**Planning Beeldend 3 GT en BK  
‘Meesterproef’   
Kerst- tot zomervakantie**

Tijdens de tweede en derde periode inzetten van een zogenaamde ‘Meesterproef’ bij de derdejaars. Een meesterproef is een overkoepelende opdracht waarbij zowel CKV als Art and Design aanbod komen, en behaald kunnen worden. Deze opdracht wordt gekoppeld aan het gekozen profiel of toekomstige beroep van de leerling. Maar ook aan het absurd design. Naast een duidelijke structuur is er nog steeds voldoende ruimte voor keuzevrijheid. Over de gehele meesterproef staat het inzichtelijk maken van het beeldende proces en reflectie centraal. Deze meesterproef is opgebouwd uit 4 stappen. Er zal dan ook na (bijna) elke stap een beoordeling en reflectie volgen. Deze meesterproef zal verschillende disciplines betrekken met een duidelijke hoofdindeling. Elke leerling zal deze stappen doorlopen op weg naar het gewenste eindresultaat.

Met de meesterproef worden alle eisen voor CKV behaald, deze zijn: aanleggen portfolio (digitaal), kennis kunst & cultuur disciplines, maken eigen werk, reflecteren op eigen werk en kennis maken met professionele kunstuitingen (CKV dag).

**Hoofdindeling:**  
  
**Stap 1. 2D, onderzoek;** De leerling werkt gedurende een periode van 7 weken aan een onderzoek naar producten die toepasselijk zijn binnen het gekozen profiel, keuze bedrijf/instelling/beroep, en vervolgens discipline (Bv: Profiel, Zorg en Welzijn, Discipline, Mode, Onderzoek; Mode van verpleging). Het onderzoek wordt doormiddel van opdrachten ingeleverd en beoordeeld (moodboard, 3 schetsen, materiaal en kleur-onderzoek en eindschets). Tijdens het onderzoek vind een peer-reflectie plaats.   
 **Stap 2. 3D, eindwerk;**  Na het 2D-onderzoek gaan de leerlingen, een periode van 6/7 weken, aan de slag met het ‘creëren’ van hun verzonnen product. Keuze in materiaal is vrij en al onderzocht. Aan het eind van deze 7 weken wordt het 3D eindwerk beoordeeld en gereflecteerd met de docent.

**Stap 3. Digitaal,** **Reclame;** De leerlingen maken een keuze uit verschillende digitale middelen om het gemaakte eindwerk aan te prijzen. Aan de hand van de gemaakte keuze kijken de leerlingen (ieder apart) een PowerPoint/filmpje over het gekozen digitale middel. Dit kan via foto, film of website. Elk van deze middelen kent zijn eigen korte onderzoek en wordt in een PowerPoint besproken. Na 5 weken leveren de leerlingen het digitale werk samen met een zelfreflectie in.   
 **Stap 4. Presentatie, Slot;** Tot slot presenteren de leerlingen aan het einde van periode 3 hun werk aan de hand van bijbehorend proces. Het presenteren gaat via een gefilmde korte pitch. Dit is een laatste beoordeling.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lesnr.** | **Opdracht** | **Inleveren** | **Middel** | **Doel** |
| 2D | Introductie meesterproef mbv absurd design. Planning, keuze vak/beroep. Zoeken afbeeldingen. |  | P.P 1  Intro en proefje  Brainstorm | Lln. Maakt een keuze mbt zijn/haar beroep/vak.  Lln. Begrijpt absurd design. |
| 2D | Uitleg en keuze discipline. Maken digitale moodboard. |  | P.P 1  Intro en proefje  Woordspin/  Beeldspin/ afbeeldingen | Ll. Herhaalt beeldende disciplines  Lln. Onderzoekt koppeling discipline en vakgebied/ beroep en absurd design. |
| 2D | Digitaal moodboard, en aanmaken digitale portfolio. starten drie ontwerpschetsen. |  | P.P 1  Intro en proefje | Lln. Maakt digitale moodboard af.  Lln. Onderzoekt middels schetsen beeldende mogelijkheden mbt opdracht. |
| 2D | Afronden 3 ontwerpschetsen en vervolgens de beste kiezen. |  | P.P 1  Intro wat is een goed ontwerp? (vragenlijst)  en proefje | Lln. Kiest beste ontwerp uit nav vragenlijstje. |
| 2D | Kort materiaal onderzoek, minimaal 3 stuks en beschrijving. |  | P.P 1  Intro en proefje | Lln. Onderzoekt mogelijkheden in materiaal. |
| 2D | Kort kleur onderzoek, op het gekozen materiaal. Peer-reflectie. |  | P.P 1  Intro en proefje  Werkblad  Peer-reflectie | Lln. Onderzoekt mogelijkheden kleur op gekozen materiaal.  Lln. Reflecteert op medelln. |
|  | **Vakantie** |  |  |  |
| 2D | Uitwerken van 1 eindontwerpschets. Inleveren onderzoek. | Inleveren 2D-onderzoek:   * Moodboard * 3 schetsen * 3 materiaal- onderzoek * Kleur-   Onderzoek   * Peer-reflectie * Eindschets |  | Lln. Betrekt het kleur en materiaal onderzoek in zijn ontwerptekening (heeft een concreet idee). |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  | P.P 2 Uitwerken omzetting van 2d naar 3d, hoe doe je dat? | Lln. Zet zijn/haar 2d ontwerp om in een 3d uitvoering.  Lln. Beheerst verschillende materialen en technieken. |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  |  | (zie boven) |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  |  | (zie boven) |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  |  | (zie boven) |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  |  | (zie boven) |
| 3D | Het 3D uitwerken van de eindschets |  |  | (zie boven) |
| 3D+Dig | Inleveren en beoordelen 3D. Keuze digitale discipline, aan de hand van verschillende ingesproken p.p uitleg. | Inleveren 3D-eindwerk:   * Het eindwerk | P.P 3 is een algemene, PP4 Film, PP 5 Foto, PP6 website (laatste 3 ingesproken) | Lln. Heeft inzicht in digitale disciplines.  Lln. Heeft keuze gemaakt uit de 3 aangeboden disciplines en verdiept zich.  Lln. Beschikt over mogelijkheid zelfstandig leren. |
| Dig | Aan de hand van de p.p aan de slag met digitaal aanprijzen van het eindwerk.  Lln. Verdiept zich dmv opdrachten in de PP in de gekozen discipline |  | Keuze P.P | Lln. Voert stappenplan uit behorende bij gekozen discipline. |
| Dig | Kort digitaal onderzoek afronden en starten digitaal eindwerk. |  |  | Lln. Voert stappenplan uit behorende bij gekozen discipline en rondt dit onderzoek af. |
|  | **Vakantie** |  |  |  |
|  | **Vakantie** |  |  |  |
| Dig | Digitaal eindwerk |  |  | Lln. Prijst zijn/haar onderzoek en/of project aan dmv digitaal middel. |
| Dig+Pr | Digitaal eindwerk |  |  | Lln. Prijst zijn/haar onderzoek en/of project aan dmv digitaal middel. |
| Dig+Pr | Voorbereiden presentaties en invullen reflectie (formulier) | Inleveren Digitaal eindwerk:   * Proefjes digitaal. Verschilt per discipline. * Digitale werk, inleveren via mail. | PP 7 Presenteren en reflecteren. | Lln. Beschikt over kennis van presenteren en reflecteren en voert een eindpitch en eindreflectie uit (zelf filmpje van pitch maken en zelf eindreflectie). |