



PROJECTBESCHRIJVING VOOR DE LEERKRACHT

PROJECT *DAT HAD JE GEDROOMD*

Leerlijn Beeldend | Thema Identiteit | Groep 3 en 4 | Juni 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.
- ✓ Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst [via deze link](#).

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	2
3. Oriëntatie.....	3
4. Opdracht: Oud, nieuw en droomspul.....	5
5. Opdracht: Mijn droomvoertuig.....	7
6. Opdracht: Mijn droomspeelplek.....	9

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.



Wat doen de leerlingen in dit project?

Het thema van dit project binnen de discipline 'beeldend' is 'identiteit'. Onder de titel *DAT HAD JE GEDROOMD* onderzoeken leerlingen het gebied tussen hun dromen en de echte wereld. Ze doen dit door droomspeelgoed, droomvoertuigen en droomspeelplekken te onderzoeken, ontwerpen en maken.

Waarom dit project?

Fantasie speelt bij leerlingen op deze leeftijd een grote rol en bepaalt een deel van hun identiteit. In ons digitale tijdperk hebben spelen en fantasie een andere uitingsvorm gekregen. Hoe gaan kinderen hiermee om?

Beoogde houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, de oriëntatie en de opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op 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 foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Algemene benodigdheden

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

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- (kleuren)printer
- Smartphone
- [Standaard materialenlijst](#)
- [Verschillende papiersoorten](#)

Reflectievragen

De reflectievragen bij de fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.

2. Introductie

Kennisdoel	De leerling maakt kennis met dromen.
Vaardigheidsdoelen	n.v.t.

Benodigdheden: n.v.t.

Aan de slag in de klas

Dit project gaat over dromen. Het dromen over veranderen van identiteit. Hoe kunnen bijvoorbeeld Peter Pan en de GVR vliegen? In de opdrachten wordt een direct verband gelegd tussen dromen en het realiseren van een droom.

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd:



- Toon een afbeelding van het kunstwerk [de Volharding der Herinnering](#) van Salvador Dali. Wat zien de leerlingen? Waar gaat dit over?
- Bekijk en beluister het verhaal van [Peter Pan](#).
- Bekijk de trailer van de film [De GVR](#) van Steven Spielberg.

3. Oriëntatie

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none"> • maakt kennis met kunst over dromen; • maakt kennis met de relatie tussen spelen, dromen en bewegen.
Vaardigheidsdoel	De leerling vertelt en beantwoordt vragen over de onderwerpen vliegen, voertuigen, dromen en speelgoed.

Benodigdheden

- verschillend speelgoed
- sprookjesprentenboeken

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](#). Gebruik hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Als je kon vliegen, waar zou je dan naartoe vliegen?
- Wat is vliegen?
- Kun je alles dromen?
- Wat is voor jou een voertuig?
- Kan alles speelgoed zijn?
- Kun je overal spelen?

Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande oriënterende opdrachten in volgorde uit:

Speelgoed

Laat de leerlingen hun lievelingsspeelgoed meenemen. Bespreek in het kort hoe ze hiermee spelen. Vergelijk dit speelgoed met [ADO-speelgoed](#), speelgoedfabrikant [Ikonic Toys](#), het werk van [Florentijn Hofman](#) en [poppen van Sasha Morgenthaler](#).

Sprookjesprentenboeken

Zorg voor een aantal sprookjesprentenboeken. Bekijk de boeken samen met de leerlingen en onderzoek hoe de sprookjesfiguren zich voortbewegen (met laarzen, een zeemeerminstaart, vleugels, in een pompoen, op een tapijt, zelf vliegen, etc.). Bespreek hun bevindingen kort in de kring. Bekijk eventueel ook afbeeldingen van [Teun Hocks](#) (sprookjes op kinderpostzegels).



Droomwerelden/speelplekken

Toon de leerlingen voorbeelden van droomwerelden en speelplekken. Denk aan:

- werk van [Spencer Byles](#)
- werk van [Marc Chagall](#)
- blog van [Saskia van Dongen](#)
- werk van [David Hockney](#)
- filmpje van [Bob Ross](#)
- filmpje van [Kröller-Müller Museum](#)

Reflectievragen

- Kan een speelplek uit je droom echt waar worden?
- Hoe zou jij nog meer willen bewegen?
- Hoe ziet jouw mooiste plek of speelgoed eruit?



4. Opdracht: Oud, nieuw en droomspul

In deze opdracht gaan de leerlingen aan de slag met speelgoed. Hoe ziet speelgoed eruit, hoe zag het er vroeger uit, wat is het favoriete speelgoed van de leerling en welke kenmerken zijn er te benoemen? Na het onderzoek gaan de leerlingen hun eigen droomspeelgoed ontwerpen.

Kennisdoelen

De leerling

- kent verschillen en overeenkomsten tussen functie en vorm van diverse soorten speelgoed;
- kent kenmerken van verschillend speelgoed.

Vaardigheidsdoel

De leerling maakt een ontwerp van zijn droomspeelgoed.

Benodigdheden

- A4 of A3 tekenpapier (niet te dun)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- zachte wascokrijtjes (Panda-krijt)
- divers restmateriaal
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Oud, nieuw en droomspul

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Vraag de leerlingen hun lievelingsspeelgoed van thuis mee te nemen.
2. Toon de leerlingen een aantal categorieën speelgoed: [motorisch speelgoed](#), [fantasiespeelgoed](#), [constructiespeelgoed](#), [bordspelletjes](#), [verkleedspullen](#).
3. Bespreek de kenmerken van verschillend speelgoed.
4. Sorteert het speelgoed samen op basis van verschillende kenmerken (kleur, vorm, functie).
5. Bedenk met elkaar het speelgoed van je dromen.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Wat is er zo fijn aan jouw lievelingsspeelgoed?
- Wat moet jouw (droom)speelgoed kunnen?

Uitvoeren: Oud, nieuw en droomspul

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Laat de leerlingen een [tekening/ontwerpschets](#) maken van hun droomspeelgoed. Leg uit dat ze goed moeten nadenken over de vorm (ronde of hoekige vormen) en de kleur van het droomspeelgoed.



2. Laat de leerlingen hun ontwerpschets verder uitwerken door deze te beplakken met restmateriaal (bijvoorbeeld stickers, plaatjes uit tijdschriften, behang) dat past bij het droomspeelgoed.
3. Bespreek de resultaten met elkaar.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Wat was jouw idee?
- Ben je tevreden over je tekening?
- Wat had je anders willen doen?

Presenteren: Oud, nieuw en droomspul

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- Bespreek de ontwerpen. Vraag leerlingen waar en hoe je met het speelgoed kunt spelen en benoem kenmerken van het speelgoed (hard, zacht, formaat, kleur, etc.).
- Laat elke leerling bij zijn ontwerp een naamkaartje maken met een naam of bijnaam voor het speelgoed.
- Hang de ontwerpen op in de klas en laat elke leerling een kort verhaaltje over het speelgoed vertellen.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Waarover ben je tevreden in je eigen ontwerp?
- Wat vind je goed gelukt aan het ontwerp van je medeleerling?

Evalueren: Oud, nieuw en droomspul

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

- Wat vond je het meest bijzondere kunstwerk?
- Welke droombeelden hadden de kunstenaars gemaakt?
- Hoe ging het vertellen over je eigen werk?
- Wat zou je nog willen veranderen aan je ontwerp?



5. Opdracht: Mijn droomvoertuig

In deze opdracht ontwerpen de leerlingen hun eigen droomvoertuig van divers restmateriaal. Ze onderzoeken verschillende voertuigen en letten hierbij op de kenmerken. Vervolgens voeren ze met verschillende materialen hun ontwerp ruimtelijk uit.

Kennisdoel	De leerling benoemt kenmerken van fantasievoertuigen binnen de professionele kunst.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• benoemt de kenmerken van voertuigen;• tekent diverse bestaande voertuigen;• maakt een droomvoertuig.

Benodigheden

- stevig karton (ondergrond droomspeelgoed): minimaal A3-formaat
- diverse materialen (kroondopjes, lapjesstof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- afplaktape
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- zachte wascokrijtjes
- scharen
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Mijn droomvoertuig

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Toon de leerlingen voorbeelden van [verschillende voertuigen](#).
2. Laat de leerlingen acht voertuigen tekenen.
3. Bespreek met elkaar de kenmerken van de getekende voertuigen. Denk aan snelheid, de hoeveelheid mensen die het vervoert, waarvan het is gemaakt, of het gaat om vervoer over land, water of door de lucht.
4. Toon een aantal voorbeelden van voertuigen uit de beeldende kunst en bespreek de kenmerken:
 - [Panamarenko](#)
 - [Joost Conijn](#)
 - [Burning Man](#)



Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Wat heb je ontdekt over de verschillende voertuigen?

Uitvoeren: Mijn droomvoertuig

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Geef de leerling een bestaande vorm, bijvoorbeeld een plastic fles, doosje of bakje, als basis en allerlei restmateriaal.
2. De leerling maakt zijn eigen ontwerp driedimensionaal. Aan het voertuig moet je kunnen zien of deze over land, water of door de lucht gaat.
3. Laat de leerling het werk eventueel beschilderen.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Kun je zien dat jouw voertuig over land, water of door de lucht gaat?
- Wat maakt jouw voertuig bijzonder?
- Waar zit de bestuurder, waar zitten de passagiers, waar stap je in, wat heeft je voertuig nodig om te bewegen?

Presenteren: Mijn droomvoertuig

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- Orden met de klas de voertuigen naar bijvoorbeeld kleur, materiaal of beweging.
- Maak foto's van de voertuigen en print deze uit.
- Plaats foto's van het werk op de schoolwebsite.
- Laat de leerlingen aan publiek vertellen wat ze gemaakt hebben.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na

- Welke groepen hebben jullie kunnen maken met de voertuigen?
- Wat waren de reacties van het publiek?

Evalueren: Mijn droomvoertuig

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

- Waarover was je verbaasd?
- Wat vond je makkelijk en wat vond je moeilijk om te doen?



6. Opdracht: Mijn droomspeelplek

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen een speelplek uit hun dromen. Hoe ziet deze plek eruit? Is het binnen of buiten? Waar zou deze droomspeelplek kunnen zijn? Ze schrijven verhalen en verbeelden de plek met diverse materialen. Het ontworpen droomspeelgoed of het gemaakte droomvoertuig uit de eerdere opdracht krijgt hierin een plek.

Kennisdoel	De leerling maakt kennis met het verschil tussen droom en werkelijkheid.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• vertelt en/of schrijft een verhaal bij zijn speelgoedontwerp, voertuig en droomspeelplek;• verbeeldt zijn droomspeelplek.

Benodigheden

- dik karton (ondergrond droomspeelplek): minimaal A3-formaat
- diverse materialen (kroondopjes, lapjes stof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- divers organisch materiaal: stof, wol, takjes, bladeren, zand
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- wascokrijtjes
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm
- scharen

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Mijn droomspeelplek

De leerlingen brainstormen over droomspeelplekken. Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Toon de leerlingen droomplekken en -werelden in de beeldende kunst en in film: [Lucky](#), [Climbers](#), [Anish Kapoor](#), [Hercules Seghers](#), [Vaiana](#).
2. Brainstorm met elkaar over de meest ideale droomplekken:
 - Hoe ziet jouw droomplek eruit?
 - Wat kun je daar allemaal doen?
 - Is de droomspeelplek binnen of buiten?
3. Laat de leerlingen een eigen droomplek schetsen. Hierin krijgt het voertuig of het speelgoed uit de eerdere opdrachten een plek. Deze globale schets is de basis voor de 3D-uitwerking.



Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na:

- Heb je een droomplek in deze school?

Uitvoeren: Mijn droomspeelplek

Geef de leerlingen de opdracht om de schets van hun droomplek uit te werken in 3D. Gebruik hiervoor als basis een stevig stuk karton en bied verschillende materialen aan. Let op onderstaande punten:

- Het droomspeelgoed of droomvoertuig wordt in het ontwerp van de droomplek verwerkt.
- Je moet kunnen zien of de droomplek binnen of buiten is.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na:

- Heeft jouw speelgoed of voertuig een goede plek gekregen?
- Kun je zien wat je er kunt doen?

Presenteren: Mijn droomspeelplek

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- De leerling vertelt over zijn of haar werkstuk.
- De leerling bedenkt en vertelt waar de droomplek gerealiseerd zou kunnen worden.
- Richt met elkaar een expositie in en laat de leerlingen hun ouders rondleiden.
- Plaats foto's van de werken met een kort begeleidend tekstje op de website van de school.

Reflectievragen voor tijdens het werken aan de opdracht en/of er na:

- Ben je tevreden over je presentatie?

Evalueren: Mijn droomspeelplek

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

- Wat ben je te weten gekomen over jezelf tijdens het hele project?
- Heb je nieuwe dingen ontdekt ?
- Welke droomplek viel je op?

