



ROZET

ontmoet
ontdek
ontwikkel

KUNST VAN HET MAKEN

Rozet heeft samen met scholen en kunstenaars voor alle klassen laagdrempelige Maakprojecten ontwikkeld die je vanaf september 2022 kunt aanvragen. Kunst, wetenschap, techniek en technologie komen in Maakonderwijs samen. Voor de groepen 5 t/m 8 zijn zes projecten De Kunst van het Maken ontwikkeld van elk zes tot acht lessen.

De lessen kunnen grotendeels door leerkrachten zelf worden uitgevoerd, al dan niet na een introductieworkshop en met het bijbehorende lesmateriaal (lesbrieven, powerpoints en instructables). Lessen met specifieke analoge of digitale vaardigheden kunnen kunstvakdocenten verzorgen.

Op de volgende pagina's staan de projecten nader beschreven.

Contactpersoon Rozet is Tjeerd Kootstra. Hij is te bereiken via 0610986366 of tjeerd.kootstra@rozet.nl

1. HERMACHINE



Past bij thema grote uitvinders.

De leerlingen nemen een in ongebruik geraakt apparaat mee. Zij demonteren het zorgvuldig waarbij zij gereedschap en onderdelen documenteren in een Padlet. Ze maken met de onderdelen een nieuwe machine in een animatiefilm op een iPad.

Inspiratiebronnen kunst
kunstenaars Tinguely en Peter Valek.

Analoge techniek
Eigenlijk gaan de leerlingen dus omgekeerd maken, reversed making. Ze maken vooral gebruik van verschillende schroevendraaiers en tangen om bestaande apparaten te demonten. Ze leren namen en functies van gereedschap en krijgen kennis van onderdelen en materialen van apparaten. Ze verkrijgen inzicht in de technische principes van het maken van overbrengingen.
Ze tekenen en schetsen voor het apparaat.

Digitale techniek/mediawijsheid
fotografie; gebruik van Padlet, animatie film op iPad, sound op iPad.

2. ARCHITECTUUR BOUWEN



Past bij thema de stad/bouwen architectuur.

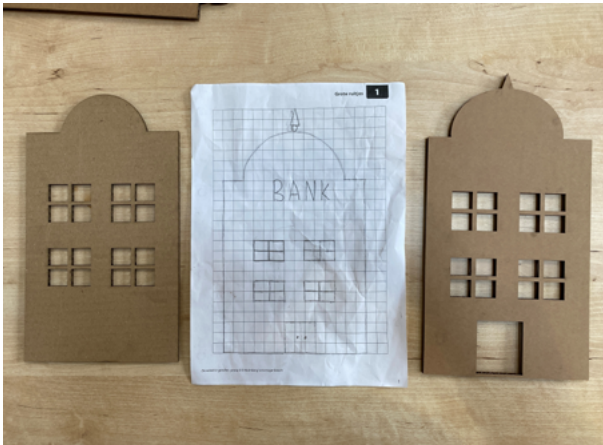
Leerlingen onderzoeken en maken verschillende bouwwijzen zowel analoog als digitaal en hebben een architectuur excursie naar de stad. Ze ontwerpen en maken een maquette in papier karton en in 3d-digitaal.

Inspiratiebronnen kunst

Veel voorbeelden uit architectuur en inzicht wat er onder architectuur valt. Excursie langs brede diversiteit van architectuur in de stad.

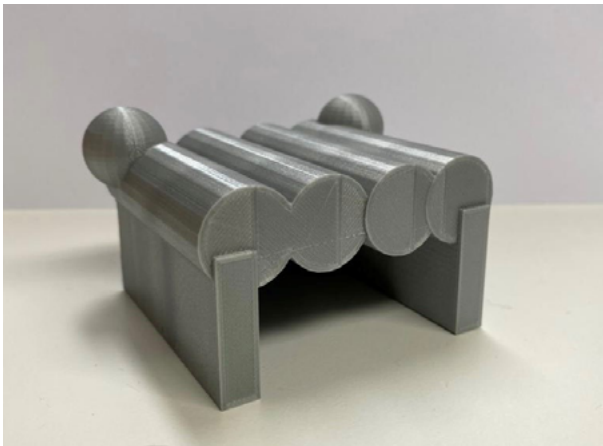
Analoge techniek

Leerlingen tekenen en bouwen met verschillende materialen. Ze maken draagmuren, skeletbouw en ontwerpen al makend een organische architectuur maquette.



Digitale techniek/media wijsheid

Leerlingen fotograferen, ze maken vectorbestanden voor plotter of lasersnijden (facultatief; excursie lasersnijden naar MakerCOSMOS of plottersnijden in de klas) en ze ontwerpen/maken 3D architectuurmodellen op een computer met Tinkercad. Een selectie wordt 3d geprint. Ze documenteren hun onderzoek in een Padlet.



3. PIXELKLEED



Past bij thema duurzaam/bio/omgeving/recycle. Het project gaat over kleur en grondstoffen in brede zin van het woord. Pixels als grondstof van het digitale beeld, grond en planten als grondstof en ook bestaande textiel materialen als grondstof voor iets nieuws.

Leerlingen maken een wandkleed uit zelfgemaakte 'textielpixels'. Het kleed is een eigen gemaakte compositie op basis van de grond- en vegetatielagen.

Leerlingen maken textiel pixels in verschillende knoop/weef/vlecht/lus technieken. Ze maken deze van zelf meegebrachte in onbruik geraakt textiel. Voordat ze dat gaan maken, doen ze kleuronderzoek buiten in een park in de buurt. Kleuren die ze in de verschillende grond- en vegetatielagen tegenkomen verzamelen en ordenen ze op papier in vierkante blokjes. Ze maken digitale foto's van de stukken die ze analoog onderzoeken. Deze foto's worden zeer sterk, tot op pixelniveau ingezoomd.

Van deze pixels maken ze vergelijkbare kleuren schema's als in de materie. Meegebrachte kleding/textiel ordenen ze ook op kleur en ook hier maken ze kleine vierkantjes van.

Ze hebben nu drie kleuroverzichten in verschillende materialen.

Van de gebruikte textiel bekijken ze de labels op materiaal en herkomst. Deze worden in Padlet en op de wand in beeld gebracht. (oa met een wereldkaart die naar de productlabels leidt).

Elk groepje leerlingen (4) heeft een eigen vegetatie laag. Daarvoor maken ze elk 3 pixels dus 12 per groepje. In een pixel kleur programma maken ze composities van de pixels.

Inspiratiebronnen kunst

Minecraft, diverse textiel kunstenaars, en veel aan pixel-
verwante kunsten en gebruiksvoorwerpen. (oa pointillisme, popart, ministeck)

Analoge techniek

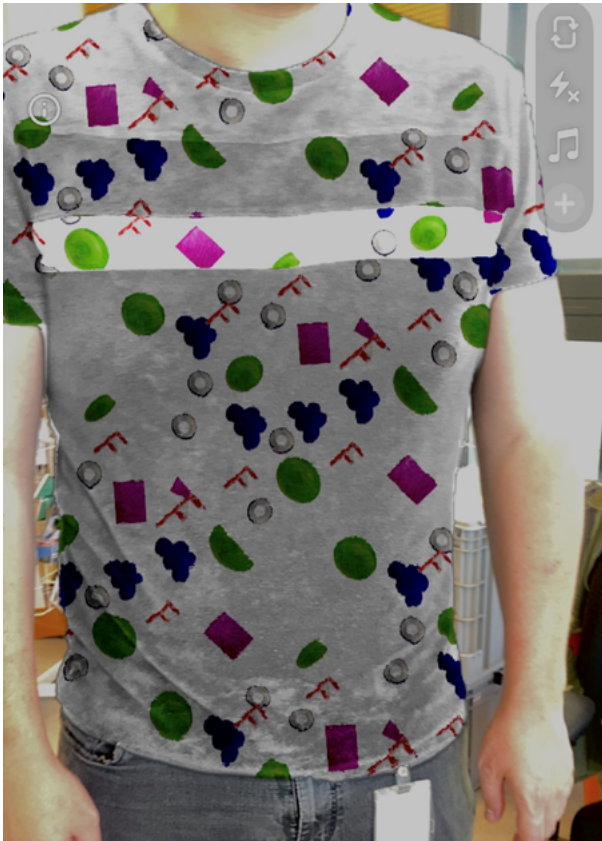
Leerlingen gaan materiaal uitsmeren, knippen papier en textiel, scheuren textiel, vlechten, weven en lussen.

Digitale techniek

Leerlingen werken met fotografie, fotobewerking, Colorpicker. Ze ontwerpen in een pixelprogramma en zoals de testschool het noemde: "de leerlingen ontwikkelen een hoog pixelbewustzijn".



4. DIGIDRACHT IN DRUKLAND



Past bij thema verre landen.

Leerlingen doen onderzoek naar symbolen van een land. Ze maken vervolgens met monotype een achtergrond van zelfontworpen symbolen van een zelfontworpen land. Ze maken kennis met monotype als druktechniek, oefenen deze techniek en experimenteren met kleuren en patronen. Ze maken een A1- blad dat ze als achtergrond voor hun presentatie gebruiken. Met dezelfde symbolen maken ze in een toegankelijk animatieprogramma op de iPad een bewegend digitaal dessin. Dit dessin wordt via een snapchat-lens op hun bovenkleding geprojecteerd. Het eindresultaat bestaat als geheel alleen in de digitale vorm.

Inspiratiebronnen kunst

Diverse grafische kunstenaars en grafisch ontwerpers en dessin ontwerpers.

Analoge techniek

Leerlingen tekenen, maken een monotype waarvoor ze snijden in karton en drukken deze op grote bladen in een zelf gemaakt patroon.

Digitale techniek

Leerlingen werken met de app Animationkit op iPad en met augmented reality via Snapchat. Ze maken een screenfilming en screenshots vanaf snapchat.

IN VOORBEREIDING



5. Geluidmachine

Leerlingen maken een machine die geluid produceert. Dit geluid wordt opgenomen en via garageband tot een soundscape gemaakt.

6. Theater met Ipads