



Project: Dat had je gedroomd

Beeldende kunst

Identiteit, Groep 3-4

In dit project onderzoeken de leerlingen het gebied tussen droom en werkelijkheid. Ze ontwerpen achtereenvolgens droomspeelgoed, droomvoertuigen en tot slot hun ultieme droomspeelplek. Voor elke opdracht doen ze uitgebreid onderzoek. Ze leren bij het ontwerpen aandacht te hebben voor vorm, textuur, kleur en functie. Tijdens het project verdiepen de leerlingen zich in kunst. Ze lezen bijvoorbeeld het verhaal van Icarus uit de Griekse mythologie, die de oudste menselijke droom waarmaakte: vliegen als een vogel. Daarnaast bekijken ze verschillende professionele kunstwerken. Ook hier ervaren de leerlingen de spanning tussen werkelijkheid en fantasie.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de icc'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het smartboard voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal aan te passen naar eigen wensen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [Kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over het beroep vertellen dat past bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Project specifieke informatie

Over dit project

Onder de titel DAT HAD JE GEDROOMD onderzoeken leerlingen het gebied tussen hun dromen en de echte wereld. Ze doen dit door droomspeelgoed, droomvoertuigen en droomspeelplekken te onderzoeken, ontwerpen en maken.

Doelen

Er worden twee hoofdoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. De doelen zijn op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen met behulp van de succescriteria geëvalueerd op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? [Raadpleeg dan de begrippenlijst](#).

Algemene benodigdheden

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- (kleuren)printer
- Smartphone
- [Standaard materialenlijst](#)
- [Verschillende papiersoorten](#)

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling benoemt kenmerken als functie, vorm en kleur die hij inzet bij het bedenken van droomontwerpen.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling zet dromen om in schetsen die hij vervolgens als tekening of ruimtelijk ontwerp uitwerkt.

Aan de slag in de klas

Dit project gaat over dromen. Het dromen over veranderen van identiteit. Hoe kunnen bijvoorbeeld Peter Pan en de GVR vliegen? In de opdrachten wordt een direct verband gelegd tussen dromen en het realiseren van een droom.

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd:

- Toon een afbeelding van het kunstwerk [de Volharding der Herinnering](#) van Salvador Dali. Wat zien de leerlingen? Waar gaat dit over?

- Bekijk en beluister het verhaal van [Peter Pan](#).
- Bekijk de trailer van de film *De GVR* van Steven Spielberg.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- verschillend speelgoed
- sprookjesprentenboeken

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Gebruik hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Als je kon vliegen, waar zou je dan naartoe vliegen?
- Wat is vliegen?
- Kun je alles dromen?
- Wat is voor jou een voertuig?
- Kan alles speelgoed zijn?
- Kun je overal spelen?

Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande oriënterende opdrachten in volgorde uit:

Speelgoed

Laat de leerlingen hun lievelingsspeelgoed meenemen. Bespreek in het kort hoe ze hiermee spelen. Vergelijk dit speelgoed met [ADO-speelgoed](#), speelgoedfabrikant [Ikonic Toys](#), het werk van [Florentijn Hofman](#) en [poppen van Sasha Morgenthaler](#).

Sprookjesprentenboeken

Zorg voor een aantal sprookjesprentenboeken. Bekijk de boeken samen met de leerlingen en onderzoek hoe de sprookjesfiguren zich voortbewegen (met laarzen, een zeemeerminnenstaart, vleugels, in een pompoen, op een tapijt, zelf vliegen, etc.). Bespreek hun bevindingen kort in de kring. Bekijk eventueel ook afbeeldingen van [Teun Hocks](#) (sprookjes op kinderpostzegels).

Droomwerelden/speelplekken

Toon de leerlingen voorbeelden van droomwerelden en speelplekken. Denk aan:

- werk van [Spencer Byles](#)
- werk van [Marc Chagall](#)

- werk van [Salvador Dali](#)
- filmpje van [Bob Ross](#)
- filmpje van [Jardin d'email](#) in het Kröller-Müller

Succescriterium	<p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn:</p> <p>De leerling ontwerpt zijn eigen droomspeelgoed, een droomvoertuig en een droomspeelplek.</p>
-----------------	---

4. Opdracht: Oud, nieuw en droomspul

In deze opdracht gaan de leerlingen aan de slag met speelgoed. Hoe ziet speelgoed eruit, hoe zag het er vroeger uit, wat is het favoriete speelgoed van de leerling en welke kenmerken zijn er te benoemen? Na het onderzoek gaan de leerlingen hun eigen droomspeelgoed ontwerpen.

Subdoel kennis	De leerling benoemt kenmerken als kleur, vorm en functie van diverse soorten speelgoed.
Subdoel vaardigheid	De leerling tekent zijn eigen droomspeelgoed en beplakt dit met restmateriaal.

Benodigdheden

- A4 of A3 tekenpapier (niet te dun)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- zachte wascokrijtjes (Panda-krijt)
- divers restmateriaal
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren, presenteren en evalueren.



Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Vraag de leerlingen hun lievelingsspeelgoed van thuis mee te nemen.
2. Toon de leerlingen een aantal categorieën speelgoed: [motorisch speelgoed](#), [fantasiespeelgoed](#), [constructiespeelgoed](#), [bordspelletjes](#), [verkleedspullen](#).
3. Bespreek de kenmerken van verschillend speelgoed.
4. Sorteert het speelgoed samen op basis van verschillende kenmerken (kleur, vorm, functie).
5. Bedenk met elkaar het speelgoed van je dromen.

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Laat de leerlingen een [tekening/ontwerpschets](#) maken van hun droomspeelgoed. Leg uit dat ze goed moeten nadenken over de vorm (ronde of hoekige vormen) en de kleur van het droomspeelgoed.
2. Laat de leerlingen hun ontwerpschets verder uitwerken door deze te beplakken met restmateriaal (bijvoorbeeld stickers, plaatjes uit tijdschriften, behang) dat past bij het droomspeelgoed.
3. Bespreek de resultaten met elkaar.

Presenteren

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- Bespreek de ontwerpen. Vraag leerlingen waar en hoe je met het speelgoed kunt spelen en benoem kenmerken van het speelgoed (hard, zacht, formaat, kleur, etc.).
- Laat elke leerling bij zijn ontwerp een naamkaartje maken met een naam of bijnaam voor het speelgoed.
- Hang de ontwerpen op in de klas en laat elke leerling een kort verhaaltje over het speelgoed vertellen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat kun je doen met jouw droomspeelgoed?
Reflectie proces	Waarom heb je voor deze vorm gekozen voor je droomspeelgoed?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Wat vond je het meest bijzondere kunstwerk?
- Welke droombeelden hadden de kunstenaars gemaakt?
- Hoe ging het vertellen over je eigen werk?
- Wat zou je nog willen veranderen aan je ontwerp?

5. Opdracht: Mijn droomvoertuig

In deze opdracht ontwerpen de leerlingen hun eigen droomvoertuig van divers restmateriaal. Ze onderzoeken verschillende voertuigen en letten hierbij op de kenmerken. Vervolgens voeren ze met verschillende materialen hun ontwerp ruimtelijk uit.

Subdoel kennis	De leerling benoemt kenmerken van fantasievoertuigen binnen de professionele kunst.
Subdoel vaardigheid	De leerling maakt een ruimtelijk ontwerp van zijn eigen droomvoertuig van restmaterialen.

Benodigdheden

- stevig karton (ondergrond droomspeelgoed): minimaal A3-formaat
- diverse materialen (kroondopjes, lapjes stof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- afplaktape
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastelkrijt (droog)
- zachte wascokrijtjes
- scharen
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren, presenteren en evalueren.

Onderzoek

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Toon de leerlingen voorbeelden van [verschillende voertuigen](#).
2. Laat de leerlingen acht voertuigen tekenen.
3. Bespreek met elkaar de kenmerken van de getekende voertuigen. Denk aan snelheid, de hoeveelheid mensen die het vervoert, waarvan het is gemaakt, of het gaat om vervoer over land, water of door de lucht.
4. Toon een aantal voorbeelden van voertuigen uit de beeldende kunst en bespreek de kenmerken:
 - [Panamarenko](#)
 - [Joost Conijn](#)
 - [Burning Man](#)

Uitvoeren

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Geef de leerling een bestaande vorm, bijvoorbeeld een plastic fles, doosje of bakje, als basis en allerlei restmateriaal.
2. De leerling maakt zijn eigen ontwerp driedimensionaal. Aan het voertuig moet je kunnen zien of deze over land, water of door de lucht gaat.
3. Laat de leerling het werk eventueel beschilderen.

Presenteren

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- Orden met de klas de voertuigen naar bijvoorbeeld kleur, materiaal of beweging.
- Maak foto's van de voertuigen en print deze uit.
- Plaats foto's van het werk op de schoolwebsite.
- Laat de leerlingen aan publiek vertellen wat ze gemaakt hebben.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat maakt jouw droomvoertuig bijzonder?
Reflectie proces	Hoe was het om uit te gaan van een bestaande vorm en die aan te passen?

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Waarover was je verbaasd?
- Wat vond je makkelijk en wat vond je moeilijk om te doen?

6. Opdracht: Mijn droomspeelplek

In deze opdracht onderzoeken de leerlingen een speelplek uit hun dromen. Hoe ziet deze plek eruit? Is het binnen of buiten? Waar zou deze droomspeelplek kunnen zijn? Ze schrijven verhalen en verbeelden de plek met diverse materialen. Het ontworpen droomspeelgoed of het gemaakte droomvoertuig uit de eerdere opdracht krijgt hierin een plek.

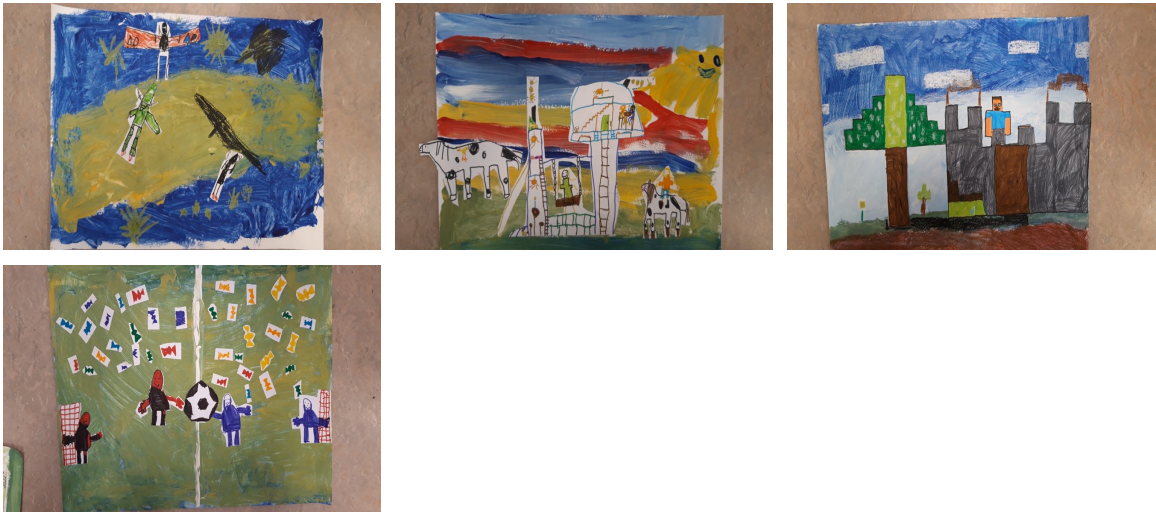
Subdoel kennis	De leerling legt uit wat het verschil is tussen droom en werkelijkheid.
Subdoel vaardigheid	De leerling verbeeldt zijn droomspeelplek op een ruimtelijke manier met divers materiaal.

Benodigdheden

- dik karton (ondergrond droomspeelplek): minimaal A3-formaat
- diverse materialen (kroondopjes, lapjes stof, wol, schuurpapier, doosjes, plastic flessen, etc.)
- diverse soorten papier (stickers, papier met patronen, behangpapier e.d.)
- divers organisch materiaal: stof, wol, takjes, bladeren, zand
- acryl- of plakkaatverf
- kwasten (dun en dik)
- zachte kleurpotloden
- grijze tekenpotloden
- pastekrijt (droog)
- wascokrijtjes
- lijm voor papier
- sterke hobbylijm
- scharen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren, presenteren en evalueren.



Onderzoek

De leerlingen brainstormen over droomspeelplekken. Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

1. Toon de leerlingen droomplekken en -werelden in de beeldende kunst en in film: [Luckey Climbers](#), [Anish Kapoor](#), [Hercules Seghers](#), [Vaiana](#).
2. Brainstorm met elkaar over de meest ideale droomplekken:
 - Hoe ziet jouw droomplek eruit?
 - Wat kun je daar allemaal doen?
 - Is de droomspeelplek binnen of buiten?
3. Laat de leerlingen een eigen droomplek schetsen. Hierin krijgt het voertuig of het speelgoed uit de eerdere opdrachten een plek. Deze globale schets is de basis voor de 3D-uitwerking.

Uitvoeren

Geef de leerlingen de opdracht om de schets van hun droomplek uit te werken in 3D. Gebruik hiervoor als basis een stevig stuk karton en bied verschillende materialen aan. Let op onderstaande punten:

- Het droomspeelgoed of droomvoertuig wordt in het ontwerp van de droomplek verwerkt.
- Je moet kunnen zien of de droomplek binnen of buiten is.

Presenteren

De werkstukken kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden:

- De leerling vertelt over zijn of haar werkstuk.
- De leerling bedenkt en vertelt waar de droomplek gerealiseerd zou kunnen worden.
- Richt met elkaar een expositie in en laat de leerlingen hun ouders rondleiden.

- Plaats foto's van de werken met een kort begeleidend tekstje op de website van de school.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat maakt jouw droomspeelplek anders dan een echte speelplek?
---------------------	---

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Wat ben je te weten gekomen over jezelf tijdens het hele project?
- Heb je nieuwe dingen ontdekt ?
- Welke droomplek viel je op?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk droomontwerp zou je graag in het echt willen hebben?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Welke droom van jou zou je nog meer willen ontwerpen?