

**PROJECTTITEL: De wortelen van de moderne tijd (project in ontwikkeling)**

<b>Docent organisator:</b>	<b>JKA/POS</b>
<b>Betrokken docenten/team:</b>	<b>Team 3</b>
<b>Betrokken vakken:</b>	<b>BV, MA, GS</b>
<b>Betrokken klassen:</b>	<b>B3/H3</b>
<b>Periode in schooljaar:</b>	<b>April/Mei</b>
<b>Samenwerkingspartners (instellingen):</b>	<b>Centraal museum</b>

**Omschrijving doelstellingen**

We streven met dit project na dat leerlingen kennismaken met de moderne tijd binnen de kunst en cultuur. Daarnaast willen we laten zien dat je dat niet alleen binnen musea vindt, maar ook 'gewoon' op straat. Dat koppelen we aan het feit dat het niet voor iedereen vanzelfsprekend is om een dak boven het hoofd te hebben en hoe je ook naar je omgeving kunt kijken.

**Stand van zaken**

Dat doen we door leerlingen mee te nemen naar het Centraal Museum in Utrecht en ze een stadsrondleiding te geven die begeleid wordt door (ex-)daklozen die leerlingen ook de rauwe kant van de stad laat zien.

**Onze ambities zijn**

We willen bereiken dat leerlingen oog hebben voor kunst en cultuur en hun eigen mening hierover ontwikkelen. Daarnaast willen we dat leerlingen hun maatschappelijke kijk op de medemens verbreden.

We betrekken leerlingen bij dit project door ze actief deel te laten nemen aan het museumbezoek en de rondleiding.

**Beleid**

Dat gaan we doen door leerlingen te betrekken bij het bezoek met een gerichte opdracht in het Centraal Museum en door een actieve werkvorm rondom de stadsrondleiding binnen de mentorlessen om hun maatschappelijke betrokkenheid te vergroten.

**Evaluatie**

We weten wat goed gaat omdat we evalueren met de betrokken docenten en de ervaringen van leerlingen evalueren.

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

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