

Lesformulier Rozet&Onderwijs

Fantasiedier / of Draak

Discipline:	Beeldend / Digitale media
Component/ werkvorm	Digitale collage
Beeld	  MEER? Kijk dan hier: Animal hybrids: Dieren nep of echt?
Korte beschrijving	De kinderen maken in de online software Pizap een draak/fantasiedieren, bestaand uit onderdelen van verschillende dieren. De kinderen leren een digitale collage te maken. De kinderen leren om de verbinding te leggen tussen het uiterlijk van de draak/dier en de taak en de eigenschappen die het dier heeft.
Lesdoelen:	Kunstzinnig lesdoel: De leerling kan camouflage- en/of signaalkleuren benoemen en toepassen De leerling kan de karakteristieke houding van mens en dier weergeven De leerling leert beeldmanipulatie als kunstuiting kennen. Technisch lesdoel: De leerling kan zelfstandig een digitale collage maken met eigen beeld in software 'pizap'. https://www.pizap.com/pizap-app.php?initialstate=collage
Competenties/vermogens SLO:	Oriënteren: De leerling kan in een beeldbeschouwingsgesprek betekenis, beeldaspecten en materialen / technieken met elkaar in verband brengen. Onderzoeken De leerling kan aspecten van wereldoriëntatie gebruiken als inspiratiebron voor een kunst- werk. Uitvoeren De leerling kan een persoonlijke invulling geven en bewuste keuzes maken aan de opdracht en gebruik maken van de ontdekkingen in de onderzoeksfase Presenteren De leerling kan vertellen over het verloop van zijn werkproces. De leerling kan waardering uitspreken voor het eigen proces/ product en dat van anderen.
Duur:	Flexibel, aanbevolen: 2-3 x 1.5 uur

Onderwerp/thema:	Nep – dieren, fantasiedieren, draken, genetische manipulatie, dieren
Vorbereiding voor de les:	Powerpoint openen, programma openen op digibord, computers/tablets klaarzetten
Benodigdheden voor de les:	Computers of tablets met internetnetverbinding. Op tablets werk je met de app.
Organisatie / locatie:	
Auteur:	Anneke Ingwersen

Beschrijving	De lessen zijn opgebouwd aan de hand van fases van het creatief proces. Les 1 Oriënteren <i>(Fase waarin we de leerlingen willen prikkelen, openstellen, nieuwsgierig maken)</i>
	Inleiding op onderwerp en techniek: Ter inleiding laat je foto's zien van samengestelde dieren en stel je vragen: Wetenschappers hebben een nieuw dier samengesteld. Jullie zijn de eerste die deze te zien krijgen... - Wat voor dieren zie je? Beschrijf wat je ziet. - Welke signaalkleuren en/of camouflagekleuren van bekende dieren herken je erin? - Welke vormen/houdingen van bekende dieren herken je? - Hoe zou die heten? Hoe ziet die eruit? Waar zou die wonen? Waaraan herken je dat? - Welke zou je zelf kunnen bedenken? Hoe ziet dat eruit? - Welke fantasiedieren ken je al? - Welk fantasiedier/draak vind jij het meest bijzonder? Waardoor? Haal idealiter het onderwerp van fantasie dieren breed aan. Brainstorm samen. Haal eventueel meer voorbeelden aan uit wereldoriëntatie of kunst/cultuur de klas in. Stel een vragenmuur op die zich tijdens het project kan vullen.
	Onderzoeken <i>(Fase waarin we de kinderen laten uitproberen, ontdekken, delen, overnemen)</i> Opdracht: De kinderen maken een nieuw fantasie - dier in digitale software. Maak een dier dat uit andere dieren bestaat. Zorg ervoor dat dat zo onzichtbaar mogelijk gebeurt. Kies bewust de dieren uit. Aan zijn uiterlijk moeten we kunnen zien, waar die woont en wat die goed kan (zwemmen, lopen, zich verstoppen in het gras...). Bedenk hoe je dier heet. Differentiatie van de software: Op internet zijn veel programma's waarmee men een collage kan maken. Wij bevelen het volgende aan. Als je een betere kent, gebruik die dan. Alle kinderen van groep 3-8 werken in het programma Pizap Edit - Classic Alleen voor de kinderen van groep 8 die verder willen gebruik je Pixlr. https://pixlr.com/

**Stappenplan / Technische Instructie pizap**

Loop een keer de volgende stappen op het digibord samen na.

1. Zoek op internet plaatjes van dieren die jij wilt combineren en sla ze op de computer op.
2. Open www.Pizap.com – Klik op *edit – Pizap classic* - Open nu je eerste dier. Je kunt de kleuren veranderen, bijsnijden (crop), de foto draaien of omkeren...
3. Om een stuk uit een andere foto erin te plakken klik op het 'schaartje' icoon. 'Kleur' alles groen wat je wilt gebruiken. Klik dan op *Finish*.
4. Bewerk dit nu verder: Maak het groter en kleiner, sleep het naar een andere plek, draai het om (draaien of spiegelen), bewerk de kleur, of verdubbel het (duplicate)..
5. Onderaan de foto is de balk met icoontjes. Probeer eens:
Fade - schuifbalk– daarmee versmelten de twee beelden met elkaar.
6. Als je op beide foto's door wilt tekenen kan dat niet direct.
Sla dan eerst je collage op en open hem opnieuw in Pizap.
7. Als je klaar bent klik op SAVE. Sla je werk op in de groepsmap op de computer.
Geef je collage een naam.

Reflecteren op het onderzoek na of ondertussen.

Bespreek het werkproces en het product.

- Wat heb je onderzocht en ontdekt?
- Wat ging je makkelijk af en waar liep je vast? Hoe los je dat op?
- Hebben jullie nog technische tips voor elkaar? Hoe hebben jullie b.v. de overlap zo onzichtbaar tussen de vormen gemaakt?

Laat de resultaten zien.

- Wat zie je? Hoe zou dat dier heten en waar woont het?
Welke kleuren en vormen zijn gebruikt?
- Welke signaalkleuren en/of camouflagekleuren van bekende dieren herken je erin?
- Welke vormen/houdingen van bekende dieren herken je?
- Hoe zou die heten? Hoe ziet die eruit? Waar zou die wonen? Waaraan herken je dat?
- Welk dier spreekt je persoonlijk aan? Waardoor komt dat?



	Welke eigenschappen heeft het dier? Dit geeft materiaal voor de volgende keer/keren.
	Les 2 Uitvoeren (<i>Fase waarin leerlingen vaardigheden kunnen toepassen</i>) Begin deze les met het bekijken van meerdere resultaten van de leerlingen en/of voorbeelden uit wereldoriëntatie en/of kunst en cultuur. Stel weer dezelfde (beeldbeschouwende) vragen: - Wat zie je? Hoe zou dat dier heten en waar woont het? Welke kleuren en vormen zijn gebruikt? - Welke signaalkleuren en/of camouflagekleuren van bekende dieren herken je erin? - Welke vormen/houdingen van bekende dieren herken je? - Hoe zou die heten? Hoe ziet die eruit? Waar zou die wonen? Waaraan herken je dat? - Welk dier spreekt je persoonlijk aan? Waardoor komt dat? - Welke eigenschappen heeft het dier? De kinderen gaan weer aan de slag met het online software en maken allemaal een Fantasiedier. Herhaal nog eens de opdracht en jouw criteria die je aan het onderzoek of het resultaat stelt.. Check wat de kinderen nodig hebben om allemaal tot een heel bijzonder fantasie – dier te komen? (instructie van techniek of inspiratie van fantasiedieren van kunstenaars, verhalen over fantasiedieren) of verdiepende opdracht. Suggesties voor verdiepende opdracht: Maak je eigen mascot. - Welk fantasiedier past het beste bij jou? - Welk dieren spreek je persoonlijk aan? - Welke eigenschappen heeft het dier die je herkent of graag wenst te hebben? - Hoe zou je dat uit kunnen beelden? Maak een draak. Stel je voor dat jij een draak bent. Draken zijn fantasie - dieren die uit verschillende dieren zijn opgebouwd. Wat voor een draak zou jij zijn? Welke eigenschappen zou je als draak hebben? Hoe kun je dat laten zien?

	Elke draak heeft ook een doel, een taak. Welke taak is die van jou? Wat heb je daarvoor nodig? Laat dat ook terugkomen in je ontwerp.
	Evalueren (<i>Fase waarin leerlingen zich bewust worden wat ze hebben geleerd en hoe ze dit kunnen verwoorden. Je plaats ontdekkingen en/of thema's in een grotere context</i>) Bespreek het werkproces en het product. Top en Tip benoemen. - Wat heb je onderzocht en ontdekt? - Laat de resultaten zien. Wat zien ze ? Hoe zou dat dier heten en waar woont het? - Welke eigenschappen heeft het dier? Waar woont die? Waaraan zien ze dat? - Welke kleuren en vormen zijn gebruikt? Welke uitdrukking heeft het dier? - Drukt het dier de eigenschappen van de maker uit? - Is de taak/missie van de draak duidelijk? Waardoor komt dat? Presenteren en/ of vervolg opdracht naar eigen inzicht. Kijk ook eens naar de leerlijn Mediaspoor – meestervervalsers. De lesmodule <i>Bureau Meestervervalsers</i> voor groep 5 en 6 geeft de leerlingen inzicht in manipulatie van met name afbeeldingen, maar ook van teksten. De leerlingen worden mediavaardig doordat zij mediaberichten onderzoeken, zelf beelden manipuleren met een fotobewerkingsprogramma. Mediaspoor is een doorlopende leerlijn media-educatie die dé basis legt voor vaardig en kritisch mediagebruik. De lespakketten voor groep 1 t/m 8 van het basisonderwijs zijn gratis te downloaden of online te gebruiken op het digibord.