

Project: Droom je mee?

Cultureel erfgoed

Utopie, Groep 1-2

Droom je mee? is een ontdekkingstocht die de leerlingen laat dagdromen en fantaseren. Via het verleden reizen ze naar het cultureel erfgoed van de toekomst. Als je slaapt, droom je vooral over dingen die hebben plaatsgevonden gedurende de dag of de week. Dagdromen kun je helemaal zelf sturen; ze kunnen overal over gaan en zich op alle plekken en in alle tijden afspelen. Door te vertellen en te verbeelden ontdekken de leerlingen vroeger, nu en de toekomst. In de eerste opdracht dromen de leerlingen over hun woonplek: ze bekijken bijzondere 'droomhuizen' uit het verleden en bedenken hoe hun eigen droomhuis eruit zou moeten zien. Vervolgens ontdekken ze een aantal bijzondere (historische) 'droomkamers' en, meubels, en fantaseren ze over hun eigen droomkamer. Ten slotte maken ze kennis met spelletjes en speelgoed van vroeger, verzinnen ze speelgoed van de toekomst en gaan ze aan de slag met hun eigen droomspel of -speelgoed.

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 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 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.

Projectpecifieke informatie

Over dit project
In het project *Droom je mee?* gaan de leerlingen op ontdekkingstocht. Via het verleden reizen ze naar het cultureel erfgoed van de toekomst. In je slaap gaan dromen vooral over dingen die hebben plaatsgevonden gedurende de dag of de week. Dagdromen kun je helemaal zelf sturen; ze kunnen overal over gaan en zich op alle plekken en in alle tijden afspelen. In dit project dagdromen en fantaseren de leerlingen over nieuwe mogelijkheden voor de toekomst. Waar zou je willen wonen, hoe ziet jouw droomkamer eruit, hoe en waarmee zou je willen spelen? Vroegere en huidige situaties worden afgezet tegen toekomstige mogelijkheden die concreet worden gemaakt door ze te verbeelden en erover te vertellen. Aangezien het begrip 'Utopie' in principe een wat abstract gegeven is voor deze leeftijd, wordt het in dit project wat losser gehanteerd. Uitgangspunten zijn *dromen* en *fantasie*.

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 blikt 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.

Benodigdheden
Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling weet dat je met eigen fantasie als uitgangspunt dingen kunt vormgeven.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling kan met behulp van eigen fantasie vorm geven aan een droomhuis en gedroomd speelgoed.

Benodigdheden

- digibord

Aan de slag in de klas

Het project kan op de volgende manier worden geïntroduceerd:

1. Plaats de leerlingen in een kring en vertel over een droom, bijvoorbeeld: Ik heb vannacht zo heerlijk geslapen, want ik had een heel bijzondere en fijne droom. Ik droomde dat ik vleugels had en kon vliegen. Ik vloog over de stad en kon alles zien. En ik vloog zó naar de andere kant van de wereld. Dat zou ik graag eens in het echt willen doen. Deze filmpjes gaan ook over dromen.
2. Toon (een van) de volgende video's en/of lees het versje voor:
   - Het liedje *De Droomboom* met Fenna uit NPO Zappelin. Over klimmen in een bijzondere boom.
   - Het liedje *Trappetje naar de maan* uit Sesamstraat. Over (dag)dromen en fantaseren: ik kan alles!
   - Het prentenboek *Dromer* van Max Janssen.
   - Het versje *'s Avonds laat* van Annie M.G. Schmidt. Over een mannetje dat 's avonds laat dromen uitdeelt.
3. Bespreek de video's, het verhaal en/of gedicht met de leerlingen aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:
   - Wat is echt en wat is een droom in dit liedje/verhaal/versje?
   - Welke van deze dromen zou jij wel willen hebben?
   - Droom jij wel eens? Wat dan?

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- digibord
- scharen
- lijm
- papier
- karton
- touw
- satéprikkers
- kosteloos materiaal

Aan de slag in de klas

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. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen.

- Weet je altijd wat je hebt gedroomd?
- Wanneer droom je?
- Is overdag dromen hetzelfde als 's nachts dromen?
- Kun je bepalen wat je droomt?

- Wanneer is een droom fijn?
- Wanneer is een droom naar?
- Droomt iemand die aan de andere kant van de wereld woont, anders dan jij?

Oriëntatieopdracht

Doorloop de volgende stappen:

1. Ga door op 'fijne dromen'. Bespreek met de leerlingen van welke dromen ze zouden willen dat ze waar werden, stel daar begeleidende vragen bij, bijvoorbeeld: Welke dromen zou je willen vasthouden? Wil je deze dromen vangen? Zou dat kunnen? Wist je dat er in Amerika volkeren zijn waarvan de mensen geloven dat dat kan? Zij hebben hiervoor dromenvangers gemaakt.
2. Vertel (een van) de eeuwenoude indianenlegende(s) met uitleg over de dromenvanger. Er bestaan meerdere versies, bijvoorbeeld:
   - *De spin en de oude vrouw*
   - *De spin en Lakota*
3. Laat de leerlingen een eigen dromenvanger maken. Bespreek of hij alle dromen vangt, alleen de slechte of juist alleen de fijne? Laat de leerlingen vrij in hun uitwerking (collage of tekening kan ook).

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 geeft vorm aan een droomhuis, een droomkamer en een droomspel.

4. Opdracht: Ik woon in een droom

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met verschillende bijzondere 'droomhuizen' door de eeuwen heen. Het gaat hierbij om het exterieur. Vervolgens bedenken ze zelf een droomhuis.

Subdoel kennis	De leerling herkent enkele bijzondere historische 'droomhuizen'.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft met verschillende bouwmaterialen vorm aan een eigen droomhuis.

Benodigdheden

- digibord
- constructiematerialen

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Doorloop de volgende stappen:

1. Kijk nog even terug naar de dromenvangers bij de oriëntatie. Stel dat je met je dromenvanger ook dromen kunt vangen die gaan over de mooiste plekken waar je zou kunnen wonen. Waar zou dat zijn? In welk (soort) huis of gebouw?
2. Laat op het digibord een voorbeeld zien van een sprookjeskasteel zoals we dat van Disneyland of de Efteling kennen. Wie woont hier? Zou jij er willen wonen? Dit zijn kastelen in sprookjesparken, maar er bestaan ook hele mooie paleizen, kastelen en andere gebouwen waar echt mensen wonen. Die plekken lijken zó uit een sprookje of droom te komen.
3. Toon (een keuze uit) de volgende droomhuizen en/of -gebouwen, vertel erbij en stel begeleidende vragen, bijvoorbeeld:
    - Taj Mahal, India (1632-1635
      Heel lang geleden liet Shah Jahan, een belangrijke man uit India, een paleis bouwen voor zijn geliefde echtgenote Mumtaz Mahal die dood was gegaan. Zijn droom was om voor haar een hele mooie plek te maken op aarde.
    - Slot Neuschwanstein, Beieren, Duitsland (tweede helft 19de eeuw)
      Heel lang geleden droomde een koning over een ridderkasteel. Wat wilde hij er zelf graag een hebben. Hij gaf de opdracht om een mooi oud ridderkasteel te bouwen. Iemand maakte er eerst een tekening van: 'Koning, zou u het graag op deze manier willen hebben?' Uiteindelijk is het iets kleiner geworden, maar ziet het er nog steeds uit als een sprookjesachtig droomkasteel.
    - Werk van architect Friedrich Hundertwasser, Oostenrijk (tweede helft 20ste eeuw)
      Iets minder lang geleden maakte architect Hundertwasser (1928 - 2000) ook dromerige, haast sprookjesachtige gebouwen. Deze waren niet voor koningen, maar voor mensen zoals jij en ik. Zijn huizen en gebouwen hebben mooie kleuren en versieringen.
    - Kubuswoningen door Piet Blom, Rotterdam (1982-84)
      Deze huizen lijken net bomen, met een kubus als kruin. Kun je daar in wonen, denk je? Zou binnen alles scheef zijn?
    - De Haagse Toren (bijnaam: Het Strijkijzer), door architect Bontebal (2005-2007)
      Deze (woon)toren is het op drie na hoogste gebouw van Den Haag. Het is zo hoog dat je op een bewolkte dag de bovenkant niet kunt zien. War vind jij het op lijken? Zou jij met je hoofd in de wolken willen wonen?
    - Het koninklijk Paleis in Phnom Penh, Cambodja (1866-1870)
      Lang geleden werd er in Cambodja boven op een stad een nieuw paleis gebouwd. Een onderdeel van dit paleis was een boeddhistische tempel, De zilveren Pagode (1892). De vloer is bedekt met 5000 zilveren tegels die één kilo per stuk wegen. Zou jij zo'n tegel op kunnen tillen?

4. Bespreek de voorbeelden aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:
    - Wat voor gebouw is dit denk je? Waar werd/wordt dit voor gebruikt? Waar kun je dat aan zien?
    - Wie kan onderdelen van het gebouw benoemen? (toren, poort, balkon, terras, puntdak, verdiepingen)
    - Wie zouden hier hebben gewoond, geleefd of gewerkt? Waarom denk je dat?
    - Hoeveel kamers zijn er in dit gebouw, denk je?
    - Hoe oud is dit gebouw, denk je? Waar kun je dat aan zien?
    - Welke kleren droegen de mensen in de tijd dat dit gebouw werd gebouwd, denk je?

Uitvoeren

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen hoe hun eigen droomhuis eruit zou zien. Heeft het torens, mooie kleuren, slingers of nog iets heel anders? Ziet het eruit als een gebouw van heel lang geleden, of heel nieuw? Lijkt het op één van de gebouwen die jullie samen hebben gezien? Wat mag zeker niet ontbreken?
2. Geef de leerlingen de opdracht om met de aanwezige constructiematerialen op school hun eigen droomhuis te maken. Denk hierbij aan blokken, kussens, matten, Knex, Kapla. Geef de leerlingen de ruimte; de droomhuizen mogen groot worden. Laat hen bouwen in groepjes, zodat ze moeten overleggen en samenwerken.

Presenteren

Bekijk en bespreek een aantal droomhuizen van de klas. Elk groepje vertelt kort wat ze hebben gemaakt en waarom. Stel begeleidende vragen:

- Wat zien we?
- Wat kun je er doen?
- Waarom hebben jullie het zo gemaakt?

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waarom is dit huis jouw droomhuis?
Reflectie proces	Op welke plek zou jouw droomhuis moeten staan?

5. Opracht: Een droom van een kamer

In deze opdracht gaan we bij de droomhuizen naar binnen. De leerlingen maken kennis met een aantal bijzondere (historische) 'droomkamers' en meubels. Ze denken na over hoe hun droomhuis er van binnen uit zou zien. Vervolgens maken ze zelf een droomkamer.

Subdoel kennis	De leerling benoemt enkele bijzondere historische 'droomkamers' en 'droommeubels'.
Subdoel vaardigheid	De leerling richt in een doos een eigen droomkamer in.

Benodigdheden

- digibord
- voor iedere leerling een lege (schoenen)doos
- tijdschriften
- scharen
- lijm
- karton
- papier
- kosteloos materiaal

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Geef een korte inleiding en stel begeleidende vragen, bijvoorbeeld: We hebben in de vorige opdracht droomhuizen van buiten bekeken en bedacht. Maar wat als je naar binnen zou gaan: hoe zou het er dan uitzien? Waar zit je op en hoe? Welke kleuren zouden de muren hebben? Welke vormen hebben de tafels? Doorloop de volgende stappen:

1. Start met het bekijken en bespreken van de interieurs van twee bijzondere Haagse poppenhuizen:
   - Poppenhuis Haags Historisch Museum (1910): bekijk op de site van het museum het poppenhuis en op YouTube de film *Het verhaal van de zeven kamers*.
   - Poppenhuis Kunstmuseum Den Haag (18de eeuw): bekijk dit filmpje op YouTube.
     Vertel dat deze poppenhuizen geen speelgoed waren, maar iets waar rijke dames graag mee in de weer waren en veel spulletjes voor verzamelden. De poppenhuizen en alles wat erin stond, waren toen al erg kostbaar. Wat valt de leerlingen op? Vinden ze het mooi? Zouden ze erin willen wonen?

2. Bekijk en bespreek nog een aantal bijzondere voorbeelden van interieurs. Maak bijvoorbeeld een keuze uit:
    - Stijlkamers van het Kunstmuseum.
    - De tentoonstelling *Sproken / Fairy Tales* (2015) van Christie van der Haak in het Gemeentemuseum. Wat zie je? Zou je je hier fijn voelen?
    - De Mescidi Moskee, Den Haag (1979)
      In deze moskee kunnen Turks-islamitische mensen samenkomen en bidden. De moskee is gebouwd in de voormalige Synagoge van Den Haag en er kunnen heel veel mensen in (circa 1500). De minaretten, de torens van de moskee, zijn 26 meter hoog.

3. In je droomhuis kun je natuurlijk de mooiste meubels neerzetten. Bekijk en bespreek eventueel nog een aantal bijzondere meubels:
    - Mauritshuis: gouden tafel door Daniël Marot (1709)
    - Kunstmuseum: lichtkroon met vijf armen (1895)
    - Paardenlamp door Dutch Design/Moooi (2006)
    - Boekenstoel door Richard Hutten (2009)

      Bespreek de ruimtes en meubels aan de hand van bijvoorbeeld de volgende vragen:
    - Wat vind je mooi, wat juist niet? Waar komt dat door?
    - Wat valt je op?
    - Waar zou je wel willen wonen, waar zou je je fijn voelen? Leg uit.

Uitvoeren

De leerlingen maken een eigen droomkamer. Doorloop de volgende stappen:

1. Vertel dat de leerlingen nu zelf een droomkamer voor een droomhuis mogen maken. Houd een brainstorm in de kring, stel begeleidende vragen. Welk soort kamer willen jullie maken: een eetkamer, een keuken, een speelkamer of iets heel anders?
2. Geef elke leerling een lege (schoenen)doos. De dozen worden op de zijkant gezet en de leerlingen vullen de doos als een kamer waar je van de voorkant in kunt kijken. Ze maken meubels en bekleden de wanden en vloeren. Misschien maken ze zichzelf zelfs in het klein en zetten ze hun afbeelding in de kamer neer. Laat ze zoveel mogelijk vrij.

Presenteren

Doorloop de volgende stappen:

1. Stapel alle dozen/kamers samen met de leerlingen op en naast elkaar, zodat er een groot poppendroomhuis ontstaat. Bespreek tijdens het stapelen met de leerlingen waar welke kamer het beste past en waarom. Laat leerlingen tijdens het proces iets vertellen over hun kamer, neem dit mee in de gezamenlijke keuze voor de plek in het grote huis.
2. Vraag ouders en/of verzorgers het poppenhuis te komen bekijken en laat een aantal leerlingen iets vertellen over wat ze gemaakt hebben.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat maakt deze kamer tot jouw droomkamer?
Reflectie proces	Welke droomkamers zou je nog meer voor je droomhuis ontwerpen?

6. Opdracht: Spelen met je hoofd in de wolken

In deze opdracht maken de leerlingen kennis met spelletjes en speelgoed van vroeger en bedenken ze waar kinderen later wel of niet meer mee zullen spelen. Vervolgens gaan ze aan de slag met hun eigen droomspel of -speelgoed.

Subdoel kennis	De leerling legt uit welke verschillen er zijn tussen spellen en speelgoed van vroeger en van nu.
Subdoel vaardigheid	De leerling tekent een eigen droomspel of -speelgoed.

Benodigdheden

- digibord
- oud speelgoed
- papier
- stiften en/of potloden

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

Dromen over de plek waar je zou willen wonen is al leuk. Maar hoe leuk is het om te dromen over iets wat bijna iedereen het allerliefste doet... spelen! Doorloop met de leerlingen de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek de foto's in de serie Toys-stories van kunstenaar Gabriele Galimberti.
2. Bespreek hoe en waarmee de leerlingen vaak spelen: binnen, buiten, speeltuin, spelletjes, games, speelgoed. Wat doen ze het liefst elke dag? En wat spelen ze het liefst op het schoolplein?
3. Vertel dat spelen van alle plekken op de wereld en van alle tijden is. De opa's en oma's van de opa's en oma's van de leerlingen speelden ook, soms een beetje zoals nu en soms heel anders.

   Tip: Haal een aantal oude spelletjes de klas in. Denk bijvoorbeeld aan een hoepel, een tol, knikkers. Of andere spelletjes die leerlingen kennen.

4. Nodig een ouder of verzorger, een opa of oma uit in de klas om te laten zien hoe het werkt en te vertellen over hoe hij, zij of hen vroeger speelde. Wat waren de verschillen (andere spelletjes, veel buiten spelen, minder auto's op straat, geen games op computers)? Zijn er ook overeenkomsten? Laat de leerlingen het uitproberen.
5. Bekijk dan de volgende foto's en/of video:
   - Spelen op school in de jaren 1928/29 en 1959.
   - Speeltuin in het jaar 1901.
   - Strand in het jaar 1894.
   - Filmpje over spelen in het jaar 1940.
6. Bespreek welke spelletjes van nu kinderen later misschien niet meer zullen doen, zoals wij bepaalde spelletjes van vroeger niet meer spelen. Wat denken de leerlingen daarover? Welk spelletje of speelgoed zal altijd blijven bestaan?

Uitvoeren

Bespreek met de leerlingen wat hun droomspel of -speelgoed zou zijn. Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Kies je voor een spel of voor speelgoed?
- Bestaat het al of verzin je het zelf, vind je het uit?
- Waar wordt het gespeeld, binnen of buiten?
- Waarom bestaat het nog niet, of waarom heb je het nog niet?

Laat de leerlingen hun ideeën in een tekening verwerken.

Presenteren

Nodig ouders, verzorgers en familie uit. Laat de leerlingen om de beurt hun droomspel of -speelgoed uitbeelden. Laat hen eventueel samenwerken. Het publiek mag raden wat voor soort spel of speelgoed het is. De leerlingen lichten het vervolgens kort toe.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke materialen wil je gebruiken om je spel in het echt uit te voeren?

Evalueren

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

- Wat vind je fijner, samen of alleen werken? Leg uit.
- Heb je nog meer ideeën gekregen voor andere spellen? Leg uit.
- Zal jouw droom ooit uitkomen, denk je? Leg uit.
- Wordt jouw droomhuis ooit gebouwd, denk je?
- Naar welke gebouwen onderweg naar school kijk je nu anders dan voor dit project?
- Welke oude gebouwen ken jij – en welke mogen van jou nooit afgebroken worden?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welke tips heb je voor een ander die dagdromen wil gebruiken om iets te ontwerpen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Heb je, behalve dagdromen, nog andere manieren om op ideeën te komen?