

PROJECTTITEL: Nieuwe Media – Kunst en Technologie

Docent organisator:	Karen Wiegink-Oliehoek
Betrokken docenten/team:	
Betrokken vakken:	Beeldende Vorming, Techniek
Betrokken klassen:	Beeldende Vorming klas 1, 2, 3. Kunst Beeldend bovenbouw
Periode in schooljaar:	Het gehele jaar
Samenwerkingspartners (instellingen):	FablabschoolsEU, fablab013, Lochal

Omschrijving doelstellingen

De vakken beeldende vorming en techniek brengen we samen, door de digitale middelen van de 21ste eeuw vaker te implementeren in de lessen beeldende vorming. Naast de reguliere, ambachtelijke manier van werken, exploreert de leerling met materialen, machines en hun mogelijkheden. Creatief denken wordt gecombineerd met expressie en innovatie d.m.v computergestuurde apparatuur zoals de 3d-printers, vinylsnijder en de lasersnijder.

De opdrachten blijven een open structuur behouden met veel aandacht voor creatief en divergent denken.

Stand van zaken

Dat doen we door de leerlingen meer keuzemogelijkheden te geven tijdens en na de lessen beeldende vorming. Het creatief denken staat in onze lessen centraal. De leerling kan kiezen wat de uitwerkmogelijkheden zijn. Het werken met digitale middelen vergroot bij veel leerlingen de motivatie om het eindproces en product tot een succes te brengen doordat de motoriek dan een minder grote drempel is. Bovendien kunnen tijdrovende, voorbereidende klusjes in enkele minuten geklaard worden zodat de leerling sneller inhoudelijk verder kan gaan.

Onze ambities zijn

- Onze zéér creatieve, maar motorisch minder sterke, leerlingen krijgen hierdoor een betere motivatie om zichzelf op een creatieve manier te ontplooiën.
- Het vergroten van de competenties en pedagogische vaardigheden van docenten in het inzetten van digitale fabricatie voor onderwijs;
- Leerlingen uitrusten met innovatieve vaardigheden en digitale competenties die nodig zijn in de 21^{ste} eeuw;

Beleid

Dat gaan we doen door de leerlingen procesmatig te laten werken volgens een ontwerpcirkel (Design Based Learning) waarbij het daadwerkelijke eindontwerp in een digitale leeromgeving gemaakt (Tinkercad, Rhino, illustrator enz...). Het eindwerk kan variëren tot een 3D-geprint/gelaserd beeld tot een virtuele wereld (of object).

Evaluatie

We weten wat goed gaat omdat we evalueren met:

de Design Based Learning Circle. Na iedere fase is er sprake van 'argumentation' in de vorm van reflecties en presentaties

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

- 1 een onderzoeksruimte op school zodat er meer vakoverstijgend gewerkt kan worden met deze digitale middelen
- 2 geld voor meer programma's en nascholingsmogelijkheden
- 3 een betere samenwerking/aansluiting van de lessen techniek en beeldende vorming

LEREN DOOR EN OVER 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 BEGRIPEN			X	
CREATIEF: EXPERIMENTEREN, ASSOCIEREN, COMBINEREN, INNOVEREN: TRANSFORMEREN				X
METACOGNITIEF: REFLECTIE; ZELFEVALUATIE VAN PROCES EN PRODUCT				X
SOCIAAL: COMMUNICEREN (IN DIALOOG) MET ANDEREN DOOR EN OVER 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)