

Nieuwe Verhalen – voorbereidende les	
Leerjaar	Groep 6, 7 en 8
Type les	Vorbereidende les op de workshop Nieuwe Verhalen
Lesduur	45 minuten
Omschrijving van de les	<p>Een les waarbij de kinderen op kennismaken met schimmenspel, silhouetten en de Storyscope en het silhouet ontwerpen van een robot.</p> <p>Wat is een schimmenspel? Wat zijn silhouetten? Hoe kan je zelf een silhouet ontwerpen van een robot?</p> <p>De kinderen bekijken filmpjes in een presentatie over schimmenspel, silhouetten en de StoryScope.</p> <p>De kinderen maken kennis met stopmotion (werken met digitale media).</p> <p>Ze ontwerpen een eigen robot die ze knippen uit zwart papier ter voorbereiding op de workshop (tekenen).</p> <p>De kinderen bekijken elkaars robots en reflecteren over wat ze geleerd hebben in de les (reflecteren).</p>
Onderwerpen	Verhalen, interactief, robots, duurzaamheid, technologie
Vakgebied	Verhalen, digitale media
Leerinhoud	
TULE kerndoel 54	De kinderen ontwerpen het silhouet van een robot (ontwerpen). De kinderen tekenen en knippen het silhouet van een robot uit zwart papier (tekenen).
TULE kerndoel 55	De kinderen kunnen op het eigen werk en proces en dat van hun groepsgenoten reflecteren (reflecteren).

Uitvoering	
Lesplanning	Lesduur: 45 minuten Inleiding: 20 minuten Opdracht: 15 minuten (minimaal) Reflectie: 10 minuten
Vorbereiding	Bestudeer de presentatie: 'Nieuwe Verhalen VL (presentatie)'. Lees de inhoud van deze les hieronder beschreven. Zet de volgende materialen klaar: <ul style="list-style-type: none"> • Beamer met laptop of Digibord met de presentatie • Zwart papier (A5-formaat of vouwblaadjes rond de 15x15cm) • Tekenpotloden • Scharen
Inleiding	Start de presentatie. Toon afbeelding 1 Vertel: Binnenkort gaan jullie een workshop doen van Tetem: Nieuwe Verhalen! Nieuwe Verhalen gaat over Robin de robot, die uitvinder is. Ze gaat op allerlei avonturen. Het verhaal is alleen nog niet af. En jullie kunnen daarbij helpen tijdens de workshop. Toon afbeelding 2

	<p>Het verhaal wordt tijdens de workshop verteld met een machine. Deze machine heet de StoryScope. Het werkt met blokjes die je op de glasplaat kan zetten. Dan projecteer je op de muur (of sluit je hem aan op het Digibord) en laat hij de figuren die op de blokjes staan zien. En het leukste... De figuren bewegen!</p> <p>Ook kan je zelf een tekening maken en die inscannen, zodat die echt in het verhaal zit. Tijdens de workshop kunnen we een aantal tekeningen uit de klas inscannen.</p> <p>Toon afbeelding 3 De projectie van de machine laat allemaal <u>silhouetten</u> zien van mensen, dieren en dingen. Hier zie je andere silhouetten.</p> <p>Vraag:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wat zie je hier? • Wie kan nu in zijn eigen woorden vertellen wat een silhouet is? <p>Vertel: Een silhouet is een schaduwbeeld. Je ziet alleen de omtrek van het object. Verder zie je geen ruimtelijkheid, het hele silhouet is zwart. Een voorbeeld van een silhouet in een schaduw. Een ander voorbeeld is als je tegen de zon in fotografeert, en je alleen iemands omtrek ziet.</p> <p>Toon afbeelding 4 De techniek in de StoryScope is nieuw, maar verhalen maken met silhouetten is dat niet. Duizenden jaren geleden deden mensen dit al met een <u>schimmenspel</u>. Ze vertelden toen al verhalen, en maakten bijvoorbeeld schaduwen op een rotswand bij een kampvuur met hun handen. Later gebruikten ze licht achter een doek, met poppen van leer of papier. Schimmenspellen worden nu soms ook nog gebruikt, bijvoorbeeld in het theater.</p> <p>Toon afbeelding 5 (dit is een video) Vraag:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wat heb je zojuist gezien? (een wezen gaat achter een bal aan in een bos) • Wie weet hoe deze video is gemaakt? (allemaal foto's achter elkaar gezet zodat het een video wordt. Bij elke foto beweegt het figuurtje een heel klein stapje. Hierdoor ontstaat beweging). • Heb je zelf wel eens een stopmotion gemaakt? • Hoe deed je dat? <p>Tijdens de workshop beleef je eerst de verhalen met Robin. Daarna mag je zelf aan de slag met het maken van een korte stopmotion. Uitleg hierover krijg je tijdens de workshop.</p> <p>Toon afbeelding 6 De hoofdpersoon van de stopmotion wordt een robot. Net als bij Robin zie je alleen het silhouet. Jullie gaan nu zelf je eigen robotsilhouet ontwerpen en knippen uit zwart papier.</p> <p>Vraag:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welk robotsilhouet valt jou meteen op? Hoe komt dat? • Welke is jouw favoriet? Wat vind je leuk aan deze robot? • Welke delen zou je willen gebruiken in je eigen robot? <p>De robots die je hier ziet mag je niet direct namaken. Wel mag je delen (zoals bijvoorbeeld de hoofdvorm, de armen of de propellers) gebruiken als inspiratie.</p>
Opdracht	<p>De opdracht die je nu krijgt, doe je in alleen. Ontwerp het silhouet van een robot, schets deze net potlood en knip hem uit zwart papier. Je robot is maximaal 10x10cm groot.</p> <p>Tips:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Gebruik een basisvorm voor je robot, bijvoorbeeld vierkant, rechthoek, cirkel, driehoek of boog. • Bedenk hoe jouw robot zich beweegt: lopend, springend, vliegend of rollend? Geef deze hem op basis daarvan armen, benen, een wiel of een jetpack • Voeg uitstekend knoppen of lampjes toe. • Maak uitstekende onderdelen niet te smal: dan knip je ze er per ongeluk misschien af. • Bedenk ook een naam voor je robot. <p>Ieder kind schrijft zijn naam of initialen achter op de robot.</p>
<p>Reflectie/ presentatie</p>	<p>Verzamel alle robots en leg deze op een grote tafel in het midden van de klas. Laat verschillende kinderen iets vertellen over hun robot.</p> <p>Stel de volgende vragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welke robot vind je goed gelukt? (niet die van jezelf) Hoe komt dat? • Wie wil jij een compliment geven over dat die goed heeft gewerkt? • Wat zou jij veranderen of toevoegen aan je robot als je meer tijd had? • Wat vond je het leukste vandaag? • Wat heb je geleerd?
<p>Opruimen</p>	<p>Verzamel aan het eind van de les alle robots en bewaar deze tot de workshop. Deze worden gebruikt bij het maken van de stopmotion.</p>