

Stadsmodel animeren | klas 2

Animaties worden vaak gebruikt om onderwerpen uit te leggen. Veel mensen zijn visueel ingesteld (kijken) en begrijpen daardoor bepaalde moeilijke onderwerpen beter. Sommige onderwerpen zijn heel moeilijk in tekst uit te leggen en beter te begrijpen als je 'ziet' wat er gebeurt.

Voor dit project moet je je telefoon (of andere camera) gebruiken. Je gaat een animatie maken van minimaal 30 seconden en maximaal 1 minuut lang. De animatie toont het stadsmodel van een stad in de wereld. Elke stad heeft een andere geschiedenis en heeft dus een andere opbouw. Denk maar aan een historisch centrum of een CBD. De stad voor dit project mag je niet zelf kiezen. Je krijgt een stad van de meester.

Het doel van de opdracht

- Je kunt door te kijken naar luchtfoto's een stadsopbouw omschrijven.
- Je kunt door te kijken naar luchtfoto's een stadsmodel (van de stadsopbouw) tekenen.
- Je kunt een chronologische animatie maken van een stadsmodel.
- Je kunt met behulp van een telefoon een video maken van een animatie.
- Je kunt met behulp van een computerprogramma een animatie voorzien van tekst en muziek.
- Je kunt een "rubric" gebruiken en snapt hoe deze wordt gebruikt bij de eindbeoordeling.

Hoe maak jij een animatie van een stadsmodel?

Het maken van deze opdracht bestaat uit een aantal stappen. De punten van stap 1 zijn voortgangspunten. Stap 1 wordt in de lessen besproken volgens een rooster van meneer Admiraal.

Stap 1 moet eerst gecontroleerd zijn voordat je verder kunt met de andere stappen!

Stap 1 [25 punten]

Bekijk het werkblad en GoogleEarth of GoogleMaps van jouw stad. Gebruik het satellietbeeld. Kijk naar de stad als geheel en kijk naar elementen die je opvallen, bijvoorbeeld vormen, symmetrie, kleuren en functies.

Vul het werkblad in dat bij jouw stad hoort en bespreek het werkblad met de meester en scoor maximaal 25 punten.

Stap 2

Als je stap 1 besproken hebt met de meester kun je verder. Je gaat nadenken over hoe je de animatie gaat maken. De belangrijkste eis van de animatie → de animatie moet beginnen met een leeg gebied en gedurende de animatie bouw je de stad op. Je begint met wat er als eerst gebouwd is en eindigt met de nieuwste stadsdelen.

Maak het materiaal dat jij nodig hebt voor het filmen van jouw animatie. Dat kunnen meerdere tekeningen, teksten (informatie, titels en jaartallen) en legenda's zijn. Teksten kun je ook later toevoegen op de computer.

Stap 3

Film thuis je animatie met een telefoon. Verplaats het filmpje naar een computer en bewerk de animatie door teksten en muziek toe te voegen. Sla je animatie op als een bestand dat door een computer met Windows bekeken kan worden, dus bijvoorbeeld *.MPG, *.MOV of *.MP4



Inleverdatum

Je animatie stuur je **uiterlijk donderdag 18 mei** naar meesteradmiraal@gmail.com **Ook als je die dag geen aardrijkskunde hebt!** Na donderdag gaat er 1 punt van je eindcijfer af. Als je die donderdag je animatie niet inlevert heb je uiterlijk tot maandag 22 mei om je animatie alsnog in te leveren. Daarna krijg je een 1,0 voor dit project.

H2A en H2B krijgen een eindcijfer dat 2x telt voor aardrijkskunde en 2x telt voor informatica. In de lessen van informatica wordt niet aan deze opdracht gewerkt!

V2C krijgt een eindcijfer dat alleen 2x telt voor aardrijkskunde.

Heel veel succes! Als jullie vragen hebben dan hoor ik dat graag in de lessen of via madmiraal@vpco.org

Beoordelingsrubric

Lees de opdracht goed door en bekijk onderstaande "rubric". Deze rubric wordt door meneer Admiraal gebruikt om jouw eindproduct te beoordelen.

Onderdeel	Kan beter	Voldoende	Goed	Uitstekend
Uitleg stadsmodel aan de meester (stap 1)	De opdracht is bekeken, maar niet gedaan. Blad niet meegenomen. [0-10p]	Je kunt de meester de opvallende elementen vertellen. Maar de meester moet je nog wel informatie geven voordat je verder kunt. [15p]	+ Je hebt alle opvallende elementen zelf gevonden en opgeschreven. Je hebt de foto van de meester gebruikt om de elementen aan te geven. [20p]	+ Je hebt een eigen tekening en/of aanvullende aantekeningen gemaakt. [25p]
Weergave stadsopbouw in animatie	De opdracht is gedaan, maar niet volgens opdracht. [0-10p]	Het stadsmodel is duidelijk en de opbouw is logisch. [15p]	+ Je hebt verschillende kleuren (met legenda!) gebruikt en de opbouw is geografisch en historisch logisch. [20p]	+ Er staan relevante extra's in je animatie, zoals 'landmarks' [25p]
Informatie (tekst, titel, tijden enz.) in animatie	De opdracht is gedaan, maar niet volgens opdracht. [0-10p]	Je hebt titel(s) en informatieve teksten gebruikt. [15p]	+ Je hebt informatieve geografische en historische teksten en jaartallen gebruikt om de opbouw te verduidelijken. Er is een legenda aanwezig. [20p]	+ Je hebt relevante extra's in je animatie opgenomen zoals toeristische feitjes. [25p]
Creativiteit en input	Je hebt geen aandacht besteedt aan de presentatie. [0-10p]	Je animatie en teksten zijn netjes verzorgd. [15p]	+ Je animatie, teksten en legenda scherp in beeld en kleurrijk. [20p]	+ Je animatie is origineel uitgewerkt en je verbaast de meester! [25p]

