

Promo-affiche met lichtgraffiti

Samenvatting

Leeftijd

8 - 10 jaar

Vaardigheden

omgaan met gegevens
problemen herformuleren
voorspellen

Totale tijdsduur

85 minuten

De leerlingen ontdekken hoe ze via lichtgraffiti eigen kunstwerken kunnen maken. In de eerste fase verkennen de leerlingen de mogelijkheden en aandachtspunten bij het maken van een lichtgraffiti werk aan de hand van kleine opdrachtes. In een tweede fase maken ze een eigen promo-affiche waarin ze de school voorstellen.

Context

Lichtgraffiti wordt vaak gebruikt in de fotografie en in de kunst. Bij het maken van een werk met lichtgraffiti ziet de maker niet wathetcanvas is waarop hij/zij werkt. Het is pas na het bekijken van het resultaat dat men ziet of het ontwerp effectief geslaagd is. Dit proces vraagt enig inzicht en herhaalde optimalisering om te komen tot geslaagde resultaten.

Doelstellingen

Vaardigheden computationeel denken

- Problemen herformuleren
- Voorspellen
- Omgaan met gegevens

Katholiek onderwijs

- Leerlingen ontdekken muzische domeinen, hun werkvormen en vormgevingsmiddelen, ze kiezen doelgericht en combineren om zich expressief te uiten: ze zetten aanwezige talenten en kwaliteiten complementair in, ze kunnen richting (regie) geven en volgen in functie van een gemeenschappelijk muzisch doel en daarbij verbondenheid creëren (*MUge5*).
- Leerlingen kunnen logisch en algoritmisch denken (*WDIw7*).
- Leerlingen ontwikkelen digitale audiovisuele vaardigheden (*MEva2*).

Gemeenschapsonderwijs

- Leerlingen ontwikkelen technische vaardigheden i.f.v. het hanteren van media (*MV 5.3; ICT 1-8*).
 - Leerlingen geven, met behulp van een volwassene, ideeën, fantasieën en gevoelens creatief vorm door gebruik te maken van (audiovisuele) media (*MV 5.3*).
 - Leerlingen zijn bereid verstandige zoekstrategieën aan te wenden, die helpen bij het aanpakken van wiskundige problemen met betrekking ruimtelijke oriëntatie (*1.5.05 - 2.5.05 - 3.5.05*).
-

Onderwijskoepel van steden en gemeenten

- De leerlingen kunnen de audiovisuele media technisch hanteren om een product te realiseren (*MV-MED-OOW-2.4*).
- De leerlingen kunnen boodschappen overbrengen via verschillende media, rekening houdend met hun verschillende mogelijkheden en beperkingen (*MV-MED-OOW-2.5*).
- De leerlingen kunnen een aantal vormingsprincipes (vorm, vloerpatroon, ruimtelaag, ...) hanteren bij het maken van een eigen bewegingsstuk of dans (*MV-BWG-VB-16*).
- De leerlingen kunnen samenwerken aan een gemeenschappelijk werkstuk (*MV-BLD-OM-3.8*).

Methodologie

Part	Beschrijving	Timing
1	Museum in de klas Om te beginnen beschouwen de leerlingen een aantal bestaande kunstwerken van lichtgraffiti. De kunstwerken worden opgehangen in de klas. Bij elk kunstwerk hang je een cijfer. De klas dient als een soort museum. De leerlingen mogen gedurende 5 minuutjes in stilte het museum (de klas) bezoeken om de kunstwerken te bekijken. Ze moeten ook een favoriet kiezen en onthouden het cijfer. Daarna komen ze weer buiten en volgt er een klassikale bespreking.	15'
2	Hoe werkt lichtgraffiti? Eerst krijgen de leerlingen uitleg over hoe een camera precies werkt. In deze uitleg licht de leerkracht toe dat een foto getrokken wordt door het open en dicht doen van een lens. Bij lichtgraffiti wordt deze lens langer open gehouden zodat alles wordt geregistreerd wat er binnenkomt van licht.	5'
3	Experimenteren met lichtgraffiti De klas wordt verdeeld in groepjes van 4-6. Er zijn twee groepjes per camera. Er staat telkens een groepje voor de camera en er is een groepje die de camera bedient. De leerlingen krijgen telkens een kleine opdracht die ze moeten tekenen. De groepjes wisselen telkens af en voeren allemaal de opdracht eens uit. Indien een bepaalde opdracht niet zo goed liep kunnen de groepjes een herkansing krijgen. De leerlingen tekenen: <ul style="list-style-type: none">• een cirkel• een vierkant• een tralies• een persoon• de eerste letter van hun naam• hun volledige naam	15'

4	<p>Raad ons ontwerp</p> <p>De leerlingen maken in groep een ontwerp van een specifieke situatie. Deze tekenen ze op een blad papier en mogen ze dan tekenen voor de camera. De bedoeling is dat de andere groep(en) moet(en) raden wat het ontwerp wil voorstellen.</p>	15'
5	<p>Voorbeeld van een promo-affiche met lichtgraffiti</p> <p>De leerlingen hebben de basistechnieken van lichtgraffiti onder de knie. Nu is het tijd om hen een uitdaging te geven. De bedoeling is dat de leerlingen nu zelf een promo-afbeelding maken voor hun school. Eerst bekijken de leerlingen een kunstwerk van Lichtfaktor. Zij hebben een promo-afbeelding met lichtgraffiti.</p>	5'
6	<p>Aan de slag: een promo-affiche voor de school</p> <p>De leerlingen gaan in hun groep een ontwerp van hun promo-afbeelding op een A3-blad tekenen.</p> <p>Naast het feit dat het echt promo voor de school moet zijn moet de afbeelding ook aan volgende criteria voldoen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Minstens 1 woord of afkorting • Minstens 1 persoon op de afbeelding <p>Daarna hebben ze 3 pogingen om hun promo-afbeelding zo goed mogelijk af te werken.</p>	25'
7	<p>Reflectie</p> <p>Bespreek met de leerlingen wat ze geleerd hebben, wat goed ging, waar ze moeilijkheden hadden en hoe ze deze opgelost hebben.</p>	5'

Organisatie

Materialen

- 5 kunstwerken met lichtgraffiti
- Fototoestel met aanpasbare sluitertijd of Ipads/Iphones met de app 'slow shutter' (één voor twee groepen)
- Lichtjes (pointers, fietslichtjes, zaklampen, licht op een GSM,...(bij dunnere lichtstralen duidelijkere tekening) (meerdere per groep)
- Enkele bladeren papier en schrijfgierief
- Donkere ruimte

Groepering

- Leerlingen werken per 4 of 5 samen.

Begeleiding

Nuttige vragen

Inleiding

- De leerkracht toont één van de kunstwerken en be vraagt de leerlingen:
 - Bij wie was dit het favoriete kunstwerk?
 - Wat sprak je zo aan bij dit werk?
 - Wat herken je op het kunstwerk?
 - Wat is de link tussen de kunstwerken?
 - Hoe zouden deze kunstwerken gemaakt zijn?
- Bij de bespreking ligt de klemtoon vooral op de verwondering en prikkeling naar hoe dergelijke kunstwerken gemaakt worden.

3) Experimenteren met lichtgraffiti

- Instructiefilmpje om met de app 'slow shutter' te werken: <https://www.youtube.com/watch?v=pyA-PU-dOAK&feature=youtu.be>
- Bij elke tekening gaan de leerlingen kijken naar het resultaat. De leerkracht staat stil bij wat al goed ging en waar de leerlingen nog moeten op letten.
 - Is dit een goede cirkel?
 - Zijn de verbindingen goed gelukt?
 - Wat kan er beter?
 - Zijn alle lijnen goed zichtbaar?
 - Hoe kunnen we dit oplossen?
- Voor een duidelijk resultaat is het belangrijk dat de leerlingen de camera stilhouden.

4) Raad ons ontwerp

- De verschillende groepjes geven feedback aan elkaar (wat is goed aan het ontwerp, wat kan beter...)

5) Voorbeeld van een promo-affiche met lichtgraffiti

- Wat zie je op dit kunstwerk?
- Wat zou de functie van dit werk kunnen zijn? (een evenement promoten)
- Hoe hebben ze dit gemaakt?

6) Aan de slag: een promo-affiche voor de school

- Als leerkracht kan je bij het resultaat telkens de criteria overlopen en bevragen wat er beter kan. Het is belangrijk om nadruk te leggen op het proces en hierrond vragen te stellen.
-