



projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT IN EEN NIEUW JASJE

Leerlijn Beeldend | Thema Utopie | Groep 5 en 6 | februari 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	3
3. Oriëntatie.....	4
4. Opdracht: Ontwerp het zelf.....	7
5. Opdracht: Draagbaar.....	10
6. Opdracht: Wat een plaatje.....	12

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten. Ook zijn hieronder de algemene benodigdheden en de begrippenlijst opgenomen.



Wat doen de leerlingen in dit project?

Het thema van dit project binnen de discipline Beeldend is Utopie. Onder de titel *IN EEN NIEUW JASJE* worden de leerlingen zich bewust van het feit dat mode een grote invloed kan hebben op de toekomst. Kan mode 'uit' raken? Waarom dragen we kleren? Wanneer is mode van nu en wanneer van de toekomst? Welke factoren spelen hierbij een grote rol? Welke invloed heeft mode op de toekomst? Wat is de relatie tussen mode en utopie? Wat zijn geschikte presentatievormen voor modeontwerpen met het oog op de toekomst? De leerling leert de uitkomsten van deze en soortgelijke vragen te verbeelden met behulp van verschillende materialen, technieken en beeldaspecten.

Waarom dit project?

Utopie in relatie tot de mode is een veelomvattend onderwerp. Kinderen op deze leeftijd zijn al bewust bezig met kledingstijlen en hebben vaak al een uitgesproken voorkeur voor bepaalde kleding. Door hen zelf mode te laten ontwerpen voor de toekomst en utopie daar een rol bij te laten spelen, kunnen ze hun eigen ideeën op dit gebied de vrije loop laten.

Het is belangrijk dat kinderen ontdekken dat het goed is om je te verdiepen in nieuwe mogelijkheden voor de toekomst. Door vernieuwing ontstaan nieuwe denkbeelden over het leven in de maatschappij. Duurzaamheid kan hier een grote rol bij spelen, zodat gebruik wordt gemaakt van nieuwe energiebronnen en de maatschappij leefbaar blijft voor iedereen. Het ontdekken van deze mogelijkheden zijn belangrijke onderwerpen in dit project.

Doelen

In dit project worden bij de Introductie, de Oriëntatie en de Opdrachten steeds twee kennisdoelen en twee vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen:

- stelt zich met alle zintuigen open voor beeldende vormgeving en beeldende kunst binnen een thema of onderwerp dat aansluit bij zijn belevingswereld in binnen- en buitenschoolse activiteiten;
- kan zich bij het experimenteren laten leiden door een manipulerende en onderzoekende houding;
- leert dat zijn eigen werkelijkheid niet altijd hetzelfde is als wat andere mensen zien of vinden;
- is trots op zijn resultaten: zowel oriënterend en onderzoekend als uitvoerend;
- heeft een betrokken, nieuwsgierige en onderzoekende houding;
- kijkt met aandacht naar voorbeelden uit de beeldende kunst en werk van medeleerlingen;
- luistert met aandacht naar ideeën van medeleerlingen;
- neemt actief deel aan de diverse gesprekken gedurende het project.

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van het museumbezoek of de komst van de [👉 kunstenaar in de klas](#).
- Maak flyers voor de eindpresentatie en verspreid deze in de buurt.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.
- Zorg dat de redactie van de wijkkrant tijdens de presentatie aanwezig is om een stukje te schrijven.

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
- (kleuren)printer



- computer

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal

de modetentoonstelling
 het atelier
 de modeontwerper
 het model
 de vintage
 de modeshow
 de ruimtemode
 het design
 cyborg fashion
 utopian fashion
 futuristic fashion
 solar dress
 futuristic gadgets
 het moodboard
 het patroon
 de kleurenstaal
 het ontwerpersduo
 het ontwerp
 de textiel
 influencers
 de generale repetitie
 vernieuwend

Algemene woorden

de kleding
 modieus
 de functie
 de symboliek
 het amusement
 communicatief
 esthetiek
 de cultuur
 het materiaal
 het verleden
 de toekomst
 het kostuum
 de paspop
 hedendaags
 futuristisch
 utopisch
 de vormgeving
 functioneel
 feestelijk
 de inspiratiebron
 de stof
 de menskracht
 de tijdsplanning
 de financiën
 het werkplan
 de organisatie

Werkwoorden

dragen (kleding)
 showen
 tonen
 opvoeren
 lopen (catwalk)
 ontwerpen
 schetsen
 selecteren
 rubriceren
 passen
 meten
 (rollen) verdelen
 organiseren
 voorbereiden
 recyclen
 vernieuwen

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling:

- weet wat de begrippen mode en vintage inhouden;
- weet wat een modeontwerper doet.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- showt een kledingstuk uit het verleden, licht kenmerken toe;
- en beargumenteert hedendaagse draagbaarheid.

Benodigdheden

- meegebrachte vintage kleding
- postervellen
- stiften
- schrijfgerei voor interviewvragen



Aan de slag in de klas

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd:

- Bezoek met uw leerlingen een modetentoonstelling, bijvoorbeeld in het Gemeentemuseum Den Haag.
- Bezoek met uw leerlingen een museum waar veel verschillende kleding op schilderijen te zien is.
- Bezoek met uw leerlingen het atelier van een modeontwerper.
- Laat een model of (student-)modeontwerper in de klas komen en geef de leerlingen de gelegenheid om deze het hemd van het lijf te vragen.
- Laat de leerlingen één 'vintage' kledingstuk van hun (groot)ouders meenemen. Hiermee lopen ze in de klas een 'modeshow'. Daarna vertelt elke leerling over het meegebrachte kledingstuk. Bespreek samen waarom de kleding herkenbaar is als iets uit zijn tijd. Denk bijvoorbeeld aan vormgeving en materiaal. Bespreek of de leerlingen dit nu nog zouden (durven) dragen.

3. Oriëntatie

Kennisdoelen

De leerling:

- kent verschillende functies van kleding;
- kent verschillen in mode tussen verschillende culturen.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- oriënteert zich op verschillende materialen die in de mode worden gebruikt;
- selecteert en vergelijkt afbeeldingen van mode;
- bekijkt mode uit het verleden gericht op de toekomst.

Benodigdheden

- postervellen
- stiften
- modetijdschriften
- modefolders
- scharen
- behangerslijm in potten met deksel
- lijmkwasten
- schrijfgerei

Aan de slag in de klas

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

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Hoe kies jij je kleding? Waar let je op?
- Moet kleding je staan? Wat is dat dan?
- Word je mooier / beter / anders van mode?
- Kan mode 'uit'raken? Hoe komt dat? Zo ja: wat is er dan veranderd?



- Wanneer is mode van nu? Wanneer van de toekomst?
- Is er ook zo iets als 'tijdloze' mode?
- Kan kleding mensen helpen?
- Kan een trui, (shirt, schoenen, ...) er voor zorgen dat je een bepaald gevoel krijgt?
- (zo ja:) zit dat dan in jou, of in de trui? (of het shirt,...)
- (zo nee:) maakt het iets uit wat je aanhebt?

Verdieping

- Kan een aap ook modieus (licht het begrip toe) zijn?
- Doen dieren wel/niet/nooit aan mode? (Denk eens aan het verenpak van vogels)

Oriëntatieopdracht

De leerlingen oriënteren zich breed op het thema kleding en mode. Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Voer een klassengesprek waarin de functies van kleding naar voren komen:
 - gebruiksfunctie (beschermt tegen kou of hitte, beroepskleding)
 - symbolische functie (bijv. bij religie)
 - amusementsfunctie (carnaval, clown)
 - communicatieve functie (punk, motorclubs, rappers)
 - esthetische functie (trouwkleding, rokkostuum, mantelpak)
2. Laat de leerlingen online of in tijdschriften afbeeldingen van mode zoeken en selecteren. Vraag ze om de verschillende functies van mode te bekijken (bijvoorbeeld op websites als H&M, Bever Sport, Dakasport, De Werkman, sites voor bruidsmode, etc.).
3. Geef de leerlingen de opdracht om zich te oriënteren op de verschillen in mode tussen culturen. Denk daarbij bijvoorbeeld aan Ghanese en Hindoestaanse bruidsmode of Vietnamese/Japanse mode.
4. Geef de leerlingen de opdracht om zich te oriënteren op verschillende materialen die in de mode worden gebruikt. Denk bijvoorbeeld ook aan 'recyclemode'.
5. Bekijk en bespreek een aantal afbeeldingen van mode uit het verleden die gericht was op de toekomst. Hoe dacht men toen over de toekomst? Welke in die tijd vernieuwende materialen werden er gebruikt?

Bekijk bijvoorbeeld:

- *Das Triadische Ballet* (1922) van Oskar Schlemmer
- het kostuum voor de toekomst van Marty Basart
- *The Future of fashion...* – Engelstalig filmpje dat laat zien hoe er in het verleden over mode van de toekomst werd gedacht
- de ruimtcollectie van Pierre Cardin (zoektermen: 'Pierre Cardin space fashion')
- de aluminiumplaatjesjurk van Paco Rabanne (zoektermen: 'Paco Rabanne aluminium dress')
- ruimtemode van André Courrèges (zoektermen: 'André Courrèges future/space')
- afbeeldingen uit de films *Blade Runner* (zoekterm: 'Blade Runner clothing') of *The Matrix* (zoektermen: 'The Matrix clothing')
- Rebecca Horn, bijvoorbeeld *White Fan* (1972), *Finger Gloves* (1972), *Pencil Mask* (1972)
- het boek *Geschiedenis van de mode in de 20^{ste} eeuw* van Gertrud Lehnert & Yolanda Heersma



Reflectievragen Oriëntatie Project In een nieuw jasje

- Wat is jouw favoriete kleding?
- Draag je op school kleding die je zelf het liefste draagt?
- Welke functie is bij jouw kleding voor jou het belangrijkste?
- Waarin verschilt de mode tussen de verschillende culturen?
- Wat valt op aan de vormgeving van de 'toekomstmode' van vroeger?
- In hoeverre vind jij mode belangrijk?
- Welke kleding, die je normaal niet draagt, zou je weleens aan willen trekken?



4. Opdracht: Ontwerp het zelf

In deelopdracht 1 onderzoeken de leerlingen aan de hand van voorbeelden uit de beeldende kunst en in samenwerking met een modeontwerper de hedendaagse mode met het oog op de toekomst. Ze letten hierbij extra op de vormgeving en de functie van de getoonde ontwerpen. Wat is de functie? Wat zegt de vormgeving over het ontwerp? Naar aanleiding van deze voorbeelden bedenken ze een utopisch ontwerp voor een kledingstuk in het jaar 2107. Vervolgens stellen de leerlingen een moodboard samen met behulp van de resultaten uit het onderzoek.

Kennisdoelen

De leerling:

- kent voorbeelden van mode gericht op de toekomst;
- weet wat het begrip Utopie inhoudt als het gaat om mode in de toekomst.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- beschouwt voorbeelden uit de hedendaagse mode in relatie tot de toekomst, de functie en de vormgeving;
- bedenkt een futuristisch, utopisch modeontwerp voor een kledingstuk en let op functie en vormgeving.

Benodigdheden

- postervellen
- stiften
- modetijdschriften
- modefolders
- scharen
- behangerslijm in potten met deksel
- lijmkwasten
- schrijfgerei
- A3- of A2-tekenpapier of grote stukken karton voor de moodboards
- ontwerpboekje (bijvoorbeeld een schrift of een tekenboekje met een harde kaft)
- zachte tekenpotloden
- grijze tekenpotloden
- zacht vetkrijt (Panda)
- Oost-Indische inkt
- kroontjespennen
- houtskool
- staaltjes van o.a. textiel, plastic en papier
- geprinte kleurkopieën van modeafbeeldingen van internet

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Nodig bij deze deelopdracht indien mogelijk een modeontwerper uit, die over zijn beroep vertelt en waar leerlingen vragen aan kunnen stellen.



1. Bekijk en bespreek een aantal voorbeelden van hedendaagse mode, ontworpen met het oog op de toekomst. Denk bijvoorbeeld aan:
 - Iris van Herpen (zoek met Google: 'Iris van Herpen 3D-design' of zoek op [ARTtube](#) naar 'Iris van Herpen')
 - [3D-mode](#) (zoektermen: 'flexible 3D fashion', 'Iris van Herpen', 'Julia Koerner')
 - gebruik zoektermen als 'utopian fashion', 'cyborg fashion', 'futuristic fashion' en 'Philips dress' (dynamische lichtgevende jurk gedragen door Fergie tijdens de Billboard Music Award)
 - Ying Gao (zoektermen: 'Ying Gao fashion')
 - Wang Lei (zoektermen: 'Wang Lei toiletpapier')
 - Pauline van Dongen (zoektermen: 'Pauline van Dongen' en bijv. 'solar dress')
 - Walter van Beierendonck (zoektermen 'Walter van Beierendonck fashion')
 - ['vliegende jurken' \(YouTube\)](#) – laat fragmenten zien
 - artikel ['Als technologie en mode versmelten' \(Extend Limits\)](#)
 - ['Futuristische mode in Boijmans \(YouTube\)](#)
 - Zoek op 'futuristic gadgets' of 'futuristic accessories' (bijvoorbeeld Google Glass).
 - Zoek naar 'original sketches' van ontwerpers als 'Iris van Herpen' en 'Alexander McQueen'
 - Lady Gaga

Besteed zowel aandacht aan de functie als de vormgeving.

2. Geef de leerlingen de opdracht om in tweetallen te brainstormen over een futuristisch en utopisch ontwerp voor een kledingstuk voor het jaar 2107, het jaar waarin zij honderd jaar worden. Dit kan feestkleding zijn voor het 100^{ste} verjaardagsfeest of kleding voor het beroep dat ze dan uitoefenen. Denk dus goed na over functie en vormgeving. Vraag de leerlingen om aantekeningen te maken van de ideeën die langskomen.

3. Bespreek gezamenlijk de ideeën aan de hand van onderstaande vragen:
 - Wat hebben jullie bedacht?
 - Wat is functioneel aan jullie ontwerp?
 - Wat is feestelijk?
 - Hoe kun je het ontwerp nog utopischer maken?

Laat de leerlingen aan de hand van deze bespreking hun ideeën eventueel aanvullen.

4. Bekijk en bespreek een aantal mode-moodboards (zoektermen: 'mode moodboard').

Reflectievragen Onderzoek Ontwerp het zelf

- Welke hedendaagse modeontwerper spreekt jou of jullie het meest aan? Waarom?
- Van welke modeontwerper zou jij iets willen dragen en waarom?
- Hoe ging het samen nadenken over de opdracht?
- Waarom hebben jullie voor werk of feest gekozen?
- Welke tips bij de bespreking waren waardevol?
- Welk bekeken moodboard spreekt jullie het meeste aan? Licht toe.

Uitvoeren

1. Geef de leerlingen de opdracht om in dezelfde duo's een mode-moodboard samen te stellen op basis van de brainstorm. Verwerk hierin inspiratiebronnen, patronen, materiaal- en kleurenstaaltjes, etc.
2. Bekijk en bespreek klassikaal de moodboards en laat de leerlingen elkaar tips en tops geven.



3. Geef de duo's de opdracht om een definitief ontwerp te schetsen van het kledingstuk, waarbij de utopische vormgeving duidelijk wordt. Hierbij verwerken zij de tips en tops uit de bespreking van de moodboards.
4. Tot slot bedenken de leerlingen een naam als ontwerpersduo en een naam voor hun ontwerp. Ze schrijven beide op de schets en het moodboard.

Reflectievragen Uitvoeren Ontwerp het zelf

- Welke uitstraling heeft jullie moodboard?
- Hoe heb je je laten inspireren door bestaande modeontwerpen?
- Hoe zijn jullie tot een ontwerp gekomen?
- Waarom hebben jullie voor jullie naam als ontwerpersduo gekozen?
- Waarom hebben jullie het ontwerp zo genoemd?
- Is jullie ontwerp door jullie uitvoerbaar?
- Welke tips waren waardevol?
- Wat van jullie moodboard herken je nog in jullie schets?

Presenteren

Geef de duo's de opdracht om een pitch van één minuut voor te bereiden. Hierin lichten ze de relatie tussen het moodboard en de schets toe. Ze moeten daarbij een duidelijke rolverdeling tonen.

Reflectievragen Presenteren Ontwerp het zelf

- Hoe is jullie rolverdeling tot stand gekomen en ben je hier tevreden over?
- Wat is de relatie tussen jullie moodboard en schets?
- Hebben jullie deze relatie duidelijk kunnen maken aan de rest van de klas? Licht toe.
- Welke van de ontwerpschetsen is erg utopisch?

Evaluëren

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

- Van welke modeontwerpers zou jij kleding willen dragen?
- Welke functies van kleding vind jij bijzonder belangrijk?
- Hoe is het om in drie stappen (brainstorm – moodboard – ontwerp) tot een ontwerp te komen?
- Heb je altijd een brainstorm en moodboard nodig om een goed ontwerp te maken? Licht toe.
- Wat heeft jullie pitch opgeleverd?
- Kun je nu vanuit de ontwerpschets het kledingstuk maken?



5. Opdracht: Draagbaar

In deelopdracht 2 verzamelen de leerlingen verschillende soorten materialen en selecteren ze geschikte materialen voor hun ontwerpsschets. Vervolgens werken de leerlingen met behulp van het geselecteerde materiaal en diverse gereedschappen hun ontwerpsschets uit tot een ruimtelijk kledingstuk. Hierbij werken ze eerst de basis uit en besteden ze daarna aandacht aan details en extra's. De verschillende stadia in het proces worden vastgelegd met de camera.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kent verschillende materialen die tot kledingstuk zijn te verwerken;• kent stijlen en kenmerken van mode dat gericht is op de toekomst.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• experimenteert, onderzoekt en bedenkt verschillende oplossingen voor de opdracht en kiest bijpassend materiaal, techniek en gereedschap om het uit te voeren;• werkt zijn modeontwerp uit tot een ruimtelijk kledingstuk en houdt rekening met formaat door afstemming op een levend model.

Benodigdheden

- stiften
- kosteloos materiaal/restmateriaal: plastic tassen, bubbeltjesplastic, dopjes van flessen, fietsbanden, plastic tasjes, vuilniszakken, aluminiumfolie, cd's, restjes textiel, oude kranten, muntjes, paraplu's, wol, lint, stro, rietjes, etc.
- verbindingsmaterialen: nietmachine, tie-ribs, (dubbelzijdig) tape, duct-tape, touw, ijzerdraad, elektriciteitsdraad, etc.
- scharen
- combinatietangetjes

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

1. Verzamel met de leerlingen zoveel mogelijk soorten materiaal. Denk aan textiel, fietsbanden, plastic tasjes, kranten, karton, vuilniszakken, aluminiumfolie, cd's, bubbeltjesplastic, muntjes, paraplustof, etc.
2. Laat de leerlingen grasduinen in de materialen en tot een keuze komen. Bespreek samen waarom ze welke materialen hebben gekozen.

Reflectievragen Onderzoek Draagbaar

- Waren er materialen bij die je nog niet kende? Welke?
- Waarom past het gevonden materiaal goed bij je ontwerp?
- Welk materiaal miste je nog?



Uitvoeren

1. Werk de ontwerpschets uit tot een ruimtelijk kledingstuk. Bepaal in overleg wie het model wordt. Zorg voor voldoende ducttape, (dubbelzijdig) tape, nietmachines en scharen. Werk eerst de basis uit en besteed daarna aandacht aan de details en de extra's (bijvoorbeeld een knop waarmee je onzichtbaar wordt).
2. Fotografeer tussentijds de stadia en uiteindelijk het eindresultaat.

Reflectievragen Uitvoeren Draagbaar

- Hoe verliep de samenwerking?
- Wat ging goed en wat ging niet goed bij het werken op het model?
- Welke materialen hadden jullie achteraf misschien beter kunnen gebruiken en waarom?
- Wanneer was voor jullie het ontwerp af?
- Welke extra's hebben jullie toegepast?

Presenteren

Houdt de presentatievorm klein, aangezien deelopdracht 3 volledig draait om het presenteren. Bekijk en bespreek de resultaten, laat de leerlingen elkaar tips en tops geven en aanpassingen in het ontwerp doen.

Besteed speciale aandacht aan het utopische.

Reflectievragen Presenteren Draagbaar

- Welke waardevolle tips hebben jullie gekregen?
- Wat gaan jullie doen om jullie ontwerp nog utopischer te maken?
- Hoe was het om model te zijn? Waarom sta je niet voor gek?
- Hoe beviel de rol als kleedster?

Evalueren

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

- Welke problemen ben je tegen gekomen bij het uitwerken van de ontwerpschets?
- Wat heb je gedaan om die problemen op te lossen?
- Welke tips om je werk utopischer te maken, ga je gebruiken?
- Wat heb je nog toegevoegd wat niet op je ontwerp stond?
- Waar zou je dit kledingstuk graag willen dragen?



6. Opdracht: Wat een plaatje

Ten slotte staat in deelopdracht 3 de presentatie van de ontworpen kledingstukken centraal. De leerlingen onderzoeken een geschikte utopische presentatievorm door te kijken naar voorbeelden uit de modewereld. De verschillende mogelijkheden worden gerubriceerd en de benodigdheden worden op een rijtje gezet, waarna de haalbaarheid van de presentatievormen wordt bekeken en een definitieve keuze wordt gemaakt. Vervolgens stellen de leerlingen in duo's een werkplan op met taakverdeling en tijdsplanning. Op een werkwand worden de taken, planning, organisatie en financiën bijgehouden. Na een generale repetitie laten de leerlingen de presentatie zien.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kent diverse presentatievormen van mode;• kent begrippen die te maken hebben met presentatie in de modewereld.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt middels een klassikale werkwand taakverdeling, planning, organisatie en financiën zichtbaar;• werkt een gekozen presentatievorm uit en treft alle voorbereidingen.

Benodigdheden

- postervellen
- stiften
- voor een eventuele uitnodiging: (teken)papier, schrijfgerei, tekenmaterialen
- diverse presentatiematerialen, afhankelijk van de gekozen presentatievorm. Hieronder volgen enkele suggesties:
 - Catwalk: lampen, podium, laptop of cd-speler voor muziek, stoelen, schmink/makeup.
 - Modetijdschrift/reclameposter: printer, papier, stiften, diverse tekenmaterialen, materialen voor druktechnieken zoals sjabloneren, kleurenprints van gemaakte foto's. NB: het is natuurlijk ook mogelijk om een modetijdschrift/poster digitaal te maken.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Geef de leerlingen de opdracht om in duo's te onderzoeken hoe nieuwe mode gepresenteerd wordt. Het doel is om een presentatievorm te kiezen voor hun zelf ontworpen kleding. Denk hierbij aan:
 - winkels (paspoppen, rekken)
 - live (op modellen, modeshow)
 - gefotografeerd (in kranten, magazines)
 - op internet en social media (influencers)



2. Inventariseer met de klas de resultaten van het onderzoek. Rubriceer per gevonden vorm wat je nodig hebt om dit te kunnen uitvoeren als je dit met de klas zou doen. Bespreek ook de haalbaarheid met betrekking tot kosten, vervoer, aantal mensen, planning, etc.
3. Maak een definitieve keuze voor een presentatievorm. Inventariseer de werkzaamheden en verdeel de taken over de klas. Bedenk samen hoe de presentatie een utopisch tintje krijgt, zodat de utopische ontwerpen goed tot hun recht komen.

Reflectievragen Onderzoek Wat een plaatje

- Wat heb je ontdekt over de modewereld wat je nog niet wist?
- Wat is de meest verrassende uitkomst van jullie onderzoek?
- Wat vind je van de gekozen presentatievorm?
- Welke taak neem jij op je?
- Waarom past die taak goed bij je?

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten in volgorde uit:

1. Geef twee duo's de opdracht om een werkplan op te stellen, waarin taken en tijdsplanning helder worden.
2. Bespreek de conceptversie klassikaal en laat de leerlingen aanvullen.
3. Richt een werkwand in waarop op grote vellen taken, planning, organisatie en financiën weergegeven zijn, zodat altijd zichtbaar is wie wat wanneer moet doen.
4. Bereidt de presentatie voor en houdt indien van toepassing een generale repetitie.

Reflectievragen Uitvoeren Wat een plaatje

- Welke bijdrage heb jij geleverd aan de conceptversie van het werkplan?
- Hoe beviel het werken met het werkplan?
- Zijn jullie nog iets vergeten?
- Hoe verliep de generale repetitie?
- Hoe ging de onderlinge samenwerking?
- Zijn jullie klaar om te presenteren? Waarom?
- Voel je je prettig bij deze manier van werken? Licht toe.

Presenteren

Voer de presentatie uit en schrijf een stukje voor de lokale krant of voor op de website van de school.

Reflectievragen Presenteren Wat een plaatje

- Hoe was het om je ontwerp te presenteren?
- Welke reacties hebben jullie ontvangen van het publiek?
- Hebben jullie nog bruikbare tips van anderen gekregen? Welke?
- Was er iets waar je geen rekening mee gehouden had?

Evalueren

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

.....



- Ben je tevreden over jouw plek in de eindpresentatie? Licht toe.
- Wat zou je nog aan de presentatie willen veranderen? En aan de plek van jouw ontwerp daarin?
- Welke presentatievorm zou je volgende keer kiezen? Dezelfde of een andere? Licht toe.
- Zijn jullie in de krant gekomen?
- Wat is er utopisch aan jullie presentatievorm?

