

De opdracht

De Opdracht: in het kort.

Jullie gaan een multifunctioneel plein ontwerpen, waar jezelf zou willen rondhangen, naar aanleiding van een plein of plek in je eigen omgeving.

Hoe en waarom zou je dat willen aanpassen zodat het een fijne plek is om te zijn?

Op het plein komt een kiosk waarvan de vormgeving laat zien waar deze voor dient of wat er verkocht wordt.

Dit kan worden aangevuld met een kunstwerk waarop je kunt zitten of een plek om te bewegen/sporten.

De Basis:

En bij alleen of samenwerking van 2 personen.

1. Ontwerp een multifunctioneel plein waar jij zelf graag zou willen rondhangen. Jouw ideale hangplek.
2. Ontwerp je plein naar aanleiding van een bestaand plein of plek uit jouw omgeving dat je aanspreekt of juist heel lelijk vindt en wilt verbeteren.
3. Het plein is multifunctioneel, wat wil zeggen dat het plein voor verschillende dingen is te gebruiken.
4. Het plein heeft bijvoorbeeld bankjes, bomen, bloemperken, een grasveld, speeltuin, enzovoort.
5. Het plein bevat tenminste een kiosk of gebouwtje waaraan je aan de buiten kant kunt zien waar het voor dient. Wat ga je verkopen? Welk doel heeft jouw kiosk en hoe ga je dat vormgeven. Bedenk een origineel en creatieve vorm voor je kiosk
6. Dit plein voer je uit in een maquette, gebruik als ondergrond minimaal een stevig A4.
7. De kiosk of gebouwtje voer je daarnaast (los van je maquette) uit in een grote van minimaal 20x20x20 cm.

Extra uitdaging:

Bij alleen of samenwerking van 2 personen.

Én bij samenwerking van 3 personen.

8. Jullie vullen het ontwerp aan met een kunstwerk waar je op kunt 'zitten', of een plek dat te maken heeft met bewegen en/of sporten óf zowel het kunstwerk en de plek om te bewegen. (Dit pas je allen toe in je maquette, deze hoeft je niet uit te vergroten).
9. Jullie zoeken een abstract kunstwerk dat je gaat gebruiken als uitgangspunt voor de plattegrond van je plein. Dit uitgangspunt is terug te zien in je eindwerk.
10. Over het abstracte kunstwerk en de kunstenaar dat jullie gebruiken voor het ontwerp van je plein schrijf je een korte tekst van minimaal 200 woorden.

De eisen.

De Basis:

En bij samenwerken van 2 personen.

Je maakt: Een tegel aan met degene met wie je samenwerkt.

Je maakt: Foto's van de jouw gekozen plek.

Je maakt: Minimaal 3 ontwerpschetsen voor je plein. Schrijf hierop ook gelijk je ideeën die ontstaan terwijl je ontwerpt.

Je maakt: Een A3 inspiratie-ontwerp-board, naar aanleiding van jouw definitieve schets met het gekozen abstracte kunstwerk als plattegrond. Wat komt waar, welke elementen ga je plaatsten? Zoek en gebruik plaatjes als inspiratie, plak deze ook op dit inspiratie-ontwerp-board.

Plak hierop ook de foto van het door jou gekozen plein/plek.

Jullie houden: Je logboek goed bij in je tegel, van zowel je onderzoek als de voortgang van het maken je werkstuk. Om de beurt houden jullie het logboek bij.

Je levert in: Minimaal 3 schetsen voor je plein met aantekeningen

Je levert in: 1 inspiratie-ontwerp-board met daarop het een definitief ontwerp van je plein en beeld ter inspiratie voor de elementen die je wilt gaan gebruiken en het idee voor je kiosk.

Jullie maken: Een maquette van het plein en een model van de kiosk.

Denk aan het (orgineel) hergebruiken van (afval) materialen voor je objecten op het plein. Neem als uitgangspunt een stevige ondergrond van minimaal A4 formaat.

Het model van je kiosk maak je ook in een formaat van minimaal 20x20x20.

Jullie presenteren: Op de beoordeling het plein, de kiosk, het inspiratie-ontwerp-board en geven een korte uitleg.

Extra uitdaging:

En bij samenwerken met 3 personen.

Al het bovenstaande en:

Jullie voegen: Een extra element toe in de vorm van een kunstwerk waar je op kunt 'zitten', of een plek dat te maken heeft met bewegen en/of sporten óf zowel het kunstwerk en de plek om te bewegen.

Je zoekt: Afbeeldingen van een abstract schilderij wat je gaat gebruiken als uitgangspunt voor de plattegrond voor je ontwerp.

Je levert in: 1 of meerdere abstracte kunstwerken die jij gebruikt ter inspiratie voor de lay-out van je plein. Met de daarbij gevonden informatie (kort en bondig).

De beoordelingscriteria / Rubric (maak ik voor de beoordeling)

Tijdens de beoordeling presenteert de leerling(en) het plein en de kiosk en geef deze een korte toelichting.

Degene met de extra uitdaging presenteren hun verslag in een kleine PPP of poster door middel van beeld en tekst.

Beoordeling:

Aan de hand van de bovengenoemde eisen met betrekking tot de opdracht.

+ Eisen van de coach:

- Het werk is met aandacht verzorgd en ingeleverd.
- De leerling heeft inzet getoond, heeft een ontwikkeling laten zien binnen zijn niveau.
- De leerling heeft getoond een creatief product te kunnen leveren dat de coach verrast.
- De leerling is aanwezig geweest in de blox.
- De leerling heeft de verschillende fasen besproken met de coach, heeft de feedback verwerkt en toegepast of kan goed weerleggen waarom de leerling dat niet heeft gedaan.

02: Leerdoelen / Leerspielen. (BHL /BLP)

De leerling kan: (leerdoelen)

Kan betekenis vol onderzoek verrichten dat bijdraagt aan het ontwikkelen van kennis over het onderwerp.

Is in staat deze informatie te delen en te presenteren aan zijn medeleerlingen

Kan en creatief product verzinnen en verbeelden, uitvoeren.

Kan samenwerken en neemt een gelijkwaardig deel van zijn verantwoordelijkheden voor zijn rekening.

Is in staat taken te verdelen en/of deze goed uitvoeren.

Kan reflecteren op zijn eigen werk en op dat van zijn medeleerlingen.

Is in staat tot zelfregulerende beoordeling van zijn eigen werk.

Kan een 2D ontwerp omzetten naar een 3D ontwerp.

De leerling gewerkt aan: (BHL)

Samenwerken: samenwerken, empathie tonen, mening respecteren, verantwoordelijkheid nemen.

Creatief denken: verbeelding, ontdekken, onderzoeken.

Deelnemen: discussieren, luisteren, rekening houden met anderen.

Zelfmanagement: plannen, overwegen, jou plaats in de groep.

Kennis vergaren: problemen evalueren, onderzoeken, analyseren.

Reflecteren: evalueren, doelen stellen, omgaan met positieve en kritische feedback, zelf reflecterend beoordelen.

De leerling heeft getraind: (BLP)

Veerkracht:

Vindingrijkheid: verbeelden, koppeling maken, vragenstellen.

Reflectie vermogen: planning, herziening

Interactie: onderlinge afhankelijkheid, samenwerken, empathie en luisteren.