

# Leidraad voortgezet onderwijs voor Prijsvraag Icoon Oostelijke Vechtplassen, Vrijtijdslandschap Loosdrechtse Plassen

November 2017



## Inhoud digitaal lespakket

- Filmpje
- Introductietekst gericht op leerlingen voor docent om in te lezen en om te presenteren voor de klas.
- Opdrachtomschrijving / stappenplan
- Aankondiging prijsvraag
- Kaart prijsvraaggebied
- Flyer prijsvraag
- Reglement
- Oproep maken filmpje of fotoserie van: The making of.

## Klassikale introductie

1. Wat is een icoon? Leerlingen maken met de docent een woordspin over waar zij aan denken bij het woord icoon. Welke DJ? Welk gebouw? Welk pretpark? Samen ontdekken wat de betekenis van een icoon is.
2. Docent laat het wervende filmpje zien over de prijsvraag en geeft toelichting van de opdracht aan de hand van de introductietekst
3. Wat vindt jij leuk aan de Oostelijke Vechtplassen en specifiek de Loosdrechtse Plassen? Docent schrijft de woorden weer op het bord ter inspiratie.

## Opdracht in groepjes

4. Samen in een groepje overleggen wat je nog meer zou willen doen of zien aan de Oostelijke Vechtplassen en specifiek de Loosdrechtse Plassen? Drijvende winkel? Schaatsbaan?
5. In groepje discussiëren wat is het beste idee en hoe kan je daar een icoon van maken? 1 idee wordt gekozen.
6. Kaart uitprinten (A4) aankruisen op welk deel van de kaart binnen de blauwe vlekken zou het icoon het beste passen en waarom?
7. Maak met het groepje een sfeerposter. Hoe ziet het icoon er uit? Wat is de sfeer? Wat voor bezoekers komen er op af? Kinderen? Volwassenen?
8. Maak op maximaal 2 x A4 schetsen van het ontwerp
9. Omschrijf zo kort maar krachtig jullie icoon op max 2 A4:
  - Wat is jullie icoon?
  - Waarom missen de Oostelijke Vechtplassen en specifiek de Loosdrechtse Plassen dit icoon?
  - Waar past het icoon en waarom daar?
  - Wie komen het icoon bezoeken?
  - Hoe wordt het gemaakt? Van welk materiaal? Welke kleuren?

## Opdracht klassikaal

10. Pitch kort met 1 of 2 uit het groepje het idee aan de klas.
11. Stem met de klas op het beste idee
12. Denk samen na hoe kunnen we het idee nog beter maken. Omschrijvende tekst aanscherpen, schets duidelijker maken, locatie aanpassen, poster verduidelijken?
13. Optioneel: Maak samen een maquette (max A0) of een filmpje van maximaal 5 minuten over jullie icoon. Op het filmpje kan je bv het idee in een rap presenteren.

14. Lever met de klas het beste ontwerp in bestaande uit:

- Voorblad inc. omschrijving icoon in 1 alinea
- Kaart met de locatie van het icoon
- Schets(en) van het icoon max 2 x A4
- Omschrijving van het icoon max 2 x A4
- Poster max A0
- Optioneel: maquette of filmpje
- **Fotografeer of scan al het bovenstaande en lever alle documenten ook digitaal aan.**

Leuk om te doen: Maak The making of! Fotografeer of maak korte filmpjes van het proces. Van het knutselen, de presentaties enz en deel die op Facebook om alvast reclame te maken voor jou ontwerp.

\*\*\*\*\*