

Project: Speelgoed recyclen

Mediacultuur

Utopie, Groep 3-4

De leerlingen hebben vast allemaal gehoord van het milieu en de bijbehorende afvalproblemen. Maar toch vinden ze nieuw speelgoed vaak het leukst. Dit project daagt hen uit om anders te denken over spullen die stuk of oud zijn. Misschien kun je er wel iets nieuws van maken dat nog leuker is! In de eerste opdracht verzamelen de leerlingen kapot speelgoed. Geïnspireerd door diverse kunstenaars maken ze hier kunstwerken van en stellen ze deze tentoon. Daarna onderzoeken ze hoe je van het kapotte speelgoed en voorwerpen zoals kleerhangers iets nieuws kunt maken. Ook deze ontwerpen worden tentoongesteld. In de slotopdracht bekijken de leerlingen kunst van gerecyclede materialen en bewegende kunst die geluid produceert. Van de onderdelen van hun kapotte speelgoed maken ze nu muziekinstrumenten. De filmpjes die ze hiervan maken, vormen de eindpresentatie.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. 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.

Media en cultuur

Bij mediacultuur denken veel mensen aan televisie, radio, podcast, film, games en fotografie. Maar de projecten mediacultuur uit de ladekast zijn veelomvattender. Het gaat ook over digitale toepassingen in de hedendaagse kunst. 'Media' is namelijk ook een begrip in de kunst. Het materiaal waarmee een kunstenaar werkt, wordt ook gezien als een medium waarmee de kunstenaar zich kan uitdrukken. Daarbij hoort ook aandacht voor de ontstaansgeschiedenis: vroeger gebruikten kunstenaars namelijk andere media, zoals schilderdoek, filmrollen, radio of boeken. Mediacultuur verbindt daarom nieuwe én oude manieren van maken.

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 digiboard 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 en aansluiten 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.

Project- specifieke informatie

Over dit project
In dit project *Speelgoed recyclen* zijn speelgoed en muziek het uitgangspunt. De leerlingen bekijken veel beeldmateriaal van bewegende kunstwerken die van afval zijn gemaakt en bewegen en kunstenaars die speelgoed als onderwerp voor hun kunstwerken gebruiken. Hoe speelgoed tot leven komt in bijvoorbeeld Disneyfilms en dat klein speelgoed levensgroot kan lijken. Het woord recyclen wordt geïntroduceerd en de leerlingen verzamelen oud speelgoed waar weer nieuw speelgoed en muziekinstrumenten van gemaakt kunnen worden.

Doelen
Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen zijn 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
Voor het refelecteren tijdens of na de fases van het creatief proces, Zie ook de hand-out: Rollen van de leerkracht.

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

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit hoe oude en kapotte materialen gerecycled kunnen worden tot een nieuw object.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan verschillende objecten gemaakt van oud speelgoed.

Aan de slag in de klas

Levend speelgoed

1. Bekijk en bespreek een aantal fragmenten uit verschillende Disney-films, waarin speelgoed tot leven komt:

- *Toy Story 5* (2026)
- *Wreck it Ralph* (2012)
- *Pinokkio* (1940)

Bespreek met de leerlingen wat er in de films gebeurt, aan de hand van de volgende vragen:

- Wat is zoals in de echte wereld en wat is fantasie?
- Mag speelgoed een eigen leven leiden?
- Is spelen met echt speelgoed leuker dan digitaal spelen? Waarom wel of niet?
- Maak je vrienden met spelen? Ook als het via een game is?
- Welk speelgoed of welke game zou jij tot leven willen wekken?

2. Bekijk en bespreek werk van kunstenaars die speelgoed tot hun onderwerp maken, zoals bijvoorbeeld:

- Margaux lange
- Jeff Koons (*Play-Doh, Balloon Dog*)
- Robert Bradford

Herkennen de leerlingen met welk speelgoed dit werk gemaakt is, of door welk speelgoed de kunstenaar geïnspireerd is? Kun je nog steeds spelen met deze kunstwerken?

3. Oriëntatie

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. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Kan alles speelgoed zijn?
- Kun je ook spelen op een plek die niet bedoeld is om te spelen?
- Is het leuker om te spelen op een plek waar het niet mag?
- Wanneer ben je aan het spelen en wanneer niet?
- Kan je altijd spelen?
- Is speelgoed van nu beter dan dat van vroeger?
- Kun je samenspelen met een robot? En met een computer?

Oriëntatieopdracht

Recyclen met speelgoed

1. Speelgoed kan kapotgaan. Voer een klassengesprek over speelgoed dat kapot gaat:
   - Wie heeft er ook wel eens meegemaakt dat er speelgoed kapot ging?
   - Hoe voelde je toen?
   - Wat gebeurt er met alle oude/ kapotte speelgoed? Wat doe jij er mee? Wat gebeurt er als je het hebt weggegooid?
   - Heb jij weleens speelgoed gebruikt voor iets heel anders dan waar het voor werd gemaakt, zelfs als het eigenlijk kapot is?
2. Als je iets opnieuw gebruikt, dan ben je aan het hergebruiken, oftewel recyclen.
   Andersom gebeurt het ook: van lege flesjes, oude elektriciteitsdraad, blikjes, dopjes of melkpakken wordt speelgoed gemaakt. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden. Zoek bijvoorbeeld op 'blikjes auto maken', 'petfles auto maken' of neem een stuk speelgoed mee dat gemaakt is van afvalmaterialen. Bespreek het aan de hand van onderstaande vragen:
   - Is dit recyclen?
   - Wat speelt fijner: speelgoed uit de winkel of dit speelgoed?
   - Speelt je anders met speelgoed van gerecycled materiaal dan van speelgoed uit de winkel?

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 kan zijn: De leerling maakt met oude en kapotte speelgoedonderdelen een abstracte compositie, een figuratieve voorstelling, een nieuw speelvoorwerp en een geluidsobject dat wordt gepresenteerd in een eigen tentoonstelling.

4. Opdracht: Mijn speelgoed

Deze opdracht gaat van start met een brainstorm over kapot speelgoed. Na deze brainstorm gaan de leerlingen zelf kapot speelgoed en losse onderdelen van speelgoed verzamelen. Met de losse onderdelen maken de leerlingen composities in kleur en van losse geknipte vormen knipsels maken ze figuratieve voorstellingen. Ter inspiratie wordt gekeken naar de kunstwerken van Joan Miró en Paule Vezelay. Naar aanleiding van deze opdracht wordt een stukje geschreven.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je restmateriaal kunt gebruiken voor het maken van een beeldend werk.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt van speelgoedonderdelen eerst een abstracte compositie en daarna een figuratieve voorstelling.

Benodigdheden

- tekenmaterialen
- schildermaterialen
- (onderdelen van) oud en kapot speelgoed

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Kapot

1. Neem zelf drie stukken kapot speelgoed mee naar school. Brainstorm met de leerlingen wat je er mee zou kunnen doen of wat je ervan zou kunnen maken.
2. Vraag de leerlingen met welk speelgoed zij thuis niet meer spelen. Waarom spelen ze er niet meer mee; is het saai, kinderachtig of kapot?
   Inventariseer met de leerlingen het kapotte speelgoed met tekeningetjes of een woordweb.
3. Vraag de leerlingen elk een stuk kapot speelgoed van thuis mee naar school te nemen.
   Zorg zelf als leerkracht voor de zekerheid ook voor kapot speelgoed. Vraag bijvoorbeeld de kringloopwinkel om voor jouw klas kapot speelgoed te bewaren. Spreek met de de leerlingen af dat zij geen gevaarlijk speelgoed meenemen.
4. Demonteer het kapotte speelgoed. Eventueel met behulp van ouders of verzorgers.
   Verzamel de losse onderdelen in een doos. Bespreek met de leerlingen de opbrengst. Herkennen ze het nog of is het onherkenbaar?

Uitvoeren

Compositie met speelgoed

1. Vorm groepjes van twee a drie leerlingen en geef elk groepje een vel papier of karton. Laat ieder groepje een aantal onderdelen van het kapotte speelgoed kiezen. De opdracht is om met deze onderdelen een abstracte compositie een compositie op het vel neer te leggen, die uit lijnen, vlakken, vormen, kleuren en texturen bestaat. het hoeft niets herkenbaars voor te stellen. Wanneer de leerlingen tevreden zijn over hun compositie, omlijnen ze de vormen met krijt of potlood en kleuren de ontstane vormen in met felle kleuren krijt of verf.

   NB: Bewaar alle speelgoedonderdelen in een doos. Ze worden in een vervolgopdracht gebruikt.

2. Geef de leerlingen de opdracht om de vormen uit te knippen en er een figuratieve voorstelling mee te maken. Nu wordt de abstracte compositie dus pas omgezet in iets herkenbaars. De werken mogen ruimtelijk zijn of vlak, en kunnen bijvoorbeeld een mens, een dier, een auto, of een ander herkenbaar object voorstellen. Maak foto's van het gemaakte werk.
3. Laat werk zien van de beeldend kunstenaars Paule Vézelay en Joan Miró.

   Vergelijk de resultaten van de leerlingen met het werk van Vézelay en Miró. Zien ze overeenkomsten en verschillen? Waar zouden de kunstenaars hun inspiratie vandaan hebben?

Presenteren

Maak een keuze uit de onderstaande presentatie-mogelijkheden:

- Laat de groepjes vertellen over de resultaten en laat de leerlingen klassikaal brainstormen over de mogelijke speelfuncties van de nieuwe composities.
- Schrijf een stukje over de opdrachten en de eindresultaten, en plaats die met de gemaakte foto's in de schoolkrant, op de website of op de klassenapp.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe vond je het om van iets onherkenbaars iets herkenbaars te maken?
Reflectie proces	Wat zou je nog meer met oud speelgoed kunnen doen?

5. Opdracht: Oud en nieuw speelgoed

De leerlingen bekijken filmpjes over speelgoed en zien dat veel speelgoed tegenwoordig veel technischer is dan vroeger. In een kringgesprek bespreken ze of er een verschil is tussen jongens- en meisjesspeelgoed, en waarom dat wel of niet zo is. In de uitvoerende fase gaan de leerlingen aan de slag met bestaande voorwerpen. Eerst maken ze iets anders van een kleerhanger, en daarna ontwerpen ze speelgoed dat gemaakt kan worden van het verzamelde kapotte speelgoed.

Subdoel kennis	De leerling benoemt verschillende voorbeelden van technisch en digitaal speelgoed.
Subdoel vaardigheid	De leerling ontwerpt op basis van kapotte speelgoedonderdelen een eigen nieuw speelvoorwerp.

Benodigdheden

- ijzeren kleerhangers (een kleerhanger per tweetal)
- De doos met speelgoedonderdelen uit de eerste opdracht
- tekenmaterialen

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

Ontwikkeling van speelgoed
Bekijk en bespreek de volgende filmpjes, (of een fragment ervan)waarin technisch en minder technisch speelgoed te zien is:

- Zo wordt een houten speelgoedauto gemaakt
- De grootste modeltreinbaan in Limburg
- Killer robot- app: speelgoed van het jaar 2004
- Magic Mixies - Tutorial: Spelen met je Magic Mixies! (Magic Mixie)

Speelgoed ontwikkelt zich in de loop der tijd. Het wordt steeds technischer. Zo bestaan er tegenwoordig met chip gestuurde robots, holografische Skylanders en baby-poppen die echt kunnen huilen.

Klassengesprek
Voer een klassengesprek aan de hand van de volgende vragen:

- Wat is speelgoed van vroeger, waar speelden je opa en oma mee?
- Wat is nu het meest moderne speelgoed?
- Hoe ziet het speelgoed van de toekomst eruit?
- Welke rol heeft technologie in speelgoed?
- Met welk speelgoed speel jij het liefste?
- Welke speelgoed vinden ouders goed voor je?

- Met welk speelgoed had jij bij de kleuters willen spelen, maar was er niet?
- Wat is een nadeel van elektrisch speelgoed? (denk aan stroom, batterijen, etc.)
- Is een computerspel eigenlijk speelgoed?
- Bestaat er zoiets als meisjes- en jongensspeelgoed? Of kunnen jongens en meisjes met hetzelfde speelgoed spelen? Waarom wel of niet? (Benadruk hierbij dat iedereen mag spelen met wat zij/hij/hen leuk vindt.)

Kleerhanger
1.Deze opdracht heeft als doel de leerlingen te laten nadenken, associëren en creatief te zijn om voorwerpen tot iets anders te transformeren.
2.Vorm tweetallen en geef ze een ijzeren kleerhanger (verkrijgbaar bij een stomerij of bij de kringloop).
Geef de leerlingen de opdracht de kleerhanger met hun handen om te buigen in een nieuw gebruiksvoorwerp. Dit mag ook speelgoed zijn.
3. Laat de leerlingen een naam bedenken voor hun voorwerp.
Laat de leerlingen presenteren wat ze hebben gemaakt. Fotografeer de voorwerpen of maak een klein filmpje.

Uitvoeren

Ons speelgoedontwerp

1. Speelgoed hoeft niet in een fabriek gemaakt te worden van nieuwe materialen gemaakt en hoeft niet veel te kosten. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden, te vinden via Google afbeeldingen.

2. Vorm groepjes van drie of vier leerlingen en geef hen de opdracht om van het uit elkaar gehaalde speelgoed (uit de eerste opdracht) en andere gebruiksvoorwerpen nieuw speelgoed te ontwerpen. Gebruik al het materiaal en laat elk groepje drie tot vijf ideeën bedenken en de benodigde onderdelen te verzamelen. Fotografeer het beste idee van elk duo.
   Besteed aandacht aan:
   - Wat/hoe kun je er mee spelen?
   - Kun je nog andere functies bedenken?
   - Welke nieuwe functie krijgen de onderdelen?

Presenteren

Toon van alle groepjes de foto's of filmpjes van de twee gemaakte werkstukken (kleerhanger en ontwerp voor nieuw speelgoed) op het digibord en laat de leerlingen over hun werkstukken vertellen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk spel kun je nu spelen met je voorwerp dat eerst nog niet kon?
Reflectie proces	Welk speelgoed thuis ga je nu op een hele andere manier gebruiken?

6. Opdracht: Klinkend speelgoed

De leerlingen bekijken beeldmateriaal van kunstwerken die van afval zijn gemaakt en waarvan sommige zelfs bewegen. Er wordt gekeken naar muziekinstrumenten die van afval zijn gemaakt. De leerlingen gaan daarna onderzoeken welke geluiden ze kunnen maken met de losse onderdelen van het kapotte speelgoed. Op basis van dit onderzoek maken ze muziekmachines en experimenteren en leren hoe ze met diverse verbindingsmaterialen de onderdelen aan elkaar kunnen maken.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat er kunstenaars zijn die van oud of kapot materiaal kunstwerken maken die bewegen en die geluid maken.
Subdoel vaardigheid	De leerling ontwerpt een eigen geluidsobject en laat dit zien in een tentoonstelling.

Benodigdheden

- divers verbindingsmateriaal voor het maken van een geluidsmachine zoals: touw, crêpetape, ijzerdraad, stokjes, hangertje, paperclips, tie-wraps, lijm enz.
- kartonnen platen (een plaat per groepje)
- eventueel tekenmaterialen voor het maken van affiches.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoeken

Beweging en geluid

1. Bekijk en bespreek een aantal video's van beeldend kunstenaars die werken met afvalmateriaal:
video waarin verschillende kunstenaars kunst maken van afval:

- TRASH TO TREASURE. Best Recycled Art Made from Trash! - YouTube
- video over Barry Rosenthal die werkt met plastic dat uit de oceaan gevist is: Barry Rosenthal: Found in Nature

2. Er zijn ook kunstenaars die van afval- en restmateriaal muziekinstallaties maken, of kunstwerken die kunnen bewegen. Om muziek te maken heb je niet altijd muziekinstrumenten nodig. Als je creatief omgaat met (afval)materialen en de dingen om je heen, kun je je eigen muziekstuk maken. Daar zit muziek in! Bekijk en bespreek de volgende video's en afbeeldingen:

- Muziekmachines.nl met werk van de Haagse beeldend kunstenaar Peter van Loon
  Zelf zegt hij over zijn werk: "Ik bouw tot het beweegt en klinkt."
  Hoe zou het dan klinken? Laat een afbeelding van de website op het didibord zien en laat de leerlingen de geluiden maken waarvan ze denken dat ze bij dat kunstwerk horen.
  bekijk ook de You Tube video over het werk *Eva eet de appel*
- Wintergatan- *Marble Machine*
- Marianthi Papalexandri- alexandri and Pe Lang: *Swarm (2020/21)*
- OK Go -*Needing/Getting*
- Klokhuis aflevering: *Recycle Muziek*

3. Neem verschillende stukken speelgoed uit de doos uit de eerdere opdracht *Mijn Speelgoed* en demonstreer dat alles geluid kan maken. Laat de leerlingen zelf ervaren hoe verschillende stukken materiaal klinken: een holle vorm klinkt anders dan een massieve vorm, ijzer klinkt anders dan plastic, klein klinkt anders dan groot, etc.

Uitvoeren

Mijn geluidskunst

1. Verdeel de klas in groepen van twee tot vier leerlingen. Verdeel de stukken speelgoed over de groepen. Geef de leerlingen verbindingsmateriaal: Touw, crêpetape, ijzerdraad, stokjes, hangertje, paperclips, tie-wrap, lijm, etc.
   Als basis krijgt elk groepje een plaat karton waar de werkstukken op gemaakt kunnen worden.
2. Geef de leerlingen de opdracht zelf een klinkend stuk speelgoed te maken, een soort geluidsmachine. Een machine beweegt, de werkstukken moeten dan ook bewegen en daardoor geluid maken. Stimuleer de leerlingen om te gaan experimenteren, uitvinden, onderzoeken, net zoals de kunstenaars in de filmpjes. Moedig het experiment aan. Er is geen goed of fout.

Presenteren

Tentoongesteld

- Maak een tentoonstelling met de ontwikkelde geluidsmachines. Laat de leerlingen hier zelf aan meewerken. Ook deze tentoonstelling kan een gezamenlijk product worden. Maak bijvoorbeeld ook een affiche.
- Organiseer met de leerlingen een concert waarin de leerlingen muziek maken met de ontwikkelde machines.
- Laat de leerlingen een film maken over hun tentoonstelling en deel deze met de ouders/ verzorgers.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat is het meest bijzondere aan jouw geluidsmachine?

Evalueren

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk van jouw ontworpen voorwerpen zou heel goed in een museum passen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Met welke ander afgedankt materiaal zou je een nieuw object willen maken?