

PROJECTTITEL: Arcadia imagine your future

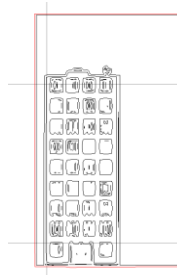
Docent organisator:	Math. Nijsten
Betrokken docenten/team:	Techniek team en TOM leerlingen klas 2
Betrokken vakken:	Techniek, beeldend en TOM
Betrokken klassen:	Leerjaar 2
Periode in schooljaar:	Eerste deel van het jaar.
Samenwerkingspartners (instellingen):	Artcadis nederland

Omschrijving doelstellingen

Leerlingen maken kennis met de problemen die in de maatschappij spelen met betrekking tot Milieu, water, vervoer en gebouwde omgeving. De bedoeling is dat ze deze thema's onderzoeken en van een thema een oplossing zoeken van een probleem. Aan de hand van hun groepje van 2 a 3 leerlingen bedenken ze een bedrijf met bedrijfsnaam en logo. Daarna gaan ze hun probleem op bedrijfspapier omschrijven en maken een Mindmap en uitwerking van een model van hun uitvinding. Hierbij combineren we dus kunst en een technische innovatie met elkaar.


Stand van zaken

Elk jaar start ik dit project op met mijn mentorgroep. Een andere collega gaat aan de slag met de groep van het Traject Op Maat. Op dit moment hebben de leerlingen onderzoek gedaan naar hetgeen al bestaat aan innovaties om tot een eigen ontwerp te komen. Dit wordt door middel van een model van hun idee inzichtelijk gemaakt. Hierbij mogen ze gebruik maken van het gehele lokaal dat een compleet Fabrication Laboratory heeft. Leerlingen 3D-printen, lasersnijden, boren, solderen enz. om tot een (werkend) 3D werkstuk te komen.


Onze ambities zijn

Artcadia, imagine your future is een wedstrijd en de leerlingen zetten zich maximaal in om een zo goed als mogelijk resultaat te krijgen. Uiteindelijk sturen we de beste 4 projecten op om mee te doen met deze wedstrijd. De leerlingen zijn zich uiteindelijk bewust dat zij hun eigen omgeving kunnen vormgeven en hun eigen toekomst kunnen bepalen.

Deze manier van werken is vaak de eerste keer dat ze een denkstap maken in de richting van een beroep in de kunst of gerelateerde vakgebieden en techniek en design. Door Artcadia proberen we dat uit te diepen. Door de verschillende You Tube filmpjes zien de leerlingen verschillende beroepsmogelijkheden.

We betrekken leerlingen bij dit project door te kijken naar hun eigen omgeving. Ook de ouders worden geïnformeerd omdat daar vaak heel erg veel expertise zit. Zo hebben een keer echt briefpapier kunnen laten drukken of is er een banner gemaakt van een bepaald project

Beleid

Elk jaar dit project voortzetten en in te schrijven voor de wedstrijd



Evaluatie

We weten wat goed gaat omdat we evalueren met Artcadis. Door onze inzending kunnen we zien hoe goed de leerlingen het project hebben vormgegeven. De besten worden uitgekozen en mogen voor een publiek presenteren

We weten wat nog beter zou kunnen (verbeterpunten) dat zijn namelijk

- 1 Elk jaar proberen we steeds beter wordende modellen te maken
- 2 Meer originele ideeën combineren met een grondbeginsel in de natuurkunde bijvoorbeeld beweging en elektriciteit.

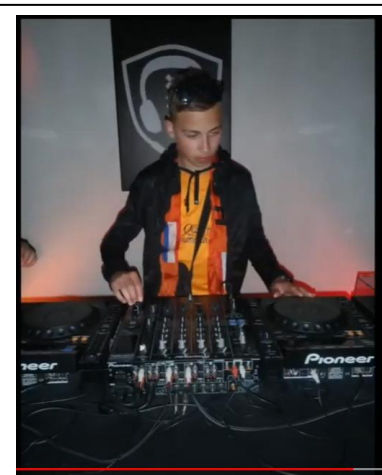
LEREN <i>DOOR EN OVER</i> KUNST, CULTUUR (incl. TAAL) , ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK	-	1	2	+
AFFECTIEF: BETROKKENHEID; EMPATHISCH VERMOGEN; DOORZETTINGSVERMOGEN			X	
SENSOMOTORISCH: KUNST, DESIGN, TECHNIEK; VORMGEVING- & KUNSTANALYSE VAARDIGHEDEN			X	
COGNITIEF: KENNIS/INZICHT IN KUNST & CONTEXT; DE KUNST, CULTUUR, ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK WERELD BEGRIJPEN			X	
CREATIEF: EXPERIMENTEREN, ASSOCIEREN, COMBINEREN, INNOVEREN: TRANSFORMEREN			X	
METACOGNITIEF: REFLECTIE; ZELFEVALUATIE VAN PROCES EN PRODUCT				X
SOCIAAL: COMMUNICEREN (IN DIALOOG) MET ANDEREN <i>DOOR EN OVER</i> KUNST, CULTUUR, ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK				X

(zet een X bij elk van de leerdoelen die dit project verwezenlijkt - = niet; niveau 1 = ondergeschikt doel; niveau 2 = kerndoel; + = streefdoel)

(op de volgende pagina's kun je eventueel foto's of extra projectgegevens plaatsen (max 1 A4)



Door op de afbeelding te klikken kun je de naar de theatrale presentatie gaan



Workshop DJ door op de afbeelding te klikken