

Raamwerk Cultuureducatie Design doorgaande leerlijn - PO jaar 5 + 6

culturele competenties	receptief vermogen De leerling kan zich openstellen voor culturele uitingen	creërend vermogen De leerling denkt, creëert en produceert op creatieve wijze	reflectief vermogen De leerling kan cultuuruitingen van zichzelf en anderen analyseren, interpreteren en waarderen	analyserend vermogen De leerling kan informatie over cultuuruitingen zoeken, in zich opnemen en toepassen in eigen werk
focus	kunstwerk	(leerling als) kunstenaar	(leerling als) publiek	context
subdomeinen	medium & boodschap	inspiratie & vormgeving	identiteit & diversiteit	kunst & maatschappij
kerndoelen	PO 56	PO 54	PO 55	PO 12+13+34+37 afhankelijk van kunstdiscipline
primair onderwijs	kerndoel 56	kerndoel 54	kerndoel 55	
	De leerling kan open staan voor verschillende ontwerpen en erdoor geïnspireerd raken.	De leerling bedenkt ideeën door het experimenteren met verschillende materialen.	De leerling herkent de betekenis van een ontwerp zoals bijv. een reclameposter.	De leerling maakt kennis met de beeldtaal van verschillende culturen, landen en religies die vertegenwoordigd zijn in de eigen omgeving.
	De leerling geeft betekenis aan ontwerpen die hij in zijn dagelijks leven of in bijvoorbeeld een museale omgeving tegenkomt en legt een relatie met vorm, functie en doelgroep.	De leerling kan een oplossing bedenken, keuzes maken en iets nieuws creëren.	De leerling kan zijn eigen ontwerpproces bespreken, ook in relatie tot een thema.	De leerling vergroot zijn kennis van ontwerpbegrippen en kan die in producten en ontwerpen in de wereld om hem heen herkennen en benoemen.
	De leerling kan benoemen hoe een specifiek ontwerp ontstaan is.	De leerling kan in zijn ontwerp rekening houden met maat en plaatsing in vlak en ruimte.	De leerling kan betekenis geven aan ontwerpen van groepsgenoten en feedback geven ten aanzien van hun werkproces en er zijn waardering over uitspreken.	De leerling ervaart de relatie van een bepaald ontwerp met de omgeving en de tijd.
	De leerling kent het verschil tussen toegepaste en autonome vormgeving.	De leerling experimenteert met materiaal en vergroot zijn praktische vaardigheden op 2D, 3D en multimediegebied.		
		De leerling kan ruimtelijk vormgeven en experimenteren met verschillende verbindingstechnieken.		
		De leerling ervaart het ontwerpproces en laat zich inspireren door persoonlijk contact met ontwerpers.		

		De leerling kan een nieuwe functie geven (hergebruik) aan bestaand materiaal dat we dagelijks gebruiken.		
		De leerling kan foto's en (animatie)filmpjes maken en eenvoudige beeldbewerkingprogramma's bedienen op de computer.		
		De leerling kan zijn creatief idee of ontwerp presenteren met een tekening, moodboard, prototype of maquette en mondeling bespreken.		
5		De leerling bedenkt een oplossing voor een technische uitdaging in een ontwerp, kan deze uitvoeren en evalueren.		

Raamwerk Cultuureducatie Design doorgaande leerlijn - PO jaar 7 + 8

culturele competenties	receptief vermogen De leerling kan zich openstellen voor culturele uitingen	creërend vermogen De leerling denkt, creëert en produceert op creatieve wijze	reflectief vermogen De leerling kan cultuuruitingen van zichzelf en anderen analyseren, interpreteren en waarderen	analyserend vermogen De leerling kan informatie over cultuuruitingen zoeken, in zich opnemen en toepassen in eigen werk
focus	kunstwerk	(leerling als) kunstenaar	(leerling als) publiek	context
subdomeinen	medium & boodschap	inspiratie & vormgeving	identiteit & diversiteit	kunst & maatschappij
kerndoelen	PO 56	PO 54	PO 55	PO 12+13+34+37 afhankelijk van kunstdiscipline
primair onderwijs	kerndoel 56	kerndoel 54	kerndoel 55	
	De leerling kent de relatie tussen de betekenis van het ontwerp en de vorm, functie en doelgroep.	De leerling werkt volgens een ontwerpproces; van briefing naar product.	De leerling kan vertellen over de verschillende fases (idee, concept, toetsing etc.) van zijn werkproces en zijn klasgenoten.	De leerling maakt kennis met de beeldtaal van verschillende culturen en werelddelen in de samenleving.
	De leerling geeft betekenis aan een ontwerp en gaat op zoek naar de mogelijke betekenis voor de eindgebruiker of doelgroep.	De leerling leert te schakelen tussen de fases van het ontwerpproces (onderzoek, experiment, reflectie en feedback) wanneer het verbeteren van het ontwerp of product hierom vraagt.	De leerling formuleert een mening die betrekking heeft op vorm, inhoud en functie tijdens het werkproces.	De leerling ervaart de relatie van een ontwerp met de geschiedenis, cultuur, omgeving en de tijd.
	De leerling kan een relatie leggen tussen ontwerpen van dezelfde vormgever, in dezelfde stijl of ontwerpersgroep of binnen hetzelfde thema.	De leerling maakt een complex ontwerp waarin hij de beeldaspecten kleur, textuur en vormcontrast toepast op duurzame wijze (dier- en milieuvriendelijk).	De leerling kan zijn mening over vorm, functie en inhoud van ontwerpen benoemen, die vergelijken met de visie van anderen en eventueel bijstellen.	De leerling kan benoemen dat design in relatie staat met innovatie en (technische) ontwikkelingen zoals de 3D-printer.
	De leerling kan benoemen dat een ontwerp een rage kan veroorzaken, zoals de Nintendo Wii of Silly Bandz.	De leerling kan ruimte suggereren d.m.v. bijv. een schets van zijn idee (2D) of een schaalmodel (3D).		De leerling kan vakoverstijgend (kunst, techniek, aardrijkskunde, geschiedenis) een creatieve oplossing bedenken voor een maatschappelijk vraagstuk zoals milieuvriendelijker wonen.
	De leerling maakt kennis met een ontwerper uit de eigen regio middels een schoolbezoek aan een werkplaats of atelier ter inspiratie.	De leerling werkt met een aantal verschillende materialen en kiest het beste materiaal voor zijn ontwerp.		
		De leerling bedenkt meerdere oplossingen op het gebied van materiaal en constructie in het ontwerpproces.		

		De leerling kent het begrip beeldmanipulatie en kan daar zelf mee werken in een beeldbewerkingprogramma.		
		De leerling kan zijn werk selecteren en ordenen in een (beeldend of proces) portfolio.		
		De leerling kan zijn ontwerp, alleen of samen met groepsgenoten, overtuigend en creatief presenteren aan publiek, waarbij het nut van het ontwerp wordt uitgelegd, middels een tentoonstelling, expositie of catwalk.		
5		De leerling kan bij een tentoonstelling van eigen werk rekening houden met publiek en erover communiceren met audiovisuele media.		