiepingsopdrachten

Verantwoord?

Bespreek met de leerlingen de impact van de mode-industrie op milieu en mensen.

Bekijk en bespreek onderstaande filmpjes of maak een keuze:

- Jeugdjournaal – [Hoe vervuilend is nieuwe kleding?](#)
- Greenpeace – [Thailand River Community](#)

- Jeugdjournaal – [Mohammed werkt 6 dagen per week in een fabriek](#)

Bespreek aan de hand van onderstaande vragen dat de mode-industrie één van de meest vervuilende industrieën ter wereld is.

- Wist je dit?
- Wat vind je ervan?
- Hoe denk je nu over het aantal kledingstukken in je kast?

Opdracht placemat

Gekoppeld aan het gesprek kunnen de leerlingen in groepjes van vier een placematopdracht doen. Stel de volgende vraag: 'Hoe zou je de kledingindustrie minder vervuilend kunnen maken?'

- De leerlingen schrijven hun antwoord op in een van de vakjes. Ze krijgen hiervoor 2 minuten.
- Iedere leerling licht diens antwoord toe in 2 minuten.
- Elk groepje komt tot een gezamenlijk antwoord in het midden van de placemat. Ze krijgen hiervoor 1 minuut de tijd.

Bespreek de resultaten met elkaar.

Thuisopdracht: materiaal verzamelen voor de volgende opdracht

Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk soorten restmateriaal. Denk aan: restjes textiel, oude kleding, fietsbanden, plastic tasjes, kranten, karton, vuilniszakken, oude cd's, verpakkingsmateriaal van dozen zoals bubbeltjesplastic, oude muntjes, kapotte paraplu's, etc.

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? 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 eigen mode voor de toekomst die duurzaam en innovatief is.
-----------------	---

4. Opdracht: Ontwerp het zelf

Bij deze opdracht maken de leerlingen kennis met diverse duurzame materialen en stellen ze een moodboard samen.

Tip: Nodig een [kunstenaar in de klas](#) uit; een modestudent of ontwerper die komt vertellen over het beroep. Denk aan de mode- en textielopleidingen bij Mondriaan of de KABK.

Subdoel kennis	De leerling benoemt verschillende duurzame materialen en hun kenmerken.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een mode-moodboard met duurzame en/of innovatieve materialen.

Benodigdheden

- materialen uit de oriëntatie
- stevig papier/karton A3-formaat voor de moodboards
- scharen
- verbindingsmaterialen: sterke hobbylijm, crêpe-tape, stevig (duct)tape, nietmachine, spelden, zelfklevend klittenband, etc.
- grijze tekenpotloden
- kleurpotloden
- schrijfgerei
- stiften/fineliners
- karton (uitgeknipt, 10 x 10 cm)
- oude (mode)tijdschriften en (mode)folders
- geprinte kleurkopieën van modeafbeeldingen van internet
- optioneel: kleuren- of stoffen staaltjes van o.a. textiel en papier (van bouwmarkt, stoffenwinkels)

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Utopische mode

Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van duurzame of innovatieve materialen.

Kunstenaars die *innovatieve technieken* gebruiken:

- Ying Gao – [\(No\)Where \(Now\)Here](#).
 - Wat kan deze jurk?
 - Vind je dit mode of kunst?
 - Zou je ook een bewegend kledingstuk willen hebben? Waar zou je dat dan voor gebruiken?

- Iris van Herpen – [Hypnosis](#) (2019).
 - Wat valt je op aan deze kleding?
 - Hoe beweegt het?
 - Waar zou het van gemaakt zijn?
 - Hoe zou het gemaakt worden?

Modeontwerpers die *innovatieve, duurzame materialen* gebruiken:

- Wei-Yu Hung – [Half awake, Half asleep](#) (2019).
 - Welke 'kleur' zie je vooral?
 - Van wat voor materiaal zou de kleding gemaakt zijn?

Vertel dat deze ontwerper gebruikmaakt van Taiwanees tapa-handwerk: een stof die gemaakt wordt van de schors van bomen.

- Tim Dekkers – [Humana Natura](#) (2019).
 - Welke materialen zou de ontwerper gebruiken? Hoe zie je dat?
 - Denk je dat het lekker zit? Zou je het zelf willen dragen?

Vertel dat deze ontwerper kleding maakt van bijvoorbeeld varens, schors, hout- en plantenwortels.

- Anke Domaske – [Kleding van melk](#).
 - Hoe zou het materiaal voelen?
 - Vind je dit een duurzaam idee?
 - Denk je dat het lang meegaat?
- Monique Collignon – [Power Suit](#) (2017).
 - Waar denk je dat dit pak van gemaakt is? Hoe zie je dat?

Vertel dat dit pak is gemaakt van gerecyclede PET-flessen. Zie hier een overzicht van [het maakproces](#).

Voorbeelden moodboards

Leg uit wat een moodboard is.

Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van mode-moodboards*:

- [Margaret Howell](#)
- [Issey Miyake](#)
- Tess van Zalinge – [Van ontwerp naar show](#)

* Bij een moodboard maak je van een idee een collage. Je verzamelt afbeeldingen, teksten en materialen die de inhoud en sfeer van je idee vangen.

Moodboard inspiratie

Vorm groepjes. De leerlingen gaan nadenken over een thema of sfeer voor hun moodboard. Laat ze hier hun ideeën voor duurzame en toekomstmode in meenemen.

Ze verzamelen uit de meegebrachte restmaterialen, tijdschriften etc. alles wat ze vinden passen bij hun thema of gekozen sfeer. Ook teksten en woorden.

Naast modevoorbeelden, kunnen natuur en architectuur ook een inspiratiebron vormen.

Uitvoeren

Geef de leerlingen de opdracht om in dezelfde groepjes een mode-moodboard samen te stellen. De leerlingen leggen de geselecteerde materialen neer op een stevig vel A3-papier. Ze rangschikken alle woorden, beelden en materialen tot iedereen tevreden is over de plaatsing op het vel, de compositie. Dan wordt alles opgeplakt.

De leerlingen kunnen het moodboard nog aanvullen met een schets of tekening met stiften en fineliners en ook trefwoorden erbij schrijven of uit tijdschriften knippen en opplakken.

Presenteren

De leerlingen presenteren hun werk in groepjes en zorgen zelf voor een duidelijke rolverdeling. Een leerling vertelt bijvoorbeeld wat de inspiratie vormde voor het moodboard, een leerling vertelt over de gekozen materialen, een andere leerling vertelt over de samenwerking.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Op welke manier laat het moodboard zien welke ideeën voor toekomstmode je hebt?
Reflectie proces	Welk materiaal had je willen gebruiken maar was niet voorhanden?

5. Opdracht: Draagbaar

De leerlingen maken een ontwerpschets voor een utopisch kledingstuk. Ze werken met restmaterialen hun schets uit op het platte vlak, 2D of ruimtelijk, 3D.

Subdoel kennis	De leerling benoemt kenmerken van mode die gericht is op de toekomst.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een modeschets van een eigen utopisch kledingstuk en werkt deze uit op ware grootte in 2D of 3D.

Benodigdheden

- schrijfgerei
- gummen
- A4-papier
- grijze tekenpotloden
- tekenpapier A3-formaat
- kleurpotloden
- gum
- gekleurde stiften
- zwarte fineliner/stift

2D-ontwerp

- grote stukken ribkarton/stevig papier
- (textiel)scharen
- acrylverf
- kwasten
- potten water
- mengbakjes
- verbindingsmaterialen: lijm, tape of klittenband
- oude kledingstukken of lapjes textiel
- lichte en platte restmaterialen, zoals knopen en dopjes
- grijze teken- en kleurpotloden
- gekleurde stiften

3D-ontwerp

- oude kledingstukken
- restjes textiel, restmaterialen en voorwerpen, zoals oude boodschappentassen, verpakkingsmaterialen zoals inpakpapier, piepschuim, foam en bubbeltjesplastic en verpakkingen van bijvoorbeeld koekjes, wc-rollen, cd's, gebruikte lucifers, plastic dopjes, kapotte fietslampjes, lege en schone plastic kuipjes en natuurlijke materialen
- potloden en kleurpotloden
- perforator
- (textiel)scharen
- verbindingsmaterialen: sterke hobbylijm, houtlijm, tape, naald, draad, nietjes, tiewraps, touw, klittenband, veiligheidsspelden, fietsband etc.
- grote stukken ribkarton

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Doorloop de volgende stappen:

‘Collage’-mode

Leg uit dat er steeds meer bedrijven en ontwerpers zijn die zich op verschillende manieren bezighouden met de toekomst van mode, op het gebied van duurzaamheid en recycling.

Bekijk en bespreek voorbeelden van modeontwerpers die zich hiermee bezighouden:

- [Victor en Rolf](#)
- [Lisa Folawiyo](#)
 - Wat valt je op aan de kleding?
 - Hoe zou het gemaakt zijn en waar?
 - Wat is er duurzaam aan?

Schetsen in de mode

Leg uit dat de leerlingen een opdracht krijgen waarbij ze een modeschets maken. Kies een voorbeeld uit om te laten zien:

- [vogue academie](#)
- [modeschetsen Pinterest](#)
- [schetsen in de mode](#)
- [voorbeeld modevakschool](#) (Nancy van Vliet)
- [behang dat gemaakt is van modeschetsen van Victor en Rolf](#)

Brainstorm

Geef de leerlingen de opdracht om te brainstormen over een utopisch ontwerp voor een kledingstuk in het jaar 2100. Doe dit aan de hand van de volgende vragen:

- Wat is de functie van jullie ontwerp?
- Kun je het dragen?
- Wat is er utopisch aan jullie ontwerp?

Denk hierbij aan:

- Duurzaam: bijvoorbeeld vanwege de materiaalkeuze, iets wat lang meegaat, met je meegroeit of wat je kunt hergebruiken.
- Functie: bijvoorbeeld multifunctioneel zoals de tafelrok die ook een beschermende functie had.

Schetsontwerp

Elke leerling maakt individueel een eenvoudige schets van het door het groepje bedachte ontwerp van het/de kledingstuk(ken).

Uitvoeren

De leerlingen werken in tweetallen hun ontwerp op ware lichaamsgrootte uit in 2D óf in 3D.

Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden:

2D Kledingontwerp

1. Vorm tweetallen. Ze gaan een basisfiguur op ware grootte maken: een leerling gaat liggen op het karton (gladde zijde boven) of papier, terwijl de andere leerling het lichaam met potlood omtrekt. Of de leerlingen maken een **fantasiefiguur**.
2. De leerlingen kiezen samen welk schetsontwerp (uit de vorige opdracht) ze verder uit gaan werken.
3. Ze voorzien het lichaam van hun pop van een lichaamskleur en haar. Ze laten de pop drogen.
4. De leerlingen knippen de basisonderdelen voor hun ontwerp op maat, bijvoorbeeld een broek of jurk. Ze schikken de onderdelen en plakken deze met bijvoorbeeld lijm, tape of klittenband op het karton.
5. Vervolgens worden ook details uitgeknipt zoals ritsen en knopen, maar ook versieringen in de vorm van bijvoorbeeld een motief.
6. Eventueel kunnen de leerlingen de pop nog een gezicht geven.

3D Kledingontwerp

1. De tweetallen beslissen zelf welk ontwerp ze verder uit gaan werken en wie het model is en wie de ontwerper.
2. De ontwerper kiest **een materiaal uit dat als basis wordt gebruikt**, denk aan een bestaand kledingstuk of restmateriaal zoals een oude boodschappentas of noppenplastic.
3. De ontwerper drapeert/**mouleert*** het materiaal om het lichaam van het model. Het model houdt het materiaal op zijn plek.
4. Waar nodig wordt het materiaal nog verder op maat geknipt of gescheurd en nogmaals gepast op het model.
5. Extra onderdelen van het ontwerp worden uitgeknipt/gescheurd en bevestigd aan het ontwerp met bijvoorbeeld tape, naald en draad, nietjes, tiewraps, touw, fietsband.
Of door het maken van gaatjes met een perforator/schaar en er vervolgens een touwtje door heen te doen en dit vast te knopen.
6. Als beide leerlingen tevreden zijn, maken ze samen de details zoals een motief, extra laagjes stof, knopen, etc.
7. Maak eventueel een foto van het eindresultaat.

Opmerking: Bij tijdnoed kan er voor één kledingstuk gekozen worden

Tip: Nodig ouders en/of verzorgers uit om de leerlingen te helpen bij deze opdracht.

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden.

- Hang de 2D modeontwerpen op in de klas.

- Laat de leerlingen hun 3D creaties showen.
- toon de foto's op het digibord of maak er prints van.

Laat de leerlingen over hun ontwerp vertellen en laat ze elkaar tips geven.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat is er utopisch aan jouw kledingstuk?
Reflectie proces	Wat zie je van de schets terug in het uiteindelijke ontwerp?

6. Opdracht: Wat een plaatje

Subdoel kennis	De leerling benoemt enkele wearables en hun functies.
Subdoel vaardigheid	De leerling ontwerpt een eigen duurzame wearable die mens of natuur een handje helpt.

Benodigdheden

- tekenpapier, A4-formaat
- tekenpotloden grijs
- tekenpotloden kleur
- gummen
- A3-papier
- bij 2D-opdracht: stevig (rib)karton, scharen, krijt, acrylverf, potten water, mengbakjes
- bij 3D-opdracht: scharen, combinatietangetjes, restmaterialen, zoals oude kabels, bubbeltjesplastic, flessendopjes, oude kranten, kapotte paraplu's, lint, muntjes, stukjes ijzerdraad, restjes wol en foam, verbindingsmaterialen zoals nietmachine, tiewraps, (dubbelzijdig) tape, ducttape, touw, ijzerdraad en elektriciteitsdraad
- fototoestel/ smartphones
- modetijdschrift: A4-papier, schrijfgerei
- vis- of nyloodraad
- rol behang (bijvoorbeeld rood, als rode loper)

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Inspector Gadget

Start het onderzoek met het bekijken van het introfilmpje van de animatieserie [Inspector Gadget](#) (1983 tot 1986).

- Wat is er nu allemaal al echt uitgevonden?

Wearables

Bekijk en bespreek een aantal van onderstaande voorbeelden van wearables. Dat zijn technologische gadgets die je op je lichaam draagt.

- Anouk Wipprecht – [diverse ontwerpen](#).
 - Waar zou je deze accessoires voor kunnen gebruiken?
 - Waar zou de ontwerper door geïnspireerd zijn?

Vertel dat er een ontwerp bij zit dat je stressniveau of angst meet.

 - Zou je zelf zoiets willen dragen?
- [Google Glass](#) is een mobiele telefoon, maar dan in brilvorm.
 - Wat vind je van het ontwerp?

Vertel dat tot nu toe nog niet veel mensen een Google Glass dragen.

- Hoe komt dat?
- Wat zou jij veranderen aan het ontwerp?
- Betalen met een [ring](#).
 - Lijkt deze betaalring op een gewone ring?
 - Lijkt je het handig, of juist niet?
 - Wat voor gadgets kun je nog meer bedenken om mee te betalen?
- [Sensor](#) van L'Oréal. Deze sensor, die waarschuwt voor teveel uv-licht, kun je ergens opplakken, op je nagel bijvoorbeeld.
 - Wat vind je van het ontwerp? Is het handig?
 - Denk je dat veel mensen zo'n sensor gaan gebruiken?
- [Smart watch](#)
 - Wat vind je van de ontwerpen?
 - Is zo'n 'slim' horloge makkelijker dan een mobiel?
 - Denk je dat er straks nog mobiele telefoons bestaan?
- [Smart socks](#), dit is een wearable die in de stof van de sok is verwerkt.
- [Lichtgevende paraplu](#).
 - Waar zou deze paraplu handig bij van pas komen?
 - Wat zou jij toevoegen aan het ontwerp?

Optioneel

Accessoires in beeld

Geef de leerlingen de opdracht zichzelf van top tot teen te tekenen, met daarbij alle accessoires die ze kunnen bedenken. Denk aan: hoed, tas, ketting, armband, oorbellen, riem, haarband, handschoenen, waaier, sjaltje, parasol etc. Wat is hun favoriete accessoire?

Schetsontwerp

De leerlingen hebben bij de vorige opdracht al nagedacht over de functie van hun kledingstuk. Bij deze opdracht werken de leerlingen in dezelfde tweetallen.

1. Ze brainstormen over een duurzame wearable die past bij hun ontwerp en die bijvoorbeeld goed is voor het milieu. Denk aan: een ketting die vervuilde lucht zuivert of een armband die tegelijkertijd een oplaadbaar lichtje is. Ze mogen zelf kiezen om wat voor soort accessoire het gaat.
2. Beide leerlingen maken een eenvoudige schets van hun accessoire.
3. Samen beslissen ze welk ontwerp ze gebruiken bij de uitvoering en presentatie.

Uitvoeren

Maak samen met de leerlingen een keuze uit onderstaande mogelijkheden:

Eenvoudige wearable

De leerlingen werken hun schetsontwerp uit in 2D of 3D.

2D-accessoire

1. De leerlingen werken hun ontwerp uit op stevig papier. Eerst tekenen ze de omtrek van hun accessoire, bijvoorbeeld een ketting. Het formaat moet in verhouding kloppen met de kartonnen pop.
2. Vervolgens werken de leerlingen de details van hun ontwerp verder uit met vetkrijt en/of acrylverf.
3. Als alles droog is, knippen de leerlingen het ontwerp uit.

3D-accessoire

1. De leerlingen kiezen een basismateriaal om hun ontwerp uit te voeren, bijvoorbeeld een armband van touw, stukjes ijzerdraad, restjes wol, foam, etc.
2. De leerlingen maken het materiaal op maat.
3. Losse onderdelen kunnen met elkaar verbonden worden met bijvoorbeeld tape, naald en draad, nietjes, tiewrap, touw, lijm, fietsband.

Presenteren

Maak met de leerlingen een keuze uit onderstaande mogelijkheden om het project te presenteren.

Modetentoonstelling

De poppen worden in het klaslokaal opgehangen. Combineer twee poppen, zodat je aan de voor- en achterkant iets ziet en bevestig deze met vis- of/nylondraad aan het plafond. De accessoires worden op tafels tentoongesteld. Elke leerling kiest diens of haar favoriete ontwerp. Bij het gekozen ontwerp schrijft hij/zij/hen in één alinea een recensie voor een modekrant of -tijdschrift.

Modeshow

De leerlingen verdelen de taken. De ene leerling is de mannequin die de kleding aan heeft of de kartonnen pop draagt. Met het 2D- of 3D-ontwerp en de accessoires lopen de 'mannequins' over de catwalk* en presenteren hun ontwerpen.

De ander is de modeontwerper die vertelt over het ontwerp. In het verhaal worden meegenomen: de inspiratiebron voor de ontwerpen, de vorm en functie van de ontwerpen, en de samenwerking.

Laat de leerlingen ook een naam voor hun ontwerpersduo en/of ontwerp verzinnen.

Oefen de show met de hele klas.

*Zorg bijvoorbeeld voor een rol (roodkleurig) behang. Rol dit uit en maak het met crêpetape vast op de vloer.

Nodig voor de tentoonstelling of de modeshow een andere groep of de ouders en/of verzorgers uit.

Sluit het project af met een duurzame actie: organiseer een kledingbibliotheek of een kledingruilbeurs.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan zie je wat de functie is van jouw wearable?
---------------------	---

Evalueren

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

- Liep je ergens tegenaan bij het maken van je kledingstuk?
- Wat heb je gedaan om dat probleem op te lossen?
- Heb je iets anders gedaan in de uitvoering dan wat je in je originele ontwerp had bedacht? Waarom?
- Van welke modeontwerpers zou jij kleding willen dragen?
- Hoe anders kijk je nu tegen kleding aan dan aan het begin van het project?
- Denk je dat duurzame en/of technologische mode de toekomst heeft?
- Als je nu kleding gaat kopen, waar let je dan op?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk ontwerp uit de modetentoonstelling/modeshow zou je echt willen dragen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Welk futuristisch ontwerp zou je nog meer willen maken voor in de toekomst?