



projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT # TIJDSTREAM

Leerlijn Interdisciplinair | Thema Utopie | Groep 7&8 | nov 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: # Tijdstream.....	7

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?

De leerlingen onderzoeken het begrip tijd en de vergankelijkheid ervan. Ze reizen van verleden naar toekomst en terug. Het begrip Totem wordt geïntroduceerd en staat symbool voor een manier om culturele eigenheid, talenten en kennis te bewaren. In de uitvoerende fase maken de leerlingen werk. Ze verwerken hun onderzoeksresultaten om in overleg en op zelfgekozen wijze in beeld, geluid en beweging een toekomstbeeld vorm te geven.

Waarom dit project?

Vanuit het thema tijd onderzoeken de leerlingen oorzaak en gevolg vanuit een cultureelkunstzinnige context. Hoe leefden je ouders en hoe uitten zij zich m.b.t. dans, kleding, muziek? Hoe hebben deze culturele uitingen ons gevormd en wat zou dat kunnen betekenen voor de toekomst? Hoe maakbaar wordt de mens en de wereld? Wat is er utopisch aan de ideeën over de toekomst?

Dit zijn relevante vragen in een maatschappij waarin met name de technologie voor enorme veranderingen zorgt en waar kunstenaars een essentiële rol spelen in het bevragen van onze (toekomstige) tijd. De fasen van het creatief proces vormen het uitgangspunt voor de verwerking waardoor de leerlingen kennis en ervaring opdoen met onderzoek, maken, presenteren en reflecteren.

Toelichting stroomdiagram

Het stroomdiagram is een hulpmiddel ter ondersteuning van het creatief proces en bij het plannen van de lessen. U werkt van links naar rechts. De kolommen staan voor de fasen in het proces. De kleuren van de opdrachten per fase corresponderen met de kleuren van de verschillende uitkomsten. Maak een keuze uit de opdrachten aan de hand van de ontwikkeling en kwaliteiten van de leerlingen. Het proces staat centraal, niet het eindresultaat. Ga samen met de leerlingen het experiment aan.

Doelen

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

- De leerling heeft een nieuwsgierige houding en is pro-actief
- De leerling kan positief kritisch reflecteren op eigen werk en dat van anderen

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
- postervellen en stiften voor de leerkracht om aantekeningen op te maken tijdens gesprekken in de klas

Begrippenlijst Nederlandse taal

Vaktaal
de trailer

Algemene woorden
de mindmap

Werkwoorden
transformeren



de utopie
de dystopie
de totem
de biotechnologie
de attributen
de omgeving
de dansstijl
de kunststroming
Curriculum Vitae
de biografie
de bewegingsperformance
de compositie
de (fysieke) transformatie
de soundtrack
de cultuur
het talent
de creativiteit
kunst
technische mogelijkheden
hypermodern
futuristisch
de compositie

de data
het DNA
de kwaliteit
de eigenschap
het (uiterlijke) kenmerk
vergankelijkheid
het profiel
de clan
het symbool
typisch
de kenmerken
de wetenschap
de samenleving
ethisch
de stadsplanning
normen en waarden
het milieu
de plastische chirurgie

illustreren
implanteren

2. Introductie



Kennisdoelen

De leerling:

- doet kennis op over de woorden utopie en dystopie vanuit het thema 'tijd';
- bekijkt voorbeelden van totempalen vanuit een kunsthistorische benadering;
- doet kennis op over het fenomeen totempaal vanuit cultuur-historisch oogpunt

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- n.v.t.

Benodigdheden

- Er zijn geen extra materialen nodig naast de algemene benodigdheden.

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden om het project te introduceren:

- Bekijk en bespreek de [trailer en foto's van de voorstelling Totem](#) van Cirque du Soleil.



- Bespreek de begrippen 'utopie' en 'dystopie' vanuit het thema 'tijd'. Tijd is vergankelijk, veranderlijk en onvoorspelbaar. De ouders van de leerlingen hadden nooit kunnen bedenken hoe de samenleving er nu uit zou zien. De leerlingen kunnen zich alleen een voorstelling maken van hoe het in de toekomst zal zijn.
- Bekijk en bespreek het YouTube-filmpje [Telling Stories Through Totem Poles](#), over David Boxley, een kunstenaar afkomstig uit de Tsimshian Tribe uit Alaska.
- De totem is een stamsymbool, een familieteken en een heiligdom. Elke totem vertelt iets over de eigenschappen van de clan. Voer een klassikaal gesprek aan de hand van de volgende vragen:
 - Wat betekent de cultuur van jouw voorouders voor jou?
 - Welke 'totems' ken je uit je eigen cultuur en uit andere culturen? Hoe zou een totem er in de toekomst uit kunnen zien?
 - Een totem bewaart de geschiedenis van de cultuur van een groep, zodat deze niet verloren gaat in de toekomst. Hoe bewaren wij onze geschiedenis en cultuur?

3. Oriëntatie

Kennisdoelen	De leerling doet kennis op over het begrip clan d.m.v. een verhaal.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none"> • maakt met klasgenootjes een eigen clan op basis van eigen talenten en kwaliteiten en bepaalt hoe zijn clan uitblinkt en presenteert dit aan de groep; • verwerkt talenten en eigenschappen van de clan in een mindmap.

Benodigheden

- Er zijn geen extra materialen nodig naast de algemene benodigheden.

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:

- Kun je tijd sparen?
- Kun je tijd bewaren?
- Kun je tijd kopen?
- Is er altijd tijd nodig?

Andere invalshoek

- Weten we al iets over de tijd die nog moet komen?



- Wat is belangrijker: de tijd van vroeger, nu of in de toekomst?
- Is het een utopie als je bedenkt hoe de toekomst zal zijn?

Ondersteunende vragen

- Kun je dat uitleggen?
- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Wat is het verschil tussen ...?
- Denkt iemand daar anders over?

Oriëntatieopdracht 1



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Vertel de leerlingen het volgende verhaal:
We zijn in het jaar 2099. De wereld ziet er heel anders uit. Bovendien dreigt er iets ernstigs te gebeuren. Culturen en eeuwenoude wijsheiden dreigen verloren te gaan. De mensheid is al eeuwenlang verdeeld in groepen of 'clans' met hun eigen kennis en cultuur. De talenten en kwaliteiten van verschillende clans lijken te verdwijnen. Dat willen we niet. Het talent moet bewaard blijven en versterkt worden. Gelukkig hebben we een Totemlaboratorium waar we onderzoek kunnen doen naar de toekomst. Om het gevaar te analyseren en af te wenden zijn de verschillende clans uitgenodigd. Elke clan kent zijn eigen talent en kwaliteiten. Bij elke clan moeten extra eigenschappen worden ingebracht. De talenten moeten worden versterkt. Dat kan met de moderne biotechnologie. Men hoeft geen generaties meer te wachten tot de nieuwe eigenschappen zichtbaar worden.
2. Verdeel de klas in groepjes van vier tot zes leerlingen. Elk groepje vormt een clan. Elke clan heeft zijn eigen talenten en kwaliteiten. Denk hierbij aan termen als vastberaden, integer, betrokken, zelfverzekerd, kwetsbaar, wilskracht, eigenzinnig, speels, stressbestendig, maatschappelijk betrokken, creatief, flexibel, intelligent, mededogen, dienstbaar, ijdel.
3. Laat de leerlingen per groepje de eigenschappen en talenten van hun clan bepalen. Ze verzinnen, overleggen en beslissen wat hen als clan bijzonder maakt. Vanuit hun rol bedenken de leerlingen vervolgens hoe ze als clan uitblinken; hoe zien die talenten en eigenschappen er bij deze clan uit? Ze geven de clan een passende naam. De clans presenteren zichzelf aan de anderen en vertellen over wie ze zijn.
4. In 2099 kun je jezelf met behulp van de techniek verbeteren. Laat de clans een lijst samenstellen met de talenten en eigenschappen die ze zouden willen ontwikkelen. Wat willen ze behouden? Waar moeten ze tegen worden beschermd? Hoe kunnen ze nog beter worden? De clans verwerken hun lijst in een mindmap, met aan de ene kant de reeds bestaande talenten en eigenschappen en aan de andere kant de gewenste verbeteringen. Bewaar de mindmaps voor bij de onderzoeksopdrachten.



Reflectievragen

- Hoe is het om voor je eigen talenten en eigenschappen uit te komen?
- Hoe is het om een talent van een medeleerling te benoemen?
- Kun je elk kenmerk ontwikkelen tot een talent?
- Hoe was het om in je clan te praten over eigenschappen en talenten?
- Spreek je thuis weleens over je talenten en wat je verder zou willen ontwikkelen?
- Wat van jou zie je terug in het profiel van jullie clan?
- Hoe lijkt het jou om eigenschappen en talenten ingebracht te krijgen met bijvoorbeeld een chip?



4. Opdracht: # Tijdstream

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen het verleden vanuit een cultureel-historische context. Zij onderzoeken o.a. hoe de wereld eruit zag toen hun ouders en grootouders jong waren. Deze onderzoeksresultaten worden in de uitvoerende fase gebruikt om toekomstmuziek vorm te geven, hypermoderne bewegingen, scènes over bionische mensen, schrijven toekomst verhalen en maken een gezamenlijke toekomst totem. De leerlingen presenteren de uitkomsten van gemaakt werk en leren elkaar relevante feed back te geven.

Kennisdoelen

De leerling:

- onderzoekt gemeenschappelijk talenten binnen bekende families en zijn eigen familie;
- analyseert een dansstijl en bijpassende muziek uit een andere tijd;
- bekijkt beeldmateriaal waarin plastische chirurgie en biotechnologische mogelijkheden als kunstvormen worden gebruikt;
- onderzoekt zijn eigen toekomst beeld en legt dit vast in een mindmap.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- legt persoonlijke onvergetelijke gebeurtenissen vast en rangschikt dit op een tijdlijn;
- verwerkt zijn onderzoeksresultaten in tekst, beeld en geluid;
- verzamelt kunstzinnig bewijsmateriaal die een specifieke tijd uit het verleden kenmerkt;
- reproduceert een specifieke dansstijl uit het verleden;
- bedenkt hoe en wat hij aan zichzelf als product zou willen verbeteren;
- maakt een scene over een consult in een biotechnologisch lab;
- schrijft een biografie en een Curriculum Vitae over zichzelf vanuit het jaar 2099.

Benodigdheden

- teken -, schilder -en collage materialen
- computers om geluidfragmenten en filmfragmenten te zoeken en te bewerken.

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek 1: Onvergetelijke gebeurtenissen



Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:



1. Bespreek met de leerlingen of er gebeurtenissen in hun leven zijn geweest die zo'n grote indruk hebben gemaakt, dat ze alles nog weten: waar ze waren, hoe ze zich voelden, welke kleding ze droegen, wat ervoor en erna gebeurde. Help de leerlingen op weg met een voorbeeld van een recente gebeurtenis in de wereld. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld een fragment van [NOS Jeugdjournaal](#). Bespreek hoe en of ze zich deze gebeurtenis over vijftig jaar nog zullen herinneren. Welk beeld of gevoel zal blijven hangen?
2. Laat de leerlingen individueel één of meerdere onvergetelijke gebeurtenissen opschrijven, waarbij ze ook vermelden waarom ze het zich nog zo goed herinneren. Deel de bevindingen met elkaar.
3. Maak een tijdlijn voor in het klaslokaal, bijvoorbeeld met kaartjes aan een waslijn met knijpers. Zet op de kaartjes belangrijke en onvergetelijke gebeurtenissen uit het leven van de leerlingen, hun ouders en de wereld. Vermeld het jaartal erbij. Laat de tijdlijn gedurende het project hangen en vul 'm aan.

Reflectievragen

- Welke vondsten heb je gedaan?
- Welke gebeurtenis staat als een foto in je geheugen?
- Welke onvergetelijke gebeurtenissen komen met elkaar overeen?
- Kunnen onvergetelijke gebeurtenissen toch worden vergeten?

Onderzoek 2: Van wie heb ik dat?



Binnen families worden talenten en interesses vaak doorgegeven; kinderen van artsen worden zelf ook vaak artsen. Creatieve, sportieve en andere vermogens worden ook vaak doorgegeven.

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen voorbeelden zoeken van families waarvan verschillende generaties werkzaam zijn in hetzelfde werkveld. Denk aan de familie Krabbé, Hazes en Kluivert.
2. Bekijk en bespreek:
 - [de foto's van op elkaar lijkende familieleden op de site Curioctopus;](#)
 - [een filmpje over de vraag hoe You-Tubers er over twintig jaar uitzien.](#)
3. Laat de leerlingen onderzoek doen naar de kenmerken en talenten van hun familie. Welke typische eigenschappen horen bij jouw familie; kenmerken die je terugziet bij jezelf, je ouders, je grootouders en misschien zelfs je overgrootouders? Verzamel bewijsmateriaal in de vorm van foto's, filmfragmenten en/of attributen die de betreffende kenmerken (kleur haar, kleur ogen, lengte, etc.) en talenten zichtbaar maken.
4. Laat de leerlingen zelf een vorm kiezen waarin zij hun onderzoeksresultaten (de verzamelde data, geluidsfragmenten, foto's, attributen) in tekst en beeld verwerken. Denk bijvoorbeeld aan een stamboom van kenmerken en talenten, een foto van jezelf met pijltjes en teksten erbij (zoals 'kleur ogen van mijn oma') of een liedje.



Reflectievragen

- Hoe was het om je persoonlijke geschiedenis te onderzoeken?
- Hoe ging het zoeken naar materialen die inzicht geven in kenmerken en talenten van jouw familie?
- Welke ontdekking heeft de meeste indruk op je gemaakt?
- Welke kenmerken zijn er zichtbaar geworden?
- Is er een echt familietalent naar boven gekomen?
- Hoe ging het bedenken van de vorm waarin jullie je onderzoeksresultaten hebben verwerkt?

Onderzoek 3: De jeugd van toen



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek de volgende filmpjes waarin voorwerpen van vroeger worden onderzocht:
 - Uit de YouTube-serie 'Kids react to': [walkman](#)
 - Uit de YouTube-serie 'Kids react to': [telefoon met draaischijf](#)
 - En andersom: [een swipende peuter op een tijdschrift](#)
2. Laat de leerlingen samen met een ouder of grootouder onderzoek doen naar de kenmerken van de tijd waarin de (groot)ouders de leeftijd hadden van de leerlingen. Denk aan de mode, muziek, dansstijlen, vormgeving, woninginrichting, vervoersmiddelen, eetgewoonten, kunststromingen. Leg een interdisciplinaire verzameling aan en maak een beeld- en geluidcollage die de sfeer van die tijd uitstraalt.
3. Bespreek de verzamelingen en inventariseer welke dansstijlen er genoemd zijn. Selecteer er twee of drie. Zoek bijpassende muziek en onderzoek met de leerlingen hoe de dans gedanst wordt. Gebruik hierbij instructiefilmpjes op YouTube, waarbij je als zoektermen de dansstijlen ingeeft. Schakel eventueel ouders in om hun dans te demonstreren.

Reflectievragen

- Wat is je het meest opgefallen bij het maken van de beeld-geluidcollage?
- Wat zijn belangrijke verschillen tussen de tijd waarin je ouders jong waren en nu?
- Wat is nog precies hetzelfde?
- Geven de ontdekkingen een andere blik op je familie?
- Wat zijn de verschillen en overeenkomsten tussen een familie en een clan?
- Wat is er in de tijd verloren gegaan dat je nu nog had willen hebben?
- Welke vondst verraste je het meest? Waarom?
- Wat is je opgefallen aan de geselecteerde dansstijlen?
- Hoe was het om te dansen in een dansstijl die ze vroeger leuk vonden?

Onderzoek 4: Alles kan



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek op Google Afbeeldingen foto's van Orlan. Deze Franse kunstenares gebruikt plastische chirurgie om zichzelf te transformeren, met onder meer 17^e-eeuwse portretten als uitgangspunt. Tegenwoordig is er al heel veel mogelijk in de plastische chirurgie, maar ook de biotechnologische ontwikkelingen gaan razendsnel. Denk aan het implanteren van chips, het ingrijpen in DNA of het ontwikkelen van bionische ledematen zoals in [dit artikel over een bionische arm met drone](#).
2. In deze opdracht maakt u samen met de leerlingen een scène met de titel 'Een consult bij de biotechnicus'. Doorloop de volgende stappen:
 1. Bespreek dat in de biotechnologie wetenschap wordt ingezet voor praktische doeleinden.
 2. Laat de leerlingen bedenken wat ze aan hun lichaam zouden willen veranderen, wat ze zouden willen kunnen, en waarom. Bijvoorbeeld: een extern geheugen waarop je kunt inpluggen, benen waarmee je altijd kunt scoren, superhard kunt rennen of heel hoog kunnen springen, een bionische arm waarmee je met een propeller kunt opstijgen. Laat ze over zichzelf nadenken als een soort product en laat ze keuzes maken voor bepaalde specifieke talenten.
 3. Vorm groepjes van drie of vier leerlingen. Laat ze een scène maken over een consult bij het biotechnologische lab. Ze verdelen zelf de rollen (van de biotechnicus, de assistent, de cliënt, etc.). De cliënt heeft een specifieke wens ter verbetering van zijn lichaam of brein en komt op consult in het lab. Wat moet er gebeuren? Welke voor- en nadelen zijn er? Wat zijn de risico's en mogelijke bijwerkingen? Wat kost het? Is het ethisch verantwoord?

Laat de scènes aan elkaar zien en bespreek ze na.

Reflectievragen

- Hoe was het om te bedenken wat je wilt verbeteren aan jezelf?
- Zou je wel iets willen veranderen aan jezelf? Waarom wel of niet?
- Wat voor invloed zouden de biotechnologische ontwikkelingen hebben op prestaties in de sport, de wetenschap? En op de economie en de sociale maatschappij?
- Denk je dat je bij iemand een talent kunt inbrengen?
- Kwamen de voor- en nadelen in de scènes duidelijk naar voren?
- Welke scène was het meest utopisch?

Onderzoek 5: terugblik op je leven



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bedenk met de klas hoe de wereld er in het jaar 2099 uitziet en maak daarvan een mindmap. Onderscheid de volgende categorieën: wetenschap, samenleving, stadsplanning, normen en waarden, kunst, technische mogelijkheden, milieu.



2. Vorm tweetallen. Samen kijken de leerlingen vanuit 2099 terug op hun leven. Ze onderzoeken wie en wat ze zijn geworden. Laat ze hun dromen, wensen en gedachten inzetten om te bepalen hoe hun leven eruit is gaan zien. Noteer de bevindingen in een persoonlijke mindmap.
3. De leerlingen stellen een curriculum vitae op of maken een korte biografie waarin de resultaten uit dit onderzoek zijn verwerkt.

Reflectievragen

- Welke bedachte vaardigheden zijn echt utopisch?
- Hoe is het om op deze manier over je eigen toekomst na te denken?
- Hoe is het om je voor te stellen wat er in 2099 allemaal mogelijk is?

Uitvoeren

Kennisdoelen

De leerling:

- De leerling bekijkt beeldmateriaal van (circus) dansvoorstellingen en biotechnologie als inspiratie voor eigen werk;
- Doet kennis en ervaring op in het geven van relevante feedback.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- schrijft een verhaal over een onvergetelijke gebeurtenis in het jaar 2099 en maakt hier een illustratie in beeld, beweging of geluid bij;
- zoekt een symbool bij zijn (toekomstig) talent en maakt een gezamenlijke totem van deze symbolen;
- maakt een bewegingstotem m.b.v. verschillende bewegingen en compositie en legt dit vast in een filmfragment;
- maakt een scene over de relevante eigenschappen en kenmerken van bionische superhelden in een rampscenario;
- ontwerpt toekomstmuziek door bestaande muziekfragmenten te combineren m.b.v. een muziekbewerkingsprogramma en bedenkt hier hypermoderne bewegingen bij.

Benodigheden:

- computers met hierop een muziekbewerkingsprogramma geïnstalleerd

Uitvoeren 1: It happend in 2099



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen een verhaal verzinnen en schrijven over een onvergetelijke en ongelooflijke gebeurtenis die in het jaar 2099 in hun persoonlijke leven plaatsvindt. Ze gebruiken hierbij de bevindingen uit de onderzoeksopdrachten, met name opdracht 3.1. Uitgangspunten zijn de persoonlijke ervaring en alle beleefde sensaties, gekoppeld aan het tijdsbeeld.
2. Laat de leerlingen het verhaal illustreren. Ze bepalen zelf de vorm. Tekst, beeld, beweging en geluid moeten elkaar versterken en inzicht geven in de sfeer van die toekomstige tijd.



Reflectievragen

- Hoe is het om je te verplaatsen in het jaar 2099?
- Wat is de meest utopische passage in je verhaal?
- Wat is de relatie tussen de gebeurtenis en jouw ideeën over het jaar 2099?
- Op welke gronden heb jij je illustrerende beelden geselecteerd?
- In hoeverre versterken de beelden, bewegingen en/of geluiden jouw verhaal?

Uitvoeren 2 : Talentotem



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bespreek naar aanleiding van de verzamelde onderzoeksresultaten welke eigen talenten en familietalenten de leerlingen willen meenemen naar het jaar 2099. Laat de leerlingen een symbool zoeken of maken dat hun talent weergeeft. Denk aan een foto, object, omschrijving of geluid. Met de hele klas wordt met de verzameling talentsymbolen een totem gevormd. Dit kan een digitaal gesimuleerde totem zijn, een twee- of driedimensionaal vormgegeven beeld, een filmpje met woorden en soundscapes, etc. Bepaal in overleg de gewenste vorm.
2. Bekijk en bespreek de trailer van [Santa Sangre](#), een circusdansvoorstelling met voorwerpen. De talentotem vormt de inspiratie voor het maken van een levende totem in de vorm van een bewegingsperformance. Laat de leerlingen de talenten die verwerkt zijn in het totembeeld, omzetten in passende bewegingen. Maak met de verschillende bewegingen een compositie en let daarbij op hoog, laag, langzaam, snel, plaatsing in de ruimte, ritme, etc. Maak een filmpje van de bewegingsperformance.

Reflectievragen

- Hoe ging het zoeken naar het symbool voor jouw talent?
- Ben je tevreden met de plek van jouw talent in de totem?
- Welke talenten komen veel voor, en welke weinig?
- Wat zegt de totem over jullie klas?
- Hoe was het om een beweging te bedenken bij jouw talent?
- Hoe heb je jezelf onderdeel laten zijn van de levende totem?
- Wat van je familie herken je terug?

Uitvoeren 3 : Bionische superster



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:



1. Bekijk en bespreek het artikel op de site [Fresh Gadgets](#), over de eerste bionische mens.
2. Vorm groepjes van drie of vier leerlingen. Laat de leerlingen een scène bedenken over bionische supersterren die zijn gemaakt met behulp van biotechnologie. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:
 - Ieder personage heeft zijn eigen bijzondere kenmerken. Deze moeten goed tot uitdrukking komen in de fysieke transformatie van de speler en in zijn manier van praten en bewegen.
 - De scène gaat over een rampsituatie waarin iets verschrikkelijk misgaat met grote gevolgen voor de biotechnologische functies van de personages. De situaties voor en na de ramp worden uitgespeeld.
 - De scène heeft een duidelijk begin, midden en eind.
 - Geef de groepjes voldoende tijd om hun scène te oefenen.
 - Presenteer de scènes aan elkaar en geef elkaar tips en tops.
 - Laat de groepjes de feedback verwerken in een volgende versie van hun scènes.

Reflectievragen

- Hoe heb je je bionische kwaliteiten uitgebeeld?
- Hoe voelde het om je bionische kwaliteiten te verliezen?
- Hoe verliep het samen bepalen van de vorm van de ramp?
- Wat waren de reacties van jullie medeleerlingen op jullie scène?
- In welke scène was er echt sprake van een ramp?
- Hoe hebben jullie de tips en tops verwerkt?

Uitvoeren 4 : Toekomstmuziek



Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Laat de leerlingen in groepjes toekomstmuziek ontwerpen. Ze combineren muziekfragmenten uit de tijd van hun grootouders en ouders met hedendaagse muziek. Vul de muziekcompilatie aan met passende geluiden en soundeffecten, zodat het geheel een utopische uitstraling krijgt. Gebruik hiervoor een passend muziekbewerkingsprogramma.
2. Bij de nieuwe muziek verzinnen de groepjes een dansstijl met hypermoderne bewegingen. Ze maken duidelijke afspraken over welke beweging op welke beweging volgt. Maak de dans zodanig dat hij goed aan te leren is aan de medeleerlingen.



Reflectievragen

- Wat is er utopisch aan jullie soundtrack?
- Wat gebeurt er als je muziek uit verschillende periodes met elkaar combineert?
- Wat heb je moeten doen om er een geheel van te maken?
- Hoe klinkt de muziek van jouw ouders en grootouders met jouw futuristische sausje?
- Hoe was het om als groep een dansontwerp uit te werken?
- Waarover ben je heel tevreden?

Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en komt het eindproduct op de tweede plaats. In het creatief stroomdiagram wordt daarom gesproken over uitkomsten. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgen een aantal suggesties. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van de leerlingen en vergeet uw eigen kwaliteiten niet in te zetten in het proces.

Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met diverse manieren van presenteren.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- presenteert actief zelf gemaakt werk aan publiek.

Presenteren 1: Plek voor de toekomst



Richt met de uitkomsten van de onderzoeks- en uitvoeringsopdrachten een plek voor de toekomst in. Denk met elkaar na over de vorm en inrichting. Dit kan in een plat vlak, driedimensionaal of digitaal. Verzin een passende titel voor de plek. Gebruik eventueel bijlage 5 ter inspiratie.

Presenteren 2: Feest van de toekomst



Organiseer een feestje waarop gedanst kan worden op de toekomstmuziek. Nodig de ouders of de kleuters uit.

Presenteren 4: eigen presentatievorm



Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht.



Reflectievragen

-

Evalueren

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

- Waar denk je nu aan bij het begrip 'tijd'?
- Wat heb je ontdekt over je eigen talenten, die van je ouders en die van je medeleerlingen?
- Wat weet je nu meer over je familieleden en de tijd waarin ze leefden?
- Hoe ga jij kennis en cultuur bewaren?
- Hoe was het om je te verplaatsten in de toekomst?
- Welke opdracht heeft je het meest verrast?
- Wat kun je vertellen over de presentatie?

