Vaya

Opdracht  A

De lessen ‘Over moet je doen’ en ‘Laat maar zien’ zijn goede voorbeelden, lijkt mij voldoende om de leerkrachten hierop te wijzen. Maar wat te doen als de school hier geen geld voor heeft? Zijn de voorbeeld lessen en filmpjes voldoende voor de leraren om hiermee aan de slag te gaan? (Voor mij wel, maar kost heel veel tijd om zelf een les te ontwikkelen)

Opdracht B zie bijlage

Opdracht C

- Moet ik eigenlijk wel beoordelen bij kunstvakken?

*: ja je kan het op een andere manier beoordelen, kijk welke vaardigheden erbij komen kijken om tot je 'kunstvak' werkje te komen, vertaal dit in andere competenties bijv. rekenen, taal, geschiedenis ruimtelijk inzicht etc*

Aan de hand van je werk kan je bijvoorbeeld taal onderdelen of juist rekenen erbij halen. (voor mij is dit logisch) zou dan adv werkje laten zien waar het rekenen/taal gedeelte In kan zittenzou het inzichtelijk met voorbeelden laten zien en dat het helemaal niet zo ingewikkeld hoeft te zijn.

OPDRACHT BOntwerp zelf een les adhv ["format voor het zelf ontwerpen van een les van het SLO"](http://downloads.slo.nl/Documenten/7377%20Brochure%20Lesvoorbereiding%20Kunstz.O%20Stappenplan-DEFweb.pdf),

waarbij het [Leerplankader SLO](http://kunstzinnigeorientatie.slo.nl) + [TULE](http://tule.slo.nl/KunstzinnigeOrientatie/F-KDKunstzinnigeOrientatie.html) als uitgangspunt worden gebruikt.

**>1 Thema & opdracht**

**Optische illusie: Maak je eigen GIF met een zoötroop. (groep 7&8)**

Een eenvoudige GIF is gemaakt van drie verschillende afbeeldingen die eindeloos herhalen.

Hoe ging dat vroeger? Met een zoötroop kun je je eigen korte animaties zien bewegen. Als je de cilinder ronddraait kun je door de openingen de plaatjes zien, hierdoor ontstaat de illusie dat het een bewegend beeld is. Met de Ipad/iPhone maken de leerlingen foto’s van elkaar voor de animatiebeelden in de zoötrope die ze zelf vervaardigen. De beweging mogen ze zelf bedenken, zoals bijvoorbeeld ‘de dap’ of de swish’ of iets anders waar de beweging in 12 verschillende stappen verbeeld word.

*De naam zoötroop is samengesteld uit de Griekse wortelwoorden zoe, "leven" en tropos, "draaien" als een transliteratie van "levenswiel".*

**>2 ontwikkeling**

Cultureel erfgoed: zoötroop

De **zoötroop** is een van de eerste animatie-apparaten waarmee bewegende beelden kunnen worden bekeken.

Introductie vd animatiefilm cultureel erfgoed hoe het vroeger is begonnen en de link naar nu de ‘boomerang’ en ‘gif’ appjes (en zo meer) voor gebruik op sociale media.

De link met iets dat beweegt en wat je oog waarneemt, de animatie zijn we gewend en vinden het niets bijzonders meer. Het is ingewikkelder dan je denkt. Je oog en je netvlies de beelden opvangt. Als iets begint te draaien komt er beweging in en dat is anders als het zelfde object stil staat. Etc etc (kan je zo uitgebreid maken als je wil of juist inkorten door duidelijk te maken met andere spelletjes uit de 19e eeuw met bewegende beelden. Met simpele thaumatroop, folioscoop door ze 2 tekeningen te maken die in eerste instantie niks met elkaar te maken hebben.

**>3 (Competenties)**

Betekenis vorm en materie (samenhang)

Oriëntatie op jezelf en de wereld

Cultureel erfgoed in de eigen omgeving en het werelderfgoed

Eigen onderzoeksplan samen te stellen

Reflecteren op het verleden

Inzicht in continuïteit en veranderlijkheid

Ze zijn in staat in beperkte mate historisch te redeneren.

De leerling kan zelfstandig (individueel of in groepjes) bronnenonderzoek doen en aspecten van wereldoriëntatie, beeldende vormgeving en beeldende kunst (waaronder cultureel erfgoed ) gebruiken als inspiratiebron voor beeldend werk.

De leerling kan zijn plannen uitvoeren (met behulp van vakspecifieke kennis en vaardigheden) en de uitvoeringpresenteren (individueel of samen met anderen).

De leerling kan zijn keuzes motiveren en een relatie leggen met de onderzoeksfase.

De leerling kan in het vormgevingsprocesrekening houden met de gegeven en zijn eigen criteria.

De leerling kan, daar waar relevant, samenhang benoemen tussen een beeld,dans, spel of muziek en/of andere vakken.

**>4 leerdoelen**

De leerling kan vertellen over het verloop van het werkproces en zijn werk vergelijken met de criteria van de opdracht en zijn eigen criteria (individueel en als groep) en daarbij aangeven wat een mogelijke vervolgopdracht zou kunnen zijn.

De leerling kan zijn waardering beargumenteren en maakt daarbij gebruik van zijn kennis en inzicht in de beeldende, en andere kunstzinnige disciplines en cultureel erfgoed.

De leerling kan laten zien dat hij enige kennis en inzicht heeft in de betekenis van beeldende kunst en cultuur (waaronder cultureel erfgoed) in het dagelijks leven van mensen vroeger en nu.

**>5 samenhang**

De leerling kan wereldoriëntatie, beeldende vormgeving en beeldende kunst (waaronder cultureel erfgoed) gebruiken als inspiratiebron voor eigen beeldend werk. Hij kan daarbij teruggrijpen op de informatie en ideeën opgedaan in de oriëntatiefase.

De leerling kan experimenteren met de samenhang tussen onderwerp, beeldaspecten, materialen en technieken en verschillende mogelijkheden uitproberen.

De leerling kan onderzoeken op welke manier hij een beeldende opdracht kan uitvoeren. Hij kan een uitvoeringsplan maken en kan daarbij rekening houden met eigen criteria en de gegeven criteria van de opdracht.

Bijbehorende culturele instelling/gastdocent hiervoor zoeken (film/bibliotheek/museum/kunstenaar)

**(vraag: zou graag adhv stappenplan de relatie met model gezamenlijk willen doen voor checken)**

