

Keuzevak/Profielmodule ...: Naam van het keuzevak/profielmodule

Opdracht: Naam van de opdracht

Schrijf hier een korte inleiding voor de opdracht. In de inleiding wordt kort uitgelegd hoe de opdracht is opgebouwd en op welke manier gewerkt wordt bijvoorbeeld samenwerken of individueel. Deze inleiding komt (deels) ook op de overzichtspagina van de opdracht op de website.

## Overzicht opdrachten en leerdoelen

### Voorkennis

Indien er specifieke voorkennis of vaardigheden nodig zijn om de opdracht te kunnen maken geef hier een beschrijving. Bijvoorbeeld de gebruikte programma's, specifieke vaardigheden binnen deze programma's en welk niveau wenselijk is.

### Leerdoelen MVI:

Binnen deze opdracht werkt de leerling aan de volgende twee deeltaken van het keuzevak: Naam keuzevak.

- *Deeltaak ...: beschrijving deeltaak (overnemen uit het examenprogramma, eindtermen hoeven hier niet benoemd te worden. Geef deze aan in een dekkingsgraad-tabel zoals hieronder. In onderstaande tabel staat een voorbeeld)*
- *Deeltaak ...: Enz....*

### Dekkingsgraad

|       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1.1   |       |       |       |       |       |       |       | 1.2   |       |       |       | 1.3   |       |       |       |
| 1.1.1 | 1.1.2 | 1.1.3 | 1.1.4 | 1.1.5 | 1.1.6 | 1.1.7 | 1.1.8 | 1.2.1 | 1.2.2 | 1.2.3 | 1.2.4 | 1.3.1 | 1.3.2 | 1.3.3 | 1.3.4 |

### Overzicht

In de eerste kolom 'Leeractiviteiten' komen de losse deelopdrachten binnen de opdracht. Dit kunnen hele kleine onderdelen zijn zoals brainstormen, schetsen, presenteren, etc... In de tweede kolom 'Leerinhoud en begrippen' komt een korte beschrijving van deze losse deelopdrachten. Hierin wordt ook benoemd of het gezamenlijk of individueel gemaakt wordt en de belangrijkste begrippen die aan bod komen. In de derde kolom wordt de codering van de losse eindtermen genoteerd waaraan binnen deze deelopdrachten gewerkt wordt. Deze worden overgenomen uit het examenprogramma en corresponderen met bovenstaande tabel.

De codes starten met een **aantal letters** die aangeven of het om een keuzevak gaat of om een profielmodule. De codering werkt als volgt:

- Voor alle keuzevakken start de codering met '**K**/MVI'
- Voor alle profielmodules start de codering met '**P**/MVI'

Daarna komen een **aantal cijfers** die aangeven om welke eindterm het gaat.

- Het eerste cijfer geeft aan welk keuzevak/profielmodule
- Het tweede cijfer geeft aan welke deeltaak
- Het derde cijfer geeft aan welke eindterm

Voorbeeld van een codering: **K/MVI/1.1.2:**

**Keuzevak 1** (3D-vormgeving en realisatie), binnen profiel MVI. **Deeltaak 1** (een concept/plan ontwikkelen van een 3D product naar de wensen van een opdrachtgever) en **eindterm 2** (een idee ontwikkelen voor de realisatie van een 3D product)

In onderstaand schema staat een voorbeeld.

| <b>Leeractiviteiten</b>                   | <b>Leerinhoud en begrippen</b>   | <b>Eindtermen ...</b>  |
|---|--|--|
| 1: Brainstormen en onderzoek doen         | Informatie verzamelen over mogelijkheden materiaal en ontwikkelen van idee               | – <i>K/MVI/1.1.2</i><br>– <i>K/MVI/1.1.5</i>   |
| 2: Schetsen en plan maken voor uitvoering | Aan de hand van het onderzoek en de brainstorm een schets maken voor het ontwerp         | – <i>K/MVI/1.1.7</i>   |
| 4: Uitwerken concept                      | Driedimensionale modellen (testversies) maken voor het eindproduct                       | – <i>K/MVI/1.1.7</i>   |
| 3: Presenteren concept                    | Idee presenteren aan docent  | – <i>K/MVI/1.1.8</i>   |
| 5: Uitwerken eindproduct                  | Aan de hand van de brainstorm, het onderzoek en de schetsen uitwerken van het 3D product | – <i>K/MVI/1.2.1</i><br>– <i>K/MVI/1.2.2</i><br>– <i>K/MVI/1.2.3</i><br>– <i>K/MVI/1.2.4</i> |
| 6: Presenteren eindproduct                | Fotograferen eindproduct   | – <i>K/MVI/1.3.1</i>   |
| 7: Evalueren                              | Aan de hand van het proces tips en tops benoemen en verbeterpunten aangeven              | – <i>K/MVI/1.3.3</i><br>– <i>K/MVI/1.3.4</i>   |

## Opdrachtomschrijving docent

### Beschrijving

Geef een korte beschrijving per deelopdracht voor de docent. Wat moet er behandeld worden, wat moet er aanwezig zijn voor de leerlingen en welke materialen moeten er beschikbaar zijn? Zorg dat de docent aan de hand van de beschrijving zijn/haar les kan voorbereiden.

### Beoordeling

Bij 'Uitwerking en beoordelen' worden de onderdelen en producten aangegeven waarop dit onderdeel beoordeeld kan worden. Het te behalen aantal punten en de weging wordt niet vastgelegd, dit is aan de docent om voor zijn/haar les te bepalen. Er kunnen deelopdrachten zijn waar geen beoordeling aan te koppelen vanuit de eindtermen van het examenprogramma (in onderstaand voorbeeld opdracht 7: Evalueren).

*In onderstaand overzicht staat een voorbeeld*

### 1. Brainstormen en onderzoek

Laat leerlingen een aantal voorbeelden zien van verschillende driedimensionale dieren en objecten met papier. Zorg dat ze daarnaast voldoende middelen hebben om voorbeelden en inspiratie te zoeken voor een eigen dier en een eigen techniek voor de uitwerking daarvan.

#### Uitwerking en beoordelen:

- Leerlingen maken een brainstorm (woordweb, placemat, mindmap etc.)
- Leerlingen zoeken inspirerende voorbeelden (Pinterest-bord, collage, Digitaal inspiratie-document)

### 2. Schetsen en plan maken voor uitvoering

Leerlingen moeten hun idee uitwerken in een schets. De schets moet een eigen ontwerp zijn dus niet overgetrokken. De schets moet een duidelijk beeld geven van hoe het dier eruit zal gaan zien. Bij de schets worden belangrijke aantekeningen gezet zoals afmetingen, kleur en werkwijze.

#### Uitwerking en beoordelen:

- Leerlingen maken een duidelijke schets
- Leerlingen bedenken hoe ze te werk gaan bij het driedimensionaal uitwerken van hun idee

### 3. Uitwerken 3D model

Leerlingen maken een of meerdere testversies van het 3D-dier. Hierin testen ze de gekozen techniek en de haalbaarheid van hun plan en maken indien nodig aanpassingen.

#### Uitwerking en beoordelen:

- Leerlingen maken een of meerdere driedimensionale modellen
  - Hierin is de gekozen techniek duidelijk te zien
  - Het geeft een helder beeld van hoe de leerling de stap maakt naar het eindproduct

### 4. Presenteren concept

Leerlingen presenteren hun idee aan de hand van de gemaakte brainstorm, het onderzoek, de schets(en) en de model(len).

#### Uitwerking en beoordelen:

- De leerling kan duidelijk laten zien en vertellen hoe hij het eindproduct gaat maken

## **5. Uitwerken 3D product**

Leerlingen werken hun dier uit aan de hand van de gemaakte brainstorm, het onderzoek, de schets(en) en model(len), volgens de gekozen techniek. Zorg dat er voldoende materialen en gereedschappen zijn dat leerlingen hun objecten kunnen maken (papier, lijm, mesjes, linialen, snijlatten, snijplanken, tape, plakband).

### **Uitwerking en beoordelen:**

- Leerling maakt een volledig driedimensionaal dier van papier
- Het dier is een duidelijk resultaat van het voorliggende onderzoeksproces (onderzoek, schetsen, modellen)
- Het dier kan zelfstandig staan
- Eventueel pluspunten voor originaliteit en zorgvuldigheid

## **6. Presenteren product**

Leerlingen fotograferen hun dier voor een achtergrond waarin deze het beste tot zijn recht komt. Dit kan een volledig zwarte achtergrond zijn voor een dier van wit papier, maar ook juist een foto of natuurlijke omgeving (buiten, op straat, in het gras etc.). Het fotograferen kan eventueel in duo's. Hierbij kan ook op originele wijze gebruik worden gemaakt van combinaties van verschillende dieren. Zorg dat leerlingen mogelijkheden hebben voor het fotograferen (camera, mobiele telefoon). Zorg ook voor grote vellen zwart papier en eventueel de mogelijkheid afbeeldingen uit te printen als achtergrond.

### **Uitwerking en beoordelen:**

- Leerlingen maken een foto van hun dier in een zelfgekozen achtergrond
  - De foto is scherp
  - De achtergrond is goed gekozen bij het gemaakte dier

## **7. Evalueren**

Leerlingen evalueren het project en formuleren een tip en een top voor hun eigen werk. Ook benoemen ze een of meer verbeterpunten. Dit onderdeel kan schriftelijk worden ingeleverd, mondeling d.m.v. een presentatie. Ook kan het in duo's of juist klassikaal.

## Opdrachtschrijving leerling

### Beschrijving

Geef hier een beschrijving voor de leerling. Dit kan per opdracht zijn maar ook alleen een lijst met stappen. De opdrachtschrijving geeft vooral de inhoud aan en de losse deelopdrachten die de leerling moet maken. De manier waarop dit wordt uitgewerkt is aan de docent. Hij/zij kan er een uitgebreidere reader van maken voor de leerling maar kan er ook voor kiezen de deelopdrachten per les klassikaal op te starten en alleen een korte lijst van deelopdrachten te geven.

### Beoordeling

Naast de opdrachtschrijving wordt hier altijd aangegeven waarop het werk beoordeeld wordt. Per product kunnen productie-eisen worden benoemd en voor het gehele project kan een lijst worden gegeven met punten die beoordeeld worden.

*In onderstaand overzicht staat een voorbeeld*

In deze opdracht maak je een driedimensionaal dier. Je gaat onderzoek doen naar het werken met dit materiaal en vanuit een 2D tekening een 3D object maken.

### Stappen en opdrachten

1. Bekijk en verzamel voorbeelden van 3D-dieren van papier
2. Bedenk een dier dat jij wil maken
3. Schets hoe deze eruit ziet (houding)
4. Maak testjes (modellen)
5. Maak het eindproduct
6. Maak een foto van jouw dier voor een passende achtergrond
7. Evalueer en bedenk wat nog beter kan

### Eisen aan jouw 3D-dier

- Het is een eigen ontwerp (dus niet overgetrokken!)
- Je hebt alleen papier en lijm/tape gebruikt
- Je ontwerp komt duidelijk voort uit het voorliggende onderzoek (schetsen, modellen)
- Je ontwerp moet zelfstandig kunnen staan
- Je ontwerp is minimaal 10 cm hoog
- Je ontwerp mag zo groot als je wil maar je moet het kunnen optillen zonder dat het kapot gaat

### Beoordeling project

- Er is onderzoek gedaan naar driedimensionaal werken met papier en inspiratie verzameld
- Er is een schets gemaakt en deze is duidelijk en een eigen tekening
- Er zijn modellen gemaakt als test voor het uiteindelijke ontwerp
- Er is alleen papier en lijm/tape gebruikt
- Het dier kan zelfstandig staan
- Het 3D-dier is origineel in vorm
- Het 3D-dier is origineel in techniek/uitvoering
- Er is zorgvuldig gewerkt
- De foto is scherp en de achtergrond is goed gekozen en past bij het dier
- Er is een serieuze en doordachte evaluatie gemaakt van het proces