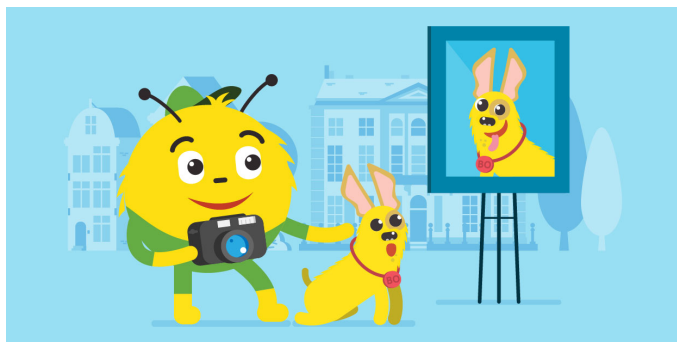




Project: Mijn Boomhut

GROEP 1-2

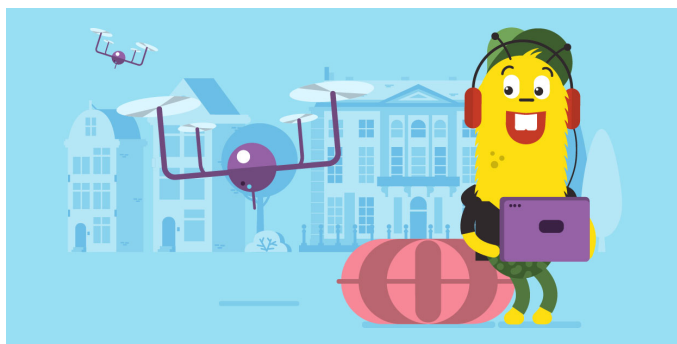
Het prentenboek 'De boomhut' komt tot leven in de klas! Dit internationaal bekende boek van Ronald en Marije Tolman is het vertrekpunt voor allerlei avontuurlijke opdrachten. De leerlingen bedenken geluiden bij de prenten en verzinnen daar zelf weer verhalen bij, zodat er een soort hoorspel ontstaat. Vervolgens bouwen zij hun eigen boomhut en verrijst in de klas een boomhuttendorp. In de slotopdracht draait het om de dieren uit het prentenboek. Welke geluiden maken zij? Hoe bewegen ze? Wat kunnen zij dat wij niet kunnen? En welk dier zouden de leerlingen zelf willen zijn? Dit verbeelden ze door een foto van zichzelf tot hun favoriete dier te bewerken.



Project: Tekst in beeld

GROEP 3-4

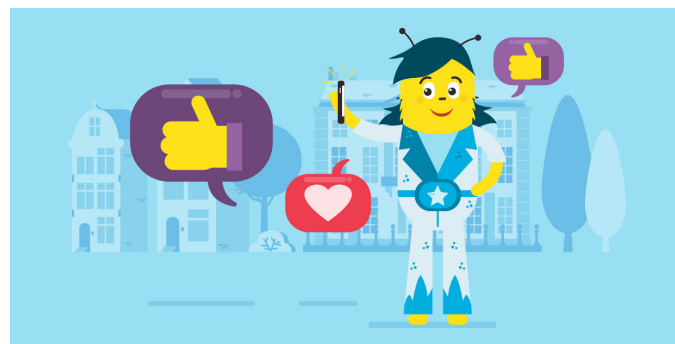
Alle leerlingen kennen de supermarkt van de dagelijkse boodschappen. Maar ze zijn zich nog niet bewust van de wereld achter de verkoop: reclame, soorten verpakkingen, winkelinrichting, enzovoort. Dat gaan ze onderzoeken in dit project. De eerste opdracht gaat over pictogrammen. Hoe sturen deze simpele illustraties ons gedrag? Als creatieve opdracht ontwerpen de leerlingen een pictogram voor de school. Dan is het tijd voor veldonderzoek bij een supermarkt in de buurt. Ze bekijken de plaats van producten, de prijzen en de pictogrammen die hier gebruikt worden. Vervolgens bedenken de leerlingen een nog niet bestaand levensmiddel en ontwerpen hier een verpakking voor. In de slotopdracht brengen ze al het geleerde in de praktijk door in de school een ruilsupermarkt in te richten.



Project: Zit dat zo?

GROEP 5-6

Uitvinder zijn. Wie droomt er niet van? In een Haags park verwezenlijkte kunstenaar Jarno Smeets na hard werken ooit zijn grote droom: echt vliegen met zelfgebouwde vleugels. Hij haalde er de pers over de hele wereld mee. Dit voorbeeld volgen de leerlingen door zelf een uitvinding te realiseren. Ze onderzoeken bekende en minder bekende uitvinders van Steve Jobs tot Panamarenko en schrijven een verhaal over zichzelf als uitvinder. Daarna bedenken ze hun eigen uitvinding en werken ze hun schetsen uit tot een prototype. Hoe zorg je ervoor dat jouw vinding net als die van Jarno Smeets door iedereen gezien wordt? In de slotopdracht bekijken de leerlingen hoe je sociale media kunt gebruiken om ook die droom te realiseren.



Project: Privacy: noodzaak of niet?

GROEP 7-8

Leerlingen groeien op met het delen van informatie. Toch is en blijft privacy belangrijk. Wat is privacy eigenlijk? Wat wil je van jezelf delen en wat blijft privé? Hoe hebben kunstenaars het onderwerp privacy opgepakt? Hoe ga je er zelf in de praktijk mee om? De leerlingen onderzoeken deze vragen in de verschillende deelopdrachten. Een hoofdrol is daarbij weggelegd voor spectaculaire techniek: drones. Deze onbemande vliegtuigjes krijgen steeds meer toepassingen. Maar ze raken ook aan onze privacy omdat nu bijna overal gefilmd kan worden. De leerlingen bedenken zelf een toepassing voor een drone en werken deze stapsgewijs uit tot een prototype dat echt kan vliegen. Met de hulp van een professionele dronepiloot gaan deze als afsluiting ook werkelijk de lucht in. Plezier in nieuwe techniek gaat in dit project samen met het serieus nadenken over de gevolgen ervan.



Project: Stadspost

GROEP 1-2

Hoe laat je kleuters kennismaken met het complexe onderwerp van mediacultuur? Zo concreet mogelijk. In dit project ontdekken de leerlingen Den Haag als mediastad. Het vertrekpunt is een kleurplaat van Studio Makii. Ze onderzoeken communicatiemiddelen van vroeger en nu en gaan op zoek naar geluiden en beelden van de stad. Ook maken ze kennis met kunst als communicatiemiddel. Ze leren over kunstenaars die brieven als kunstvorm gebruiken en maken zelf 'mailart'. Het laatste onderwerp is kunst in de openbare ruimte van Den Haag. Dit inspireert de leerlingen om zelf kunst aan de stad toe te voegen.



Project: Het Speeltuinjournaal

GROEP 3-4

Speeltuinen zijn zo vanzelfsprekend, dat je er eigenlijk nooit bij stilstaat. Maar dat is precies wat de leerlingen tijdens dit project gaan doen. Zo maken ze kennis met de bekendste speeltuinontwerper van Nederland: Aldo van Eijk. Ze krijgen vervolgens de opdracht om zelf een speeltuin te ontwerpen. Dat is nog niet zo eenvoudig, want wat maakt een speeltuin nou mooi? En wat maakt 'm veilig? In de tweede deelopdracht maken de leerlingen een filmreportage over een speeltuin in de buurt. Een journalist kan daarbij over de kneepjes van zijn vak komen vertellen. In de slotopdracht ontdekken de leerlingen natuurspeeltuinen en ontwerpen ze speelsculpturen voor hun ideale speeltuin. Alles komt samen in de eindpresentatie: een multimediaal Speeltuinjournaal.



Project: Promotieteam Den Haag

GROEP 5-6

De klas verandert in dit project tijdelijk in 'Promotieteam Den Haag'. De leerlingen krijgen de opdracht om samen een campagne te maken voor hun eigen stad. Wat betekent de stad voor hen? En wat maakt Den Haag aantrekkelijk? Ze onderzoeken dit in de eerste opdracht door een 'Haagse bril' te ontwerpen. Hierna duiken de leerlingen in de wereld van reclame- en protestcampagnes, waarbij ze zelf protestborden ontwerpen en zich verdiepen in slogans en andere reclametechnieken. Gewapend met deze kennis maken ze hun promotiecampagne voor Den Haag af. Het resultaat delen ze via een website.



Project: Welkom in Den Haag

GROEP 7-8

Den Haag noemt zich de 'internationale stad van vrede en recht' en daar mogen de leerlingen best trots op zijn. Een warm welkom voor vluchtelingen hoort daarbij. Aan het begin van het project bezoeken leerlingen Humanity House, waar ze in gesprek gaan met een vluchteling. Ze onderzoeken vervolgens kunst over vluchtelingen en schrijven een verhaal over dit onderwerp. In de tweede deelopdracht maken ze een digitaal welkomspakket voor vluchtelingen. Dit is geen vrijblijvende opdracht: de gemeente moet in een 'pitch' overtuigd worden. De pakketten worden vervolgens online gepubliceerd. Als laatste opdracht worden de leerlingen uitgedaagd om hun eigen visie te geven. Wat vinden zij nu eigenlijk zelf van de vluchtelingenopvang? Ook hier maken ze een (digitale) presentatie van.



Project: Spin in 't web

GROEP 1-2

De leerlingen worden op een ochtend opgewacht door een reusachtige spin, gemaakt van kabels en snoeren. Hij kan op allerlei manieren contact leggen en verbindingen maken. Zo brengt hij een kringgesprek op gang. De spin laat zien hoe internet werkt, alleen is internet niet zo groot als de klas, maar als de hele aarde. Dankzij internet kun je bliksemsnel over de wereld zien wat er gebeurt. De meeste ouders hebben nog meegemaakt dat je elkaar alleen kon bellen of een papieren brief kon sturen. Kunstenaars gingen eeuwen geleden te voet of met paard-en-wagen naar Italië om te schilderen. Met dit project ontdekken de leerlingen de wereld achter de stekkers en snoeren. Ze worden bewust van wat internet eigenlijk is. Tot slot krijgen ze nog een creatieve opdracht: welke dingen die nu geen stekker hebben zou je er één willen geven? En wat zou dat voorwerp vervolgens kunnen wat het eerst niet kon?



Project: Speelgoed recyclen

GROEP 3-4

De leerlingen hebben allemaal gehoord van het milieu en het afvalprobleem. 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 de kleurrijke kunst van Joan Miró maken ze hier kunstwerken van en stellen deze tentoon. Daarna onderzoeken ze hoe je van het kapotte speelgoed en voorwerpen zoals kleevers iets nieuws kunt maken. Ook deze ontwerpen worden tentoongesteld. In de slotopdracht bekijken de leerlingen kunst van gerecyclede materialen, zoals de bewegende kunst van Tinguely en Calder. Van de onderdelen van hun kapotte speelgoed maken ze nu muziekinstrumenten. De filmpjes die ze hiervan maken, vormen de eindpresentatie.



Project: Mijn milieu-bot

GROEP 5-6

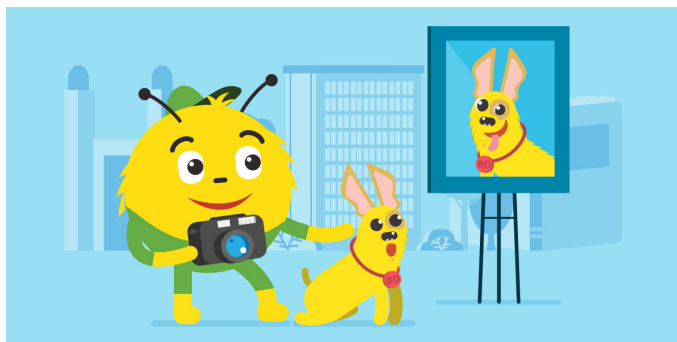
Robots en het afvalprobleem zijn volop in het nieuws, vaak in negatieve zin. In dit project kijken leerlingen er met een positieve, onderzoekende blik naar. Als eerste onderzoeken ze recyclekunst en verzamelen ze vervolgens weggegooid materiaal om kunst van te maken. Daarna komen robots aan bod: van de ontwerpen van Leonardo da Vinci tot de hightech-robots van vandaag. Ook in verschillende kunstvormen spelen robots een rol en ook dit verwerken de leerlingen in hun project. Ze doen er verslag van op een eigen Facebookpagina. In groepjes ontwerpen ze vervolgens zelf robots, waarvan één ontwerp tot winnaar wordt gekozen. In de laatste opdracht voeren de leerlingen hun ontwerp uit in 3D. Hiervan maken ze 'one shot'-filmpjes of een fotoserie, die ze wederom delen op de eigen Facebookpagina.



Project: Het ideale nieuws

GROEP 7-8

Dit project gaat over mediawijsheid: hoe ga je goed om met informatie van internet en andere nieuwsbronnen? De leerlingen onderzoeken wat nieuws is en volgen één nieuwsonderwerp gedurende een aantal dagen. Ook leren ze over persvrijheid en over wat digitale media kunnen doen met data. Daarna maken ze zelf nieuws door een vlog te produceren, gebracht vanuit hun eigen beleving. In de laatste opdracht ligt de aandacht bij nepnieuws: Hoe weet je of iets op internet echt is? De leerlingen maken eerst kennis met kunstenaars die de werkelijkheid naar hun hand zetten. Daarna ontdekken ze hoe ook media het nieuws manipuleren. De spannende slotopdracht is om zelf nepnieuws te maken en te kijken hoe hier via sociale media op gereageerd wordt.



Project: Beregoeie verhalen

GROEP 1-2

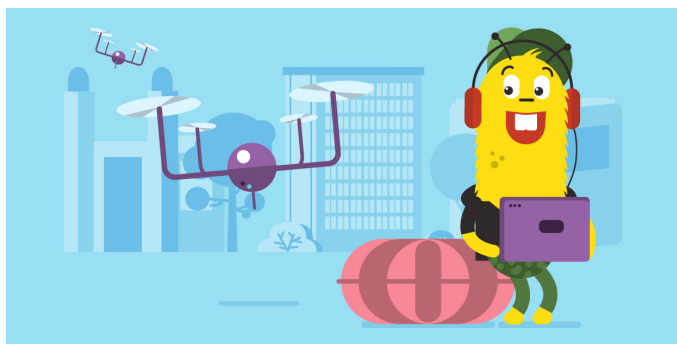
Er staat een doos in klas met een beer erin! Het is een verhalen-doos en de beer laat graag zijn favoriete verhalen zien, zoals Rupsje Nooitgenoeg en andere beregoeie verhalen. In de kring filosoferen de leerlingen over verhalen. In de eerste opdracht spelen ze vervolgens met het begin, midden en einde dat elk verhaal heeft. Kun je een nieuw verhaal maken door de volgorde te veranderen? Hier experimenteren ze mee en met de leerkracht maken ze er een film van. In de laatste twee opdrachten maken de leerlingen kennis met stopmotionfilms, animaties die beeldje voor beeldje gemaakt worden. Ze bekijken voorbeelden van verschillende kunstenaars en maken tot slot met hun knuffels als acteurs hun eigen stopmotionfilmpjes. Deze krijgen met rode loper en drankjes een feestelijke première voor de ouders.



Project: Digitale verhalen

GROEP 3-4

De meeste leerlingen weten al hoe ze moeten fotograferen en filmen, maar waar die technieken vandaan komen weten ze vaak nog niet. Na dit project weten ze daar alles van. Ze bekijken bijvoorbeeld de eerste foto's en stomme films die in de negentiende eeuw gemaakt werden. Zo leren ze dat foto en film een enorme ontwikkeling hebben meegemaakt. Natuurlijk mogen ze ook zelf met de camera aan het werk gaan. Ze maken bijvoorbeeld een beeldverhaal met foto's en spelen daarbij met de volgorde van de scènes. In de tweede opdracht zetten de leerlingen geluiden en muziek achter een stuk film. Het resultaat mogen ze eventueel op YouTube delen. In de slotopdracht maken ze dan eindelijk hun eigen film, waarbij ze (eventueel met hulp van ouders) alles verzorgen van storyboard tot première.



Project: Videokunstverhalen

GROEP 5-6

Dit project gaat over film en videokunst. De leerlingen maken kennis met bijzondere films, zoals de animatie die is gemaakt van de werken van Vincent van Gogh. In de eerste opdracht staat het uitbundige werk van de kunstenaar James Jean centraal. Zijn verhalende werken inspireren de leerlingen om zelf een storyboard voor videokunst te maken. Sfeer en emotie zijn de onderwerpen van de tweede opdracht. De leerlingen verdiepen zich in filmmuziek en schrijven dialogen over een ontmoeting. Vervolgens leert de klas over alles wat er bij het maken van een film komt kijken, zoals verhaallijn, montage en camerawerk. Hoe geef je een onverwachte wending aan een verhaal? En hoe film je dat? Het werk van kunstenaar Bill Viola vormt de inspiratie voor de slotopdracht: het maken van hun eigen videokunstwerk. Een echte première met rode loper vormt de daverende finale.



Project: Gameverhalen

GROEP 7-8

In dit project duiken de leerlingen in de wereld achter games. Voor hen is het spelen van games vertrouwd, maar hoe komen computerspelletjes eigenlijk tot stand? Techniek zoals virtuality reality speelt een grote rol, maar games zijn ook gebaseerd op verhalen vertellen en op beeldende kunst. Kunstenaars zoals Sander Veenhof maken ook gebruik van gametechnieken zoals VR. De leerlingen krijgen de uitdaging om zelf een gameverhaal te bedenken. Ze leren dat er grote overeenkomsten, maar ook duidelijke verschillen met verhalen uit boeken en films zijn. Daarna gaat het over pixels, de kleinste onderdelen van een beeldscherm. De leerlingen ontdekken hoe deze in games worden aangestuurd door een computerprogramma. Ze experimenteren daarna met het tekenen van pixels. Ten slotte staan spelregels en een kennismaking met programmeren centraal. De leerlingen hebben aan het eind van dit project (bijna) alle kennis in huis om zelf een game te ontwikkelen.