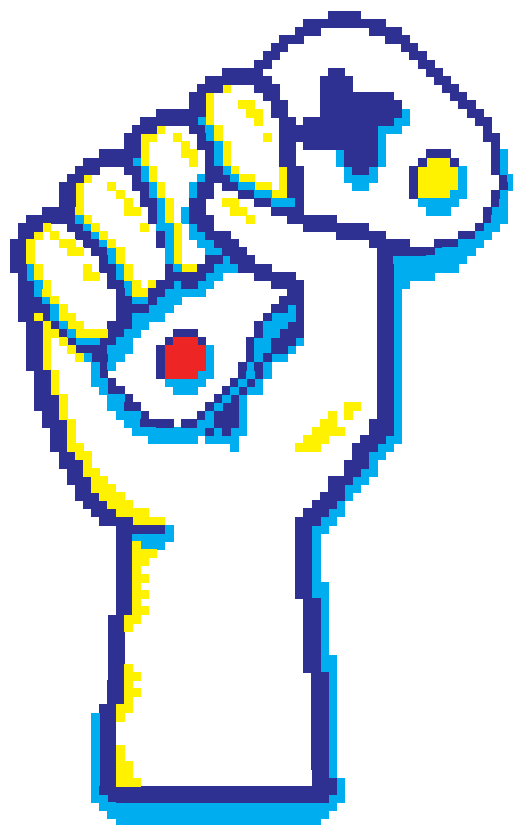


MULTIMEDIAAL
LESPAKKET

START
ANY
GAME
ON!



GO GO GO

ANIMATED
YOUNGSTERS

mama

3^e EN 4^e LEERJAAR
VMBO-TL/HAVO/VWO

ANIMATED YOUNGSTERS BRENGT
KUNST, GAMING EN WETENSCHAP BIJ JOU IN DE KLAS

ANIMATED YOUNGSTERS IS EEN LESPAKKET OVER GAMING, KUNST EN WETENSCHAP, WAARIN LEERLINGEN DOOR HEEL NEDERLAND MET ELKAAR IN CONTACT WORDEN GEBRACHT EN ACTIEF IDEEËN, INSPIRATIE EN KENNIS UITWISSELEN.

IN 12 WEKEN MET JE LEERLINGEN NAAR EEN EIGEN GAMECONCEPT
Neem je deel aan Animated Youngsters dan werk je in 12 weken met je leerlingen toe naar een eigen gameconcept. Tijdens deze 12 weken geef je lessen over gaming, kunst en wetenschap, waarin je leerlingen kunnen spelen en ervaren. Bovendien ontdek je met je leerlingen hoe digitale media, games en hedendaagse beeldcultuur ons dagelijks leven beïnvloeden. Hiervoor bieden we een pakket met 22 lessen waarin spellen zijn geïntegreerd, en waarmee we je leerlingen in contact brengen met de beroepspraktijk door middel van video's van experts en tutorials.

IN CONTACT MET ANDERE SCHOLEN VIA EEN ONLINE LEEROMGEVING
Via een beschermde online leeromgeving houden leerlingen hun eigen portfolio bij en leggen zij hun ontwikkelingen vast. In deze omgeving worden zij ook in contact gebracht met andere deelnemende leerlingen en krijgen zij actuele inspirerende bronnen toegestuurd. Als docent kom je via deze omgeving ook in contact met de andere deelnemende docenten en kun je elkaar inspireren en feedback uitwisselen.

ONTWIKKELD DOOR VAKMENSEN BINNEN DE KUNST EN EDUCATIE
Het skelet van de lessenreeks is ontwikkeld door MAMA in samenwerking met verschillende experts uit het vakgebied van games en kunst. De lessen zijn uitgewerkt door educatoren, die werkzaam zijn in zowel het onderwijs als de buitenschoolse educatie. Alle lessen zijn uitvoerig getest in klassen door heel Nederland en met zorg afgesteld en aangepast per niveau.

GAME ON!

WEEK 01 + 02 KENNISMAKEN MET DE MATERIE EN ELKAAR

LES 01 Vine-tikkertje spelen en ontdekken waarom spelen zo van belang is
Leerlingen maken kennis met het project en nemen alle technische middelen door

LES 02 "CHALLENGE EVERYTHING" AFL. 01



Welke spellen worden al gespeeld in de klas en wat voor soort spel scoort het hoogst?

Klassikaal wordt een inventarisatie gemaakt van de interesses en de al aanwezige kennis in de klas

LES 03 Expert Video "WAT MAAKT EEN SPEL" VIDEO



Jan-Maarten Nachtegger, Game Artist en designer

LES 04

"CHALLENGE ACCEPTED" AFL. 02



Spelen en bespreken van "1000 blank white cards" en zelf speelkaarten maken

Leerlingen maken kennis met de basics van een spel en hoe spelregels worden opgebouwd uit rechten en verantwoordelijkheden van de speler

WEEK 03 - 05 VERKENNEN VAKGEBIED EN THEMA'S

LES 05 "DURF TE GLITCHEN" AFL. 03



Wat is glitchen, hoe kun je remixen en wat betekent context voor een concept?

Leerlingen creëren aan de hand van hedendaagse kunst en remixen

LES 07 "THE MATRIX" AFL. 04



Wat zijn de mogelijkheden, consequenties en ethische grenzen van technologische ontwikkelingen

Leerlingen filosoferen op een actieve manier en formuleren een eigen standpunt

LES 09 "PROCESSING ..." AFL. 05



Spelen en bespreken van "Keep talking then nobody explodes"

Leerlingen bespreken en ervaren wat de consequenties van verschillende communicatiemiddelen binnen een spel zijn

LES 10 "EINDBAZEN" AFL. 06



Spelenderwijs worden drie verschillende werkgroepjes gemaakt, vanuit interesses, kwaliteiten en karaktereigenschappen

Leerlingen ervaren en bespreken de verschillende factoren die nodig zijn voor een goede samenwerking

WEEK 06 + 07 VOORBEREIDEN OP DE EIENDOPDRACHT

LES 11 Het Bordspel
Met beperkte middelen maken de leerlingen hun eerste eigen bordspel

Leerlingen ervaren en verwoorden hoe een spel in de eerste plaats ontstaat door grenzen en beperkingen

LES 12 Het Volksspel
Met enkel hun eigen lichaam spelen de leerlingen twee oude volksspelletjes en passen zij de regels aan

Leerlingen ervaren en passen toe hoe het eigen lichaam ook een spelmiddel is

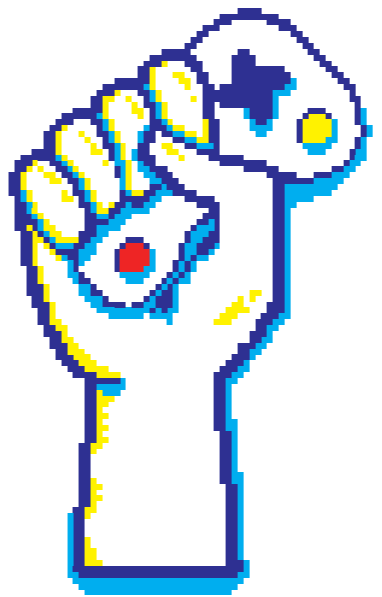
LES 13 Expert Video "GAME HISTORY 101" VIDEO



Kimberley van Dee, Educator en gamefanaat

Internetcultuur
De leerlingen bekijken verrassende internetspellen waarvan je niet altijd beseft dat het een spel is

Ervaren hoe divers de spelvormule kan zijn aan de hand van de diverse en soms absurde digitale spellen die voortkomen uit de internetcultuur



AANVULLENDE EXCURSIE OF EXPERTWORKSHOP

In week 3-5 kun je een passende excursie bij een culturele instelling of een workshop voor in de klas aanvragen

WEEK 08 - 11 WERKEN AAN DE EIENDOPDRACHT EN PRESENTATIE

LES 14 LES 15 LES 16 LES 17

LES 18 LES 19 LES 20 LES 21

Analyseer een spel dat populair was bij een oudere generatie en update de spelvormule, spelregels en spelmiddelen. Zorg dat het spel opnieuw urgentie krijgt en verbeeld het concept in een vlog door video, audio en tekst naar eigen hand te zetten

Leerlingen werken (interscolair) samen, analyseren, luisteren, anticiperen, verbeelden, conceptualiseren, remixen en creëren

Expert Video "PROTOTYPEN EN PLAYTESTEN" VIDEO



Adriaan de Jongh, Game Designer

Expert Video "STORYTELLING EN EDITING" VIDEO



Melanta Heuijmans, Cultureel antropoloog

Expert Video "SOUND DESIGN" VIDEO



Henk-Jelle de Groot, Sound Designer

LES 22 Alle gameconcepten worden gepresenteerd en sommige misschien zelfs al gespeeld

Presenteren, feedback formuleren en ontvangen

WEEK 12 UITLOOP

WAT LEER JE VAN SPELEN EN ANIMATED YOUNGSTERS?
In de eerste plaats leer je dat het oké is om iets niet meteen te kunnen. Als je "Game Over" gaat, voelt dit niet als falen, maar als een motivatie om het juist opnieuw te proberen. Zo kun je op een lichte manier leren en jezelf ontwikkelen.

DE COMPETENTIES VAN SPELEN
Deze spelmentaliteit is van groot belang. Want hoe vaak zit er niet een heel mooi toeval in een foutje? En hoe vaak kun je echt beseffen dat je mag leren van je fouten en dat leren ook met plezier gepaard kan gaan. Hiernaast train je met spelen ook de volgende competenties:

- VERBANDEN LEGGEN
- OPLOSSINGSGERICHT DENKEN
- SAMENWERKEN
- DOORZETTEN
- ANTICIPEREN
- MANIPULEREN
- MET TELEURSTELLING OMGAAN
- DOELEN STELLEN
- DOELEN BEHALEN
- DE VERBEELDING WORDT GEPRIKKELD
- STRESS VERLAGEND

MEDIAWIJSHEID EN 21ST CENTURY SKILLS
Op het gebied van Mediawijsheid behandelen we onder andere hoe digitale media zoals video en audio de werkelijkheid kleuren en hoe je verschillende apparaten en toepassingen kan gebruiken om je doelen te realiseren. Verder duiken we met de hulp van professionals in de beroepspraktijk van gaming, kunst en media, om te bekijken hoe media eigenlijk worden gemaakt en creëren de leerlingen zelf content waarmee ze participeren in een sociaal netwerk.

NIEUWE EXAMENEISEN CKV
Animated Youngsters sluit aan op de nieuwe exameneisen van het vak CKV. Het gehele pakket stimuleert een open en actieve houding bij de leerling waarbij zij worden uitgedaagd nieuwe media, kunst en de beroepspraktijk te onderzoeken en hier zelf vragen bij te formuleren. Daarbij sluit het lespakket aan op de dimensies: Analoog en digitaal, traditie en innovatie.

VERSCHILLENDE PERSPECTIEVEN
Via het Animated Youngsters lespakket komen leerlingen van verschillende scholen met elkaar in contact. Deze ontmoetingen en de uitwisseling van kennis onderling is van grote waarde.

OF JE NU OP HET PLATTELAND WOONT OF IN DE STAD, VAN HET VMBO, HAVO OF VWO KOMT: DE VERSCHILLENDE PERSPECTIEVEN BIJEN EEN TOEVOEGING AAN HET WERELDBEELD EN NETWERK VAN DE LEERLING

MAMA EN ANIMATED YOUNGSTERS

Animated Youngsters komt voort uit een talentontwikkelingstraject vanuit MAMA voor een selectie jongeren tussen 14-18 jaar over gaming, gamecultuur en kunst. De twaalf Animated Youngsters volgden gedurende 6 maanden onder begeleiding van professionals een intensief leertraject, dat bol stond van de excursies en masterclasses rondom games en kunst. De groep creëerde vervolgens een eigen presentatie in de showroom van MAMA.

IN DE VOETSPOREN VAN DE ANIMATED YOUNGSTERS

Met het lespakket Animated Youngsters treden je leerlingen in de voetsporen van de Animated Youngsters die het project in 2015 volgden. Aan de hand van o.a. een documentaire jeugdserie die over en door het collectief is gemaakt wordt er kennis gemaakt met verschillende richtingen binnen de gamecultuur, waaraan vervolgens opdrachten worden gekoppeld die uitgevoerd worden in de klas. Via de online leeromgeving delen je leerlingen vervolgens hun ideeën, bevindingen en resultaten met scholieren van andere scholen.

ALS JE DEELNEEMT AAN ANIMATED YOUNGSTERS ONTVANG JE VAN MAMA:

ALS LEERLING:

Expert video's en tutorials op het gebied van gamedesign, sounddesign en storytelling

Zesdelige jeugd documentaire serie ontwikkeld over en door de Animated Youngsters

Diverse digitale en analoge spellen

Handvatten om tot een eigen gameconcept te komen

Vlogs vanuit de Animated Youngsters, die dezelfde opdrachten hebben uitgevoerd

ALS DOCENT:

22 lessen die aansluiten op de nieuwe exameneisen van CKV en zijn afgestemd per niveau

Theoretische ondersteuning om je verder in te kunnen lezen in de behandelde thema's binnen gaming, hedendaagse kunst en wetenschap

Op aanvraag: Bemiddeling voor een passende workshop of excursie voor je deelnemende klassen tijdens het project

VOOR BEIDEN:

Toegang tot de Animated Youngsters online leeromgeving

Actueel bronmateriaal rondom technologische en artistieke ontwikkelingen

Inzicht in de beroepspraktijk en de verschillende toekomstmogelijkheden voor de leerling

Tips voor tentoonstellingen en instellingen

PRIJZEN:

1 Lespakket €740

JAARPRIJS BIJ MEERJARIGE DEELNAME:
2 jaar €700
3 jaar €660
4 jaar €600

OPTIONEEL:

Bemiddeling excursie €150
Expert in de klas €300

HET ANIMATED YOUNGSTERS LESPAKKET KAN BETAALD WORDEN MET DE CULTUURKAART



O.A. IN DE SERIE TE ZIEN:

Fries Museum, Gamestudio Codeglue, TonTonclub XL, MU, STRP Biënnale, MOTI, Performancecollectief Umland: Marijn de Jong, resolutiekunstenaar Rosa Menkman, Game Designer Adriaan de Jongh, Game Artist Jan-Maarten Nachtegeller, Sound Designer Henk-Jelle de Groot en Showroom MAMA

MELOJE AAN →

BEN JE GEÏNTERESSEERD OM DEEL TE NEMEN AAN ANIMATED YOUNGSTERS OF WIL JE EERST MEER WETEN? STUUR EEN MAIL NAAR

MAMA@ANIMATEDYOUNGSTERS.NL

ANIMATED YOUNGSTER LOOPT VOOR VIER JAAR EN WORDT ELK JAAR GEÛPDATE

Ieder jaar zijn er drie periodes beschikbaar voor deelname. Uit de testfase is gebleken dat deelname met 2 tot 4 klassen je als docent de gelegenheid biedt tot meer aandacht en routine in de lessen en hiermee ook het plezier vergroot.

Per jaar wordt al het bronmateriaal geüpdate en wordt het lespakket weer actueel gemaakt. We raden dan ook zeker aan meerdere jaren mee te doen. Meerjarige deelname levert ook een voordeligere prijs op.

2016/2017
Periode 2: apr - jul

2017/2018
Periode 3: sep - dec
Periode 4: jan - apr
Periode 5: apr - jul

2018/2019
Periode 6: sep - dec
Periode 7: jan - apr
Periode 8: apr - juli

2019/2020
Periode 9: sep - dec
Periode 10: jan - apr
Periode 11: apr - jul

MAMA is een platform voor hedendaagse kunst en visuele beeldcultuur gevestigd in Rotterdam met een grote focus op talentontwikkeling. Los van het eigen educatieve aanbod biedt MAMA in samenwerking met TENT en Witte de With Center for Contemporary Art workshops en rondleidingen aan, onder de noemer 100% hedendaags, voor het voortgezet onderwijs.

MAMA
Witte de Withstraat 29 - 31
3012 BL Rotterdam

tel (010) 23 320 22
info@showroommama.nl
www.showroommama.nl