

werktitel: 'Lagen in het landschap' een inspirerende educatieve game

Inleiding

Ik stel u hierbij een cultuureducatieproject in de vorm van een inspirerende educatieve game voor. Een educatieve game die zich in een bijzondere ruimtelijke zone afspeelt. Het project 'Lagen in het landschap' is modulair en geschikt voor leerlingen CKV/VMBO (3^e klas onderbouw) en CKV1 (bovenbouw Havo en VWO). De leeftijd van de leerlingen varieert van 14 t/m 18 jaar.

De ruimtelijke zone waar deze game zich afspeelt wordt gevormd door de Geniedijk in de Gemeente Haarlemmermeer. Dit militair erfgoed is in de Haarlemmermeer ongemerkt zichtbaar. Schapen die gezellig grazen op een zomerdijk aan de voet van een molen versluieren de betekenis van deze dijk.

Dit project 'Lagen in het landschap' ontsluit de betekenis van deze zone. De dijk deelt een zeer dynamisch gebied in tweeën en creëert een zone die razendsnel verandert. Dit gebied is dynamisch en draagt vele lagen in zich. Ik stel mij een educatieve game voor die gebruik maakt van moderne beproefde technologieën als internet, Google Maps, podcasting, video, fotografie en gps. De game stelt leerlingen in staat om dit gebied tot leven te brengen.

Inspiratiebron

Het gaat hier om een bijzonder dynamisch gebied dat tevens een beschermde status heeft doordat het tot het Unesco werelderfgoed behoort.

De Geniedijk werd rond 1890 aangelegd als verdedigings- én inundatielinie van de Stelling van Amsterdam. Toen doorsneed de dijk een nog lege en vooral agrarische polder, raakte nergens het nog kleine Hoofddorp en men zorgde er bij de aanleg voor dat de toen bestaande infrastructuur niet te veel hoefde te worden aangepast. Als militair object hield men het geheim en op kaarten uit die tijd is het niet terug te vinden. Behalve voor diegenen die een kaart aandachtig kunnen lezen. Daarop kun je zien dat op de plekken waar de forten liggen merkwaardige doorsnijdingen van sloten zijn waar te nemen is.

Vanaf het begin is er geknabbeld aan de dijk. Al snel door de aanleg van de Haarlemmermeerspoorlijn rond 1910, die aan de noordzijde liep richting Aalsmeer en daarnaast de dijk doorsneed richting Nieuw Vennep en Leiden. In 1932 werd het dr Nanningabad aangelegd aan de Ter Veenlaan in Hoofddorp. Veel meer dan een iets uitgebaggerd en afgeschut deel van de Genievaart was het zwembad niet. Er zwommen vissen in het zwembad en de beheerders deden alle moeite om in ieder geval de ratten te weren. In juni 1938 werd de rijksweg a4 aangelegd en de Geniedijk op een forse manier doorsneden. Nog steeds is te zien dat de dijk nog een militaire functie had. Ter plekke zijn de 'nieuwe' kazematten en versterkingen uit de jaren dertig goed te zien.

Rond 1970 gaat het echt los en golft het tot dan toe kleine Hoofddorp als een vloedgolf over de Geniedijk heen. Wijken als Graan voor Visch, Pax én Bornholm grenzen vrijwel direct aan de dijk. Het is het begin van een enorme ontwikkeling. In 1968 is het nieuwe Schiphol geopend en aan die kant begint een onstuitbaar te groeien, waarbij bedrijven en kantoorterreinen als paddestoelen uit de grond schieten. Ten westen van Hoofddorp ligt de nadruk op recreatie met het Haarlemmerse bos. In dit recreatiegebied worden regelmatig evenementen gehouden, zoals jaarlijks Mystery Land en het Concours Hippique. In 2002 werd in dit gebied de Floriade gehouden en is dit gebied uitgebreid met een recreatiegebied de Groene Weelde.

Nu in 2009 doorsnijdt de dijk een zone van bedrijfsterreinen, boomtown Hoofddorp, snelwegen, HSL, een groot station, woonwijken, recreatieterreinen. Het is ook een recreatieve route langs historische plekken. Deze zone is de afgelopen dertig jaar aan enorme veranderingen onderhevig geweest. De zone is een gebied dat zich verhoudt tot wonen, werken, recreëren, tourisme, kunst én geschiedenis. Kortom een enorm levendig gebied dat interessant is om in kaart te brengen. Een gebied om over na te denken. Hoe maak je deze zone levendig, hoe maak je plannen en hoe gaat de zone er in de toekomst uit zien. Kortom een ideaal onderwerp om bij jongeren onder de aandacht te brengen. Rijk, dichtbij en toch zo onbekend.

Het educatieve game

Hier schets ik hoe het educatieve game er uit kan gaan zien en hoe ik dat nu voor ogen heb. De uiteindelijke uitwerking wordt bepaald in samenspraak met het projectteam en de tussentijdse evaluaties. De uitvoering kan afwijken van de onderstaande beschrijving.

Korte samenvatting

De game bestaat uit vier platformen: INTRO, SEARCH, LAB en SHOWCASE. Tijdens INTRO maakt de leerling een keuze uit vijf scenarios: recreatie en tourisme, kunst en cultuur, historie, wonen en business. Bij elk scenario hoort een podcast met daaraan gekoppeld gameopdrachten; SEARCH. Die gameopdrachten en de tour gidsen de leerling. De leerling krijgt informatie, kennis en inspiratie. Dat is nodig om de ontwerpopdracht in LAB te kunnen uitvoeren. Om deze opdracht verder te kunnen uitwerken zijn bronnen beschikbaar. De ontwerpopdracht vraagt de leerling om dit gebied tot leven te brengen. De leerling maakt dit zichtbaar in SHOWCASE. Dat gebeurt door middel van tekst, foto's, interviews, interactieve kaarten, ontwerptekeningen of combinaties hiervan. De resultaten worden getoond op de website en daarmee zijn de resultaten tijdens de INTRO en LAB voor latere leerlingen weer beschikbaar.

Modulair

De opdrachten worden op drie niveaus ontwikkeld. Basic, Moderate en Expert. Zo kan de onderbouw VMBO leerling heel anders insteken dan de VWO leerling. De uitkomsten en resultaten zullen heel verschillend en persoonlijk zijn. Iedereen werkt op zijn eigen niveau. Dit gebied met alle informatie, verborgen, geheim, zichtbaar, mooi of lelijk, bevat een goudmijn van geschiedenis, persoonlijke verhalen, culturele en kunstzinnig uitingen en heel veel meer. Elke leerling kan dat op zijn eigen manier zichtbaar maken.

Vakoverstijgende mogelijkheden

Het is mogelijk voor leerlingen dat andere vakken bij dit project aansluiten. Dat kan op verschillende manieren. Voor de hand ligt dat vakken als geschiedenis en aardrijkskunde onderdelen en onderwerpen behandelen die verband houden met dit project. Dat kan in de onderbouw VMBO heel goed plaats vinden. De bovenbouw

leerlingen HAVO en VWO hebben de verplichting een profielwerkstuk¹ te maken. Dit project kan een onderwerp aanleveren voor zo'n meesterproef.

Verbinding tussen binnen- en buitenschoolse activiteiten

De leerlingen bezoeken een cultureel erfgoed monument in de Gemeente Haarlemmermeer. Ze brengen daarmee een open luchtmuseum in kaart dat midden in hun leefomgeving ligt. In school werken ze tijdens de teken- en CKVlessen door aan deze opdracht. Er vindt een voortdurende interactie plaats tussen binnen- en buitenschoolse activiteiten.

Werkvormen

- Fotograferen
- Filmen
- Schrijven
- Ontwerpen, tekenen
- Presenteren
- Interviewen
- ICT vaardigheden

Bouwstenen en gebruik van nieuwe technologie

Het project is uit verschillende bouwstenen opgebouwd. In de onderstaande matrix is te zien hoe en waar de verschillende onderdelen terug komen. Alle bouwstenen zijn bestaande technologie en allemaal heel toegankelijk. Ze zijn ook eenvoudig te produceren.

Internet geeft mij enorm veel mogelijkheden om mijn leerlingen opdrachten te geven. Ik kan ze met bronnen laten werken, documenten laten ontsluiten, filmpjes tonen. De mogelijkheden zijn enorm en breiden zich elke maand. Flickr (foto's) en Youtube (video) gebruik ik al voor opdrachten. Recent ontdekte ik een website/applicatie als Cooliris² die deze technologieën weer combineert. Op <http://www.ckv1ksh.nl/2008/opdrachten.htm>³ kunt u zien hoe ik in opdrachten gebruik maak van deze technologie en ik leerlingen in staat stel om hun resultaten daar te publiceren.

Bouwstenen	Website	Google Maps	Audiopodcast	iPodTouch	iTunes	Flickr	YouTube	Mediathek
Podcast	X		X	X	X			
Game	X			X	X			

¹ Het profielwerkstuk is een praktische opdracht voor leerlingen in de laatste klas uit de bovenbouw van de vmbo, havo en vwo die als een soort 'meesterproef' dient.

Zij maken een uitgebreid werkstuk over een onderwerp uit hun gekozen profiel. Een leerling van het vmbo dient er minimaal 20 uur, een leerling van het havo of vwo dient er 80 uur aan te werken.

Voor het vmbo wordt deze "meesterproef" overwegend aangeduid met het sectorwerkstuk, daar vmbo met zogenaamde sectoren werkt in plaats van profielen.

De leerling voert zelfstandig of in een groepje een klein onderzoek uit. Het doel daarvan is tweeledig: enerzijds kan de leerling zijn theoretische kennis verdiepen, anderzijds wordt hij getoetst op vaardigheden, zoals het opzetten van een onderzoek, experimenteren, analyseren, beschrijven en presenteren. Vaak vindt er op scholen een presentatie-avond van de profielwerkstukken plaats

² www.cooliris.com

³ Zie ook bladzijde 9

Bouwstenen	Website	Google Maps	Audiopodcast	iPodTouch	iTunes	Flickr	YouTube	Mediatheek
Interview	X		X	X	X		X	
Film	X			X	X		X	
Foto's	X	X		X	X	X		X
Digitale documenten (pdf)	X	X		X	X			X
Rapporten	X			X				X
Krantenberichten	X							X
Boeken								X
Kaarten	X	X		X	X			X

Website

Een website biedt de mogelijkheid om veel informatie, bronnen, filmpjes, interviews, foto's en kaarten toegankelijk te maken en te bundelen. Alleen boeken zullen in overleg met de mediatheek ontsloten gaan worden.

De game op de iPodTouch

De game wordt gespeeld op de iPodTouch. Dit is een iPhone waar je niet op kunt bellen. Je kunt er games op spelen, video en foto's op bekijken, podcasts afluisteren en aantekeningen of berekeningen maken. De iPodTouch werkt heel intuïtief en gebruiksvriendelijk.

De gameopdrachten worden op drie niveaus ontwikkeld : basic, moderate en expert. De niveaus zijn door kleuren van elkaar te onderscheiden. De opdrachten stroomlijnen het onderzoek dat de leerlingen spelenderwijs doen. Ze verzamelen informatie door op een persoonlijke manier de plekken te inventariseren.

Bijvoorbeeld:

- Geef op een kaart in verschillende kleuren aan de verschillende schootvelden van de kanonnen van een fort.
- Interview een voorbijganger of wandelaar over een kunstwerk.
- Neem een enquête af bij vier wandelaars in het Haarlemmermeerse bos

Zo halen de gameopdrachten persoonlijke verhalen naar boven.

Zichtbaar maken wat niet meer te zien is, gemanipuleerde foto's en film.

De game wordt via iPod Touch gespeeld en hierop staat niet alleen een podcast (een audiotour) waarmee de leerlingen de fietstocht maken, maar deze podcast bevat ook filmpjes en bewerkte foto's. Tijdens de tour komen ze namelijk op plekken waar nauwelijks meer te zien is wat de functie vroeger was. Wanneer je bijvoorbeeld de inundatie bekijken wilt is het heel aanschouwelijk wanneer je eerst een foto ziet van de plek waar je staat. Als je daarna een bewerkte foto van dezelfde plek ziet, maar dan met de inundatie dan begrijp je heel goed hoe dat in elkaar zit. Zo kun je historische foto's opnemen, maar ook heel goed in animaties de werking van de inundatie duidelijk maken.

Daarnaast komen er een vijftal korte speelfilmpjes waarin nagespeeld wordt hoe het leven er vroeger op de stelling uitgezien heeft. Je kunt een scène voorstellen in een van de ruimtes van de drie forten waar de soldaten sliepen. Of een scène waarbij een kanon schietklaar wordt gemaakt. Via de korte films kun je heel goed de stelling tot leven wekken. De films worden gemaakt door Peter Franken. Hij heeft al

verschillende films van het kunstfort voor het Kunstfort gemaakt. Zie <http://www.youtube.com/kunstfort>

In de matrix hierboven is te zien hoe de historische en gemanipuleerde foto's, animaties en films hun plek vinden ook op de website, in de podcast, op YouTube en op Flickr.

Podcast

De term podcasting is een samentrekking van iPod, de draagbare MP3-speler van Apple, en 'broadcasting' (Engels voor uitzenden). Hoewel de technologie niet alleen bruikbaar is met de iPod, was het succes ervan een belangrijke stap in de ontwikkeling van podcasting. De term Podcast is vervolgens als algemene gangbare term gebruikt voor alle manieren waarbij geluidsbestanden van Internet worden gehaald en later beluisterd worden.

In de breedste zin staat podcasting voor het verspreiden van digitale bestanden die door speciale programma's afgehaald worden om ze later te gebruiken

Google Maps

Op Google maps kunnen leerlingen kaarten aanmaken. Op die kaarten kunnen ze tags aanbrengen waar ze informatie in zetten, links in aanbrengen. Die links kunnen weer verwijzen naar andere documenten, geluidsbestanden/podcasts, foto's, etc. Op Google maps kunnen leerlingen ook hun eigen routes publiceren.

Inhoudelijke beschrijving

INTRO

Introductie

De leerling begint met een introductieles. Met behulp van de DVD 'Geheim landschap' en een korte game wordt het onderwerp geïntroduceerd. Daarna bestudeert de leerling de website met achterliggende informatie waar teksten, kaarten en interviews te bekijken zijn. Ook bekijken de leerlingen voorbeelden van medeleerlingen die dit gebied eerder tot leven brachten. Het doel van de oriëntatie is het maken van een keuze uit een van de vijf scenario's én de introductie van het onderwerp.

Ik onderscheid de volgende scenario's

- Recreatie en tourisme
- Kunst en cultuur
- Historie
- Wonen
- Business (agrarisch, kantoren)kunst en cultuurroute

SEARCH

De keuze uit de verschillende scenario's leidt naar een activerende opdracht.

Aan de scenario's hangen uitgewerkte routes die met de fiets worden bezocht en ongeveer een uur duren. De route bestaat uit de game die gespeeld wordt op een iPod Touch. Hiermee kunnen de leerlingen de audio/videotour volgen, vragen beantwoorden, (meet) gegevens vast leggen. Ze krijgen daarnaast een fototoestel mee waarmee ze via foto's informatie, aantekeningen en beelden kunnen vastleggen.

- Een recreatieve route beschouwt de westkant van de Geniedijk met het Haarlemmermeerse bos, voormalig Floriade terrein en Kunstfort Vijfhuizen.
- Een kunst en cultuurroute begint bij het Kunstfort bij Vijfhuizen en volgt de kunstwerken die te zien zijn op en langs de Geniedijk tot aan het NS station Hoofddorp.
- Een historische route over de geschiedenis van de Stelling van Amsterdam
- Een woningbouw architectuurroute bekijkt de woonwijken aan weerszijden van de Geniedijk. Het gaat om de wijken gelegen tussen het Haarlemmermeerse bos en station Hoofddorp.
- Een architectuurroute die in gaat op de businessparken rond het station Hoofddorp en de ontwikkelingen ten oosten van Hoofddorp (o.a. Schiphol).

De gameopdrachten stroomlijnen de ideeën, gedachten, voorkeuren en plannen van de leerlingen.

LAB

Na de tocht krijgen de antwoorden een plek op een gamebord, een plattegrond in GoogleMaps. De antwoorden en resultaten worden door de leerlingen ge'tagd" aan de juiste plek op de kaart.

Vervolgens krijgen de leerlingen een keuze voorgelegd. Ze moeten nu vanuit de verzamelde kennis dit gebied tot leven brengen door middel van fotografie, interviews, documenten, ontwerpen, films, etc.

- journalistiek (interview of reportage)
- recreatief (reisgids, wandelroute of fietsroute)
- historisch (historische route)
- artistiek (uitbreiden van de kunst en cultuurroute)
- architectonisch (ontwikkelen nieuwe woonwijk of bedrijventerrein.)

Via de website en de mediatheek worden bronnen aangeboden. De bronnen zijn op basic, moderate en expert niveau. De leerlingen krijgen de opdracht om een keuze uit deze bronnen te maken en de relevante bronnen te bestuderen.

De mogelijke bronnen kunnen zijn⁴:

- Visie op de Geniedijk (gemeente Haarlemmermeer)
- Wat is er geschreven over de ontwikkeling van de Haarlemmermeer in
 - krantenarchieven
 - Fotodocumenten: Fotoboeken Theo Baart, Bouwlust/Eiland 7
 - Interview met fotograaf: Theo Baart
 - Interview met de stedenbouwkundige van de Haarlemmermeer
 - Interview met historicus over de Stelling
 - DVD 'Geheim landschap'



SHOWCASE

De resultaten worden in tekst, beeld,

⁴ De bronnen worden naar niveau aangeboden: basis, moderate en expert

PDF, interview (geluid of film) gepresenteerd en gepubliceerd op de website. Zo wordt zichtbaar hoe leerlingen over dit gebied denken en hoe ze het tot leven willen brengen.

Wat

is het pedagogische doel



Doelstellingen

Projectdoelstellingen

- Het project 'Lagen in het landschap' maakt het cultureel erfgoed toegankelijk.
- Het project is prikkelend en zet aan tot nadenken over ruimtelijke ontwikkeling
- Het project is overdraagbaar en bruikbaar voor andere scholen, erfgoed instellingen en architectuurcentra
- Het project is spannend en aansprekend voor leerlingen.

Pedagogische doelstellingen

- De leerling verwerft inzicht in de vormgeving van zijn ruimtelijke omgeving
- De leerling leert verschillende waarnemingsstijlen herkennen
- De leerling leert verschillend zien tussen verschillende architectuuropvattingen in de ruimtelijke omgeving.
- De leerling leert werken in een interactieve computeromgeving
- De leerling leert dat de ruimtelijke omgeving op verschillende manieren bekeken kan worden.
- De leerling leert keuzes maken uit manieren om de ruimtelijke omgeving te bekijken.
- De leerling leert keuzes maken uit verschillende vormen van presenteren.
- De leerling leert de geschiedenis en de wording van zijn omgeving herkennen.

Geef aan op welke wijze het project minimaal 2 jaar wordt opgenomen in het schoolbeleidsplan en de lesprogramma's

Dit project wordt in het schoolbeleidsplan van de KSH opgenomen. Het is het eerste uitgebreide project dat wij ontwikkelen voor CKV en CKV/VMBO (onderbouw)

Ik ben zeer geïnteresseerd in het ontwikkelen van een moderne leeromgeving en het inpassen van bijzondere methoden van leren. Ik heb al vanaf het 1999 een website voor het vak CKV1: www.ckv1ksh.nl. Op deze website experimenteer ik met het toegankelijk maken van informatie en opdrachten aan leerlingen. Voor de opdrachten die ik afgelopen jaren ontwikkeld heb, maakte ik een aparte pagina aan. Op die pagina zet ik informatie over de opdracht, de werkwijze, bronnen en, indien mogelijk, resultaten van leerlingen.

In dit project zijn door mij bestaande en beproefde opdrachten verweven waarmee ik mijn leerlingen er al op uitstuur om hun omgeving in kaart te brengen. Dit project balt de ervaring die ik hiermee heb samen. Ik denk dat ik aan deze ervaring bij het verder ontwikkelen veel zal hebben.



Het cultuurbeleid gaat uit van kunst en cultuurparticipatie in alle klassen van de vernieuwde onderbouw en de tweede fase (uitgezonderd VWO 6). Deelname aan kunst en cultuur zowel receptief als reflectief zien wij als een belangrijke doelstelling van ons onderwijs. De culturele activiteiten die elk jaar geprogrammeerd worden in vaklessen voorbereid. Het doel is dat de muzische vakken en een vak als bijvoorbeeld Nederlands de verschillende activiteiten, daar waar ze aansluiten bij de lespraktijk, terug te laten komen in het jaarprogramma. Daarmee bereiden de leerlingen zich voor op het vak CKV1, dat in de bovenbouw gegeven wordt en waar verdieping plaats vindt.

We streven naar een evenredige verdeling van de disciplines over de verschillende leerjaren

Elke leerling bezoekt met zijn klas een of meerdere activiteiten, maar kan daarnaast ook nog een vrij keuze maken uit workshops en andere activiteiten. Deze vrije keuze stimuleert leerlingen die extra motivatie kunnen opbrengen en brengt ze ook in contact met buitenschoolse activiteiten die door bijvoorbeeld Artquake en Pier K worden georganiseerd.

Op deze manier worden ze trapsgewijs vertrouwd gemaakt met dat wat er aan kunst en cultuur, actief en receptief, te beleven valt.

Doelstellingen voor cultuureducatie

- Het cultuurbeleid moet een meerjarenvisie in zich dragen.
- Het cultuurbeleid moet kunst en cultuurparticipatie in alle klassen van de vernieuwde onderbouw en de tweede fase bevorderen
- De leerling neemt zowel receptief als reflectief deel aan kunst en cultuur
- De leerling moet in een vakles op de culturele activiteit worden voorbereid
- De activiteiten dienen aan te sluiten bij de lespraktijk.
- De onderbouwleerling dient te worden voorbereid op het vak CKV1
- Er dient een evenredige verdeling van de disciplines over de verschillende leerjaren te zijn.
- Elke leerling moet een of meerdere activiteiten per jaar worden aangeboden
- De leerling moet worden gestimuleerd om deel te nemen aan workshops en andere culturele activiteiten die zowel binnen als buiten school worden georganiseerd.

Het programma

Ieder jaar wordt door de cultuurcommissie een voorstel gedaan voor een jaarprogramma. Dit voorstel wordt schoolbreed gecommuniceerd en alle vakken en mentorgroepen krijgen de mogelijkheid om in te tekenen voor een culturele activiteit. Dat betekent dat deze vakken zich verbinden met de aangeboden activiteit en ook de docenten verplicht worden om in de lessen aandacht te besteden aan de activiteit.

Bovenbouw/CKV1

In de bovenbouw krijgen de leerlingen het vak CKV1. Daarin wordt een andere werkwijze gehanteerd. De leerlingen moeten toegroeien naar het maken van een eigen keuzes. In het begin van het 4^e leerjaar wordt een startactiviteit georganiseerd. Daarin wordt als het ware een startsein gegeven voor het vak en worden de leerlingen op weg geholpen. Naar aanleiding van deze eerste activiteit wordt in de les duidelijk gemaakt wat de eisen zijn van het vak CKV1 en wat er van de leerling verwacht wordt.

Op weg naar zelfstandigheid krijgen de leerlingen de gelegenheid om een theaterabonnement te nemen op één voorstelling in Schouwborg de Meerse te Hoofddorp. Dit abonnement wordt in overleg met de schouwborg samengesteld en wordt door de leerlingen met CKV-vouchers betaald. Daarnaast is het voor leerlingen mogelijk om vrijwillig in te schrijven op een tweetal facultatieve activiteiten. Elk jaar staat een bezoek aan een opera, met workshop in het Muziektheater, op het programma en krijgen de leerlingen in de klas een inleiding op een voorstelling van het NNT. Rond die voorstelling werken ze in de les aan een lessenserie en een praktische opdracht. Op vrije inschrijving kunnen leerlingen mee naar de voorstelling.

Open podia

Geheel los van de vaklessen organiseert de KSH twee open podia. In het najaar Unplugged, waar leerlingen zonder muziekversterking musiceren. In het voorjaar volgt de 2NIGHT performance. Dit jaarlijks open podium vindt plaats op twee avonden in Schouwborg de Meerse. Voor dit open podium worden twee auditierondes georganiseerd. De leerlingen die zich daarvoor geplaatst hebben krijgen twee weken van tevoren een coachingsdag en masterclasses aangeboden. Op die manier weten we een kwalitatief hoogwaardige avond samen te stellen. Tijdens die coachingsdag zijn workshopdocenten aanwezig die elke act op zang, dans en muziekgebied op

een hoger niveau tillen en waar nodig aanwijzingen geven. De masterclasses worden met ondersteuning door de Rabobank aangeboden. Leerlingen die daarvoor geselecteerd zijn krijgen dan een korte serie extra lessen. Voor leerlingen die een kort theaterstuk willen maken is er op serie workshops onder leiding van een theaterdocent. In die workshops wordt een kort stuk ingestudeerd.

Kunstklas

De KSH heeft een kunstklas ontwikkeld voor leerlingen met gevoel en talent voor theater. Ze krijgen de kans zich in de brugklas t/m de derde klas verder te ontwikkelen. De leerlingen krijgen in de kunstklas drama lessen en beeldende vorming (ontwerpen, vormgeven en decorbouw). Deze twee disciplines werken nauw met elkaar samen zodat er de mogelijkheid bestaat om naar een voorstelling toe te werken. De kunstklas is voor leerlingen van vmbo-tl, havo, atheneum en gymnasium.

4. Projectresultaat

Wat zijn de te verwachten concrete resultaten van uw project?

In SHOWCASE zijn de resultaten te zien. Ze zijn bijvoorbeeld te zien in een interview, reisgids, wandelroute, fietsroute, historische route, kunst en cultuurroute, plan voor nieuwe woonwijk, plan voor nieuwe bedrijventerrein, plan voor uitbreiding recreatie, plan gebruik oude Floriadeterrein⁵.

De leerlingen kunnen resultaten, video, audio, foto's en kaarten via Flickr (fotowebsite), YouTube (videowebsite) en Google Maps delen met elkaar. Deze links en informatie worden via de SHOWCASE op de website worden geplaatst.

Output van de leerlingen	Website	Google Maps	Audio	Video	iTunes	Flickr	YouTube
Foto's	X	X				X	
Interviews (geluid)	X		X		X		X
Interviews (film)	X			X	X		X
Digitale documenten (pdf)	X	X			X	X	
Kaarten	X	X			X		
Routes	X	X	X		X		

⁵ Dit is een indicatie. Het is aan de inventiviteit van de leerlingen wat er allemaal voor resultaten kunnen zijn. In principe wil ik deze lijst niet vastleggen. De lijst kan in de toekomst uitbreiden.