



Projectinformatie

DIGITAL PLAYGROUND ANIMATIEWORKSHOP

Leerjaar 1 | Nieuwe Media | Voortgezet Onderwijs

BESTE DOCENT

Graag informeren wij u over het project *DP Animatie* waaraan uw school binnenkort mee doet. In dit document vindt u de volgende informatie:

- Opzet van het project
 - Informatie instelling
 - Adresgegevens
 - Voorwaarden
 - Over het Cultuurtraject
 - Bijlagen (op de Cultuurtrajectsite):
1. Indelingsformulier
 2. Opdrachtformulier Filmtrailer voor leerlingen vmbo en praktijkonderwijs
 3. Opdrachtformulier Commercial voor leerlingen havo en vwo

Mocht u over het lesmateriaal of over de planning van het project nog vragen hebben, neem dan contact op met de Cultuurtraject-coördinator van uw school of een medewerker van het Team Cultuurtraject van het KCR.

Indien uw klas te laat zal aankomen bij de instelling of u moet onverhoopt deelname aan het project afzeggen neem dan tijdig contact op met team planning Cultuurtraject 010-2680381.

We wensen u en uw leerlingen een bijzondere en leerzame ervaring toe!

Evaluatie

We vragen u uw ervaring met ons te delen in onze digitale evaluatie. Na afloop van het project kunt u het evaluatieformulier invullen op de locatie of via de button op de site.

KCR-Team Cultuurtraject

Jennifer Schreurs (tot 1 december) /
Nuëlla Palyama (vanaf 1 december)
Planner
010-2680381
j.schreurs@kc-r.nl / n.palyama@kc-r.nl

Adri Hilhorst
Coördinator
010-2680384
a.hilhorst@kc-r.nl

Postbus 3122
3003 AC Rotterdam
www.cultuurtrajectrotterdam.nl

OPZET VAN HET PROJECT

Inleiding

Animatie is een project van Digital Playground in het kader van het Cultuurtraject Rotterdam, leerjaar 1 VO in de discipline nieuwe media.

Korte opzet project

Het project bestaat uit een workshop van 3 uur waarin leerlingen actief kennismaken met stopmotion animatie. Met deze techniek kun je een verhaal vertellen door een aantal foto's snel achter elkaar af te spelen.

Met behulp van een speciaal ontworpen animatietafel maken de leerlingen in groepen van maximaal 8 een eigen korte animatiefilm. De workshop is opgesplitst in verschillende niveaus. Leerlingen van het praktijkonderwijs en het VMBO maken een filmtrailer. Leerlingen van de hogere niveaus animeren een commercial.



Inhoud project

- **INTRODUCTIE EN MATERIAAL VERZAMELEN**
De workshop start met een algemene introductie over Digital Playground en het onderwerp animatie. Daarna gaan de leerlingen in groepen uiteen. Elk groepje wordt begeleid door een ervaren workshopleider. Er zijn veel materialen beschikbaar voor de leerlingen om mee te animeren; papier, aluminiumfolie, voorwerpen en figuren. Je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt er mee animeren. De groepen starten met het verzamelen en maken van figuren die ze nodig hebben voor

hun animatiefilm. De workshopleider verdeelt de taken aan de hand van het (op school) ingevulde opdrachtformulier. Is er geen verhaal voorbereid, dan zal in sommige gevallen een verhaal worden toegewezen. De workshopleider laat de mogelijkheden zien en de leerlingen krijgen de ruimte te experimenteren met de animatietafel en de materialen. Daarna gaan ze aan de slag met het maken van de beelden.

- **MONTAGE VAN BEELDEN**
Als alle opnamen voor de film gemaakt zijn, monteren de leerlingen hun animatie in tweetallen af op de computer. Ze zetten de beelden op de juiste volgorde en voegen effecten, geluiden en titels toe. Er ontstaan zo verschillende varianten van de film die als groep is gemaakt. Digital Playground heeft speciale software ontwikkeld, de **DP-Tutorials**. Met deze tool werken de leerlingen zelfstandig met de bewerkingsprogramma's. Door de deelnemers de (digitale) technieken te laten ervaren, toepassen en begrijpen, leren ze hoe ze met beelden kunnen verleiden, manipuleren en beïnvloeden.
- **PRESENTATIE RESULTATEN**
De workshop wordt afgesloten met de vertoning van (een selectie van) de resultaten op een groot scherm of een evaluatie in groepen (afhankelijk van leeftijd en niveau). Na afloop van de workshop komen alle filmpjes op de website van Digital Playground te staan, www.digitalplayground.nl zodat leerlingen en docenten de resultaten thuis of op school kunnen bekijken, nabespreken en delen.

Leerdoelen

- Leerlingen begrijpen hoe de techniek van animatie gebruikt wordt in reclames, films en overige media-uitingen.
- Leerlingen leren de techniek van het animeren en monteren door zelf een korte animatiefilm te maken.
- Leerlingen worden gestimuleerd in samenwerken en verbeeldingskracht.

Tijdsschema

De workshop duurt drie uur en vindt doorgaans plaats van 9.00 tot 12.00u en 13.00 tot 16.00u. Wij verzoeken u om 10 minuten voor aanvang aanwezig te zijn.

Vorbereiding op het project

- Om de leerlingen op dit project voor te bereiden, vragen we u, de leerlingen van te voren op de hoogte te stellen van dit project en een voorbeeldanimatie te bekijken op www.digitalplayground.nl
- Laat de leerlingen het opdrachtformulier (onder de knoppen Opdrachtformulier: filmtrailer of commercial bij dit project) vooraf invullen en neem deze mee naar de workshopruimte.
- Het is erg belangrijk dat de klas vooraf in gelijke groepen is verdeeld (gebruik hiervoor het Indelingsformulier onder de knop) om bij Digital Playground aan de slag te kunnen gaan. Voor praktijkonderwijs geldt een aangepast leerlingenaantal van max 20 leerlingen en een groepsindeling van max 5 ll per groep.



Bijzonderheden en randvoorwaarden:

- Tijdens het project is de aanwezigheid van een begeleider op vijftien leerlingen verplicht.
- De rol van de docent/begeleider tijdens de workshop is die van procesbewaker. Het is nadrukkelijk niet de bedoeling dat u les geeft tijdens de workshop. Wel verwachten we dat u aanwezig bent om in te grijpen wanneer nodig. De workshopleider kan u dus om hulp vragen. Wij raden u aan zelf actief aanwezig te zijn.
- Eten, drinken:
Het is de bedoeling dat leerlingen gegeten hebben vóór ze naar de workshop komen of dat ze iets eten na afloop. De leerlingen kunnen tussendoor geen eten kopen of een bezoek brengen aan de winkels. In het medialab is een blikjesautomaat en een snoepautomaat aanwezig.
- Tijdens de workshop:
Roken en het gebruik van mobiele telefoons is niet toegestaan. Het workshopprogramma bevat geen pauzes. Een eventuele uitzondering hierop i.v.m. de concentratie van de leerlingen wordt in dat geval door de workshopleider aangegeven.

INFORMATIE INSTELLING

Digital Playground is hét centrum voor praktische media-educatie. Sinds 1998 levert Digital Playground een bijdrage aan de mediawijsheid van duizenden jongeren in heel Nederland. Om kritisch met media om te gaan, moet je weten hoe media wordt gemaakt. Vanuit deze overtuiging stimuleert Digital Playground jongeren (12 t/m 19 jaar) bewust en creatief te zijn in hun mediagebruik. 'Media moet je maken' is het motto van Digital Playground. De website staat dan ook vol met film- foto, en animatiewerkstukken die jongeren zelf in één dagdeel hebben gemaakt.

Digital Playground legt in de programma's nadruk op het ontwikkelen van de volgende competenties:

creativiteit: leerlingen worden tijdens het gehele programma gestimuleerd om creatief te werk te gaan. Digital Playground wil jongeren helpen zichzelf op een creatieve manier uit te drukken en wijst hen op de mogelijkheden die media biedt.

samenwerken: leerlingen werken samen in de voorbereiding en tijdens de workshop zelf. Zij bedenken samen een idee en helpen elkaar bij de uitvoering daarvan.

oordeelsvorming: leerlingen leggen verbanden, maken afwegingen en vormen standpunten. Het programma stimuleert jongeren zelf een mening over (het gebruik van) media te vormen.



ADRESGEGEVENS

Contactgegevens instelling:
Digital Playground Medialab
Schilderstraat 26a- 28a
3011 ES Rotterdam
tel: 010-4126031

Met het OV?

Digital Playground is vanaf het centraal station Rotterdam het makkelijkst met de metro en de volgende

trams (halte Beurs) te bereiken:

Tram 8 richting Spangen;
Tram 21 richting de Esch;
Tram 23 richting Beverwaard;
Tram 25 richting Carnisselande.

VOORWAARDEN

Klik [hier](#) voor algemene voorwaarden Cultuurtraject Rotterdam.

Verhinderung

Bij verhinderung dient de school dit uiterlijk drie weken voor aanvang van (een gedeelte van) het project te melden bij het KCR, team planning Cultuurtraject. Indien deze termijn in acht wordt genomen, zijn aan deze afmelding geen extra kosten verbonden.

Meldt de school de verhinderung korter dan drie weken voor aanvang van (een gedeelte van) het project dan is het niet meer mogelijk een andere datum voor het project te plannen en komt het project voor de school te vervallen.

Indien het project geannuleerd wordt vanuit de organiserende instelling(en) dan zal het KCR in overleg met de school en binnen de mogelijkheden de school een ander datumvoorstel of projectvoorstel doen.

Foto's

Het is mogelijk dat er tijdens de projecten foto's worden gemaakt. Deze foto's kunnen worden gebruikt in brochures en voor andere publicitaire doeleinden van KCR. Indien u hier bezwaar tegen hebt, kunt u dat aangeven bij team planning Cultuurtraject Rotterdam.

OVER HET CULTUURTRAJECT

Het Cultuurtraject is een onderdeel van het online platform van het Kenniscentrum Cultuureducatie Rotterdam (KCR). Het KCR heeft als doel een brug te slaan tussen het Rotterdamse onderwijs en de culturele sector zodat cultuureducatie bereikbaar wordt voor zoveel mogelijk leerlingen. Het KCR is ervan overtuigd dat kunst en cultuuronderwijs onmisbaar is voor een brede ontwikkeling van kinderen en jongeren.

Het Cultuurtraject Rotterdam is een compleet kunst- en cultuurpakket voor leerlingen uit het Rotterdamse onderwijs. Van groep 1 in het primair onderwijs tot en met leerjaar 3 in het voortgezet onderwijs. In het huidige seizoen doen ongeveer 38.000 leerlingen mee met het Cultuurtraject Rotterdam. Het Cultuurtraject is zo opgezet dat leerlingen in aanraking komen met verschillende kunstdisciplines en culturele instellingen in Rotterdam, zowel actief als receptief. De Cultuurtrajectprojecten leveren een bijdrage aan de persoonlijke en sociale ontwikkeling van de leerling.



Cultuurtraject Rotterdam wordt georganiseerd door KCR 