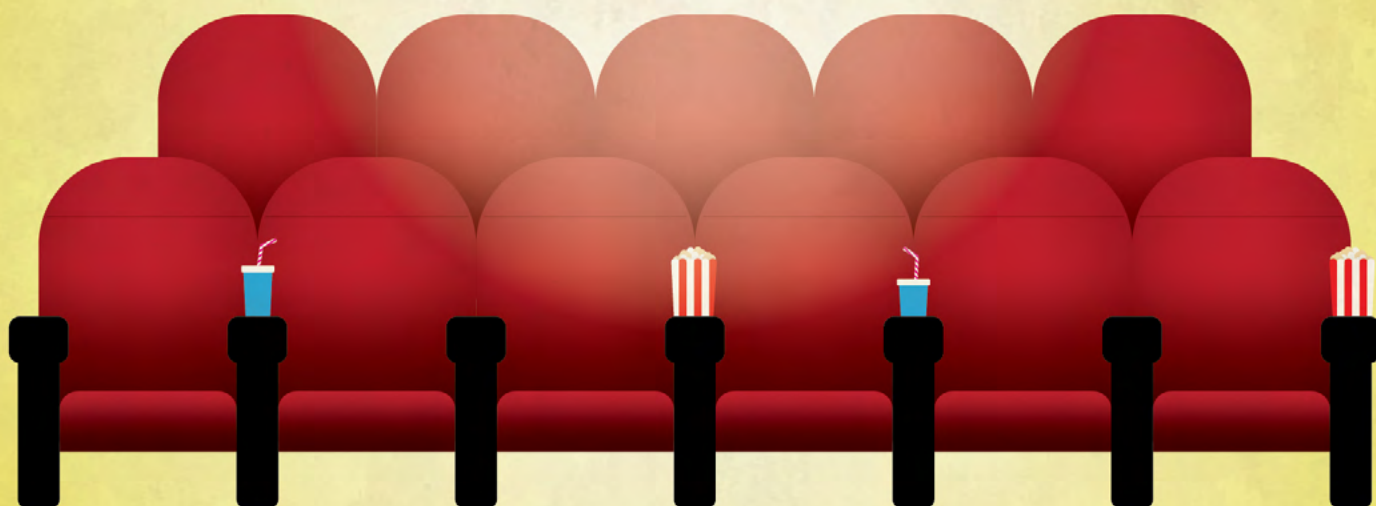


BEWEGENDE BEELDEN

GROEP 5 T/M 8



TIJDENS EEN UITSTAPJE NAAR HET THEATER, DE BIOSCOOP, HET MUSEUM OF HET PRETPARK STA JE ER VAST NIET BIJ STIL: VAN BEELD TOT GELUID, VAN ACHTBANEN TOT REKWISIETEN OP HET PODIUM EN OOK IN EEN INTERACTIEF MUSEUM, OVERAL WORDEN ALLERLEI MECHANISCHE EN DIGITALE TECHNIEKEN INGEZET OM JOU TE VERMAKEN.

In deze opdracht ga je aan de slag met de technieken achter de schermen van de bioscoop. Jij bent vast al eens naar een coole film geweest in een bioscoop, misschien in 3D of 4D. Door deze technieken leef je helemaal mee met de acteurs! Soms lacht de hele zaal zich krom en soms schrikt iedereen zich een hoedje.

Ontwerp samen jullie eigen 4D-bioscoop.
Hoe zorg je dat de film met behulp van techniek levensecht in beeld komt?



OO TECHNIEK

OO staat voor Onderzoeken en Ontwerpen. Je leerlingen onderzoeken een probleem en ze ontwerpen een product dat hier een oplossing voor biedt. Daarvoor doorlopen ze in een aantal stappen de onderzoekscyclus en de ontwerpcyclus.

De onderzoekscyclus is gericht op het vergroten van kennis door het doen van onderzoek aan de hand van de vraag: **hoe zit dat?**

In de ontwerpcyclus staat het ontwerpen en maken van een product centraal aan de hand van de vraag: **hoe maak ik iets?**

De stappen staan niet precies vast, soms kan het nodig zijn dat je leerlingen teruggaan naar een eerdere stap. Je kunt er ook voor kiezen om te starten met de ontwerpcyclus. Als de leerlingen daarbij interessante en onderzoekbare vragen stellen, kunnen ze dat gaan onderzoeken. Soms is het zelfs mogelijk een onderzoek te doen met behulp van hun zelfgemaakte product.

Tip: Hang de stappen van de onderzoeks- en ontwerpcyclus zichtbaar op in de klas, aan de muur of aan een touwtje. Leerlingen kunnen zo in één oogopslag zien met welke stap ze bezig zijn.

In het lesmateriaal lees je in de tekstvakken aan de linkerkant over onderzoeken en ontwerpen en aan de rechterkant vind je alle informatie, tips, websites en boeken voor de opdracht. De algemene leerdoelen en kerndoelen die aan bod komen bij OO Techniek, vind je op de pagina [Leerdoelen en kerndoelen](#) op onze website.

Maak je leerlingen nieuwsgierig naar Onderzoeken en Ontwerpen met de volgende video's:

[Ootje onderzoekt](#)

[Ootje zoekt onderdak](#)

DIT ZIJN DE LEERDOELEN VAN DEZE OPDRACHT

- De leerlingen maken kennis met de technieken achter de schermen in een 4D-bioscoop.
- De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat de rol van techniek is in de 4D-bioscoop.
- De leerlingen onderzoeken mechanische overbrengingen.
- De leerlingen leren een constructie bouwen met mechanische overbrengingen.
- De leerlingen leren een geprogrammeerd onderdeel, een elektrisch onderdeel of een 3D-geprint/lasergesneden onderdeel te maken.

OO TECHNIEK FINALE

Doen jullie mee aan het OO Techniek Finale? Op de [website](#) vind je alle informatie over deelname.

ONTWERP JE EIGEN 4D-BIOSCOOP MET OO TECHNIEK!

Eerst onderzoeken de leerlingen de technieken die worden gebruikt in een 4D-bioscoop. Dit verwerken ze in een ontwerp van een 4D-bioscoop, met een blik op de technieken achter de schermen.

OO TECHNIEK FINALE

De volgende materialen kunnen handig of nodig zijn bij het werken aan OO Techniek:

Onderzoeken en ontwerpen

Papier, karton (grote dozen), touw, plakband, lijm, lijmpistool, wc-rolletjes, bekertjes, blikjes, flessen, hout, figuurzaag, elastiekjes, rietjes, lapjes stof, satéprikkers, klei etc. Meer inspiratie vind je op de poster "100 materialen voor uitvinders" van [Het Kleine Avontuur](#).

Verslag maken

Pennen, stiften, kleurpotloden, papier, karton, fotocamera, etc.

**CONFRONTEREN**

Prikkel de leerlingen en maak hen nieuwsgierig naar het onderwerp. Zorg voor aansluiting bij hun leefwereld, maar besteed ook aandacht aan wat het voor volwassenen en voor de samenleving betekent.

Techniek gaat leven bij de leerlingen als je aan hen voorleest of hen zelf laat lezen uit deze boeken:

- [Hee, dit is een top idee! - Monique van der Zanden en Marieke Nelissen](#) (EAN 9789048723263)
- [Wat moet je doen met een idee? - Kobi Yamada](#) (EAN 9789082545371)
- [Ada Dapper, wetenschapper](#) (EAN 9789057125119) en [Roza Rozeur, ingenieur](#) (EAN 9789057124983)

Groep 5 & 6

- [Willewete; Naar de film - Florence Ducatteau](#) (EAN 9789044828481)
- [Met Annie en Joop naar de bioscoop \(een Gouden Boekje\) - Freek de Jonge](#) (EAN 9789047621058)
- [Serie "Slimme Techniek" - Nancy Dickman, o.a. "Dit doe je met een hefboom"](#)

Groep 7 & 8

- [Films die nergens draaien - Yorick Goldewijk](#) (EAN 9789021681825)

Groep 5 t/m 8

- [Zelf animatievideo's maken - Govrien Oldenburger](#) (EAN 9789492899170)

Laat je leerlingen naar de volgende bronnen kijken. Ga je op zoek naar extra bronnen, probeer dan te voorkomen dat er een mogelijke oplossing voor de ontwerp opdracht in zit. In het kader van het leerdoel informatievaardigheden (digitale geletterdheid) kunnen de leerlingen ook zelf bronnenonderzoek doen (met jouw begeleiding).



Algemene bronnen bij het thema

- SchoolTV [Tandwielen, hoe werken ze](#)
- SchoolTV [Hefbomen worden gebruikt om kracht te kunnen zetten](#)
- SchoolTV [Hefbomen & katrollen; Full proof](#)
- Kijpers [Solarix gevel](#)

Specifieke bronnen bij deze opdracht



- SchoolTV [Driedimensionaal - Hoe kan het dat we in een bioscoop 3D zien](#)
- SchoolTV [Interactieve schoolplaat over film en video - Wat kijk je nou](#)
- Pathé [4DX-bioscoop](#)
- Kijpers en de bioscoop [Kijpers & Pathé bioscopen](#)

VERKENNEN EN VRAGEN FORMULEREN

Activeer de voorkennis van de leerlingen, laat ze zich inleven in het onderwerp en de materialen verkennen. Zorg ervoor dat de leerlingen het onderwerp in deze stap zo breed mogelijk aanpakken. De verwondering die in de vorige stap is opgeroepen, roept bij leerlingen allerlei vragen over het onderwerp op. Je kunt ze ook helpen door zelf vragen te stellen. Stel open vragen die de leerlingen aanmoedigen verder na te denken. Laat zien dat je hun ideeën serieus neemt en waardeert. Het is niet erg als ideeën of vermoedens niet blijken te kloppen. Door te experimenteren doe je nieuwe kennis op. Ook van foute inschattingen kun je veel leren!



Om op ideeën te komen voor de ontwerpopdracht gaan de leerlingen eerst onderzoek doen naar de technieken in de 4D-bioscoop.

De volgende vragen helpen de leerlingen op gang:

- Hoe verloopt een filmvertoning in een 4D-bioscoop?
- Hoe worden bewegende onderdelen gebruikt in een 4D-bioscoop, bijvoorbeeld bij de stoelen?
- Welke elektrische technieken worden gebruikt in een 4D-bioscoop?

Voor een mooi overzicht van het onderwerp kun je onderstaande sleutelwoorden bespreken en verwerken in een woordweb of mindmap.

Tip: www.mindmapmaker.nl

Bioscoop	Een gebouw waarin mensen in stoelen kunnen kijken naar een film die wordt geprojecteerd op een groot scherm; bios = leven, scoop = kijken.
Film	Een verhaal dat wordt uitgebeeld door bewegende beelden. Vroeger opgenomen op een filmrol en geprojecteerd door een filmprojector, tegenwoordig digitale films die worden geprojecteerd met een digitale videoprojector.
Geluid	Iets wat je kunt horen. Het ontstaat wanneer 'iets' in trilling wordt gebracht. In de bioscoop: stemmen en muziek uit geluidsboxen die achter het beeldscherm hangen.
3D-film	De film wordt geprojecteerd met beelden voor je linkeroog en beelden voor je rechteroog, met een speciale bril lijkt het of je de beelden met diepte ziet.
4D-bioscoop	Naast geluid en 3D-beeld lijkt de film nog echter doordat je stoel kan bewegen en er komen bv. waterdruppels uit het plafond als het in de film regent.
Beweging	Het verplaatsen van een voorwerp in de ruimte door de tijd, in een rechte of kromme lijn.

TAALLESSEN KOPPELEN AAN OO TECHNIEK

OO Techniek biedt een rijke context voor de taalontwikkeling en het uitbreiden van de woordenschat:

- Besteed bij het werken aan OO Techniek aandacht aan taal, bijvoorbeeld bij het opzetten van het onderzoek.
- Een aantal kernwoorden over onderzoeken: experiment, proef, meten, wegen, waarnemen, liniaal, weegschaal, stopwatch, tijd, lengte, gewicht/massa, afstand, aantal, hoeveelheid, tabel, grafiek, proefopstelling, schaal, invloed, variabele, stijgen, dalen, toenemen, afnemen, verschil, meer, minder, evenveel, nul.
- Besteed bij de verslaglegging ook aandacht aan het juiste gebruik van bv. werkwoorden, meervoudsvormen, telwoorden, zinnen met het woord "aantal".
- Een aantal voorbeeldzinnen: Wanneer ging jij voor de eerste keer naar een theater? De meeste mensen gaan in het weekend naar musea. Het aantal bezoekers van bioscopen is in het afgelopen jaar flink gestegen. Hoe vind je het om in de achtbaan over de kop te gaan?



**ONDERZOEK OPZETTEN EN UITVOEREN**

De leerlingen zetten een onderzoek op en voeren dit in groepjes uit. Ze bedenken een onderzoeksvraag. Om het behapbaar te maken, splitsen ze het onderzoek op in deelvragen. Dan gaan ze onderzoek doen door middel van experimenteren. De leerlingen formuleren verwachtingen bij de experimenten die ze gaan doen. Daarbij maken ze gebruik van informatie uit boeken en van websites.

- In de aanrommelfase opperen de leerlingen ideeën voor onderzoek, proberen deze uit en bespreken de voor- en nadelen.
- Verzamel voorwerpen die met techniek en met het onderwerp te maken hebben en maak daarmee een [onderzoekshoek](#).
- Hopelijk kunnen jullie op excursie achter de schermen bij een theater, museum, bioscoop of pretpark.
- Ga eens lekker naar buiten! Vaak zijn er in de omgeving van de school al veel aanwijzingen en voorbeelden te vinden over de onderwerpen van OO Techniek.
- Zoek experts: er zijn vast ouders en andere bekenden die werken in het vakgebied van dit thema. Zij kunnen een gastles geven, vragen van de leerlingen beantwoorden en een excursie regelen naar interessante locaties. Als je een klasfinale of schoolfinale organiseert, vraag dan deze welwillende experts of zij ook het werk van de leerlingen willen komen bewonderen en beoordelen.
- Er zijn veel Engelse websites met leuke ideeën voor onderzoeken en ontwerpen. Deze pagina's kun je vertalen in het Nederlands, door met de rechtermuisknop op de pagina te klikken. In het menu kies je de optie "Vertalen in het Nederlands".

BOEK**[Techniek doeboek](#)**

Over de werking van kurkentrekkers en andere machines (EAN 9789026923432) **en de vernieuwde versie: Hoe werkt dat nou?** (EAN 9789000346905) **van David Macaulay**

WEBSITES

[Samen onderzoeken Proefjes.nl](#)
[Zo zit dat Encyclopedie](#)
[C3 Ontdek chemie](#)

[Slimme Handen NEMO Science Museum Technopolis](#)

Ideeën voor onderzoek en experimenten

- Ga in filmpjes en buiten op zoek naar voorwerpen die bewegen en daarmee een ander voorwerp in beweging brengen. Haal afgedankte apparaten met bewegende onderdelen **uit elkaar** (verwijder eerst zelf de stekker of accu). Welke bewegingen kunnen de leerlingen vinden en welke manieren van overbrenging worden gebruikt?
- Maak tandwielen: van karton, **cirkelvormen met spelden**, **poolnoodles met grote punaises (pinpunaises)** of **flessendoppen met ijsstokjes**.
- Katrollen kun je maken van lege spoelen van garen (te vinden bij de naaimachine).
- Als oefening kunnen de kinderen bouwen met K'nex, LEGO of Georello.
- Bouw zelf **een pneumatische machine**.
- Maak een **zoötroop** of **een smartphone projector**.
- Films over uitvindingen: **Wall-E**, **Robots**, **Big Hero 6**, **Het regent gehaktballen**, **Honey, I shrunk the kids**.

**REKENLESSEN KOPPELEN AAN OO TECHNIEK**

OO Techniek biedt een heel toepasselijke context voor het leren werken met getallen, diagrammen en meetgegevens.

- Laat de leerlingen experimenten opzetten waarbij ze gaan meten en rekenen. Zorg dat de leerlingen de metingen herhalen en van de resultaten het gemiddelde berekenen; dit doen wetenschappers ook in hun onderzoek omdat ze er dan zekerder van kunnen zijn dat het klopt.

- Laat de leerlingen een plattegrond op schaal maken van een bioscoopzaal.
- De leerlingen kunnen diagrammen maken met bv. aantal bioscopen in Nederland, aantal bezoekers, soorten films.
- De leerlingen kunnen een enquête houden onder een grote groep mensen over hun bioscoopbezoek, bv. familie, vrienden en burens.

CONCLUDEREN

De leerlingen verwerken de resultaten van het opzoeken van informatie en van hun experimenten. Daarna formuleren zij het antwoord op de onderzoeksvraag. Bespreek de uitkomsten met de leerlingen. Wat hebben de leerlingen gezien in hun experimenten? Welke verbanden hebben ze gevonden? Wat zijn ze te weten gekomen over het onderwerp wat niet op internet te vinden is?

Wat zijn de leerlingen te weten gekomen over de technieken in een 4D-bioscoop?

VERBREDEN EN VERDIEPEN

De leerlingen ontdekken dat hun onderzoek onderdeel is van een groter geheel. Sommige leerlingen willen misschien meer weten over het onderwerp. Ze blijven met vragen of plannen komen. Hieronder zie je voorbeelden van onderwerpen en verbanden die passen bij het onderwerp, met name om te verbreden. Wil je de leerlingen laten verdiepen? Help hen dan met dieper graven in wat moeilijkere bronnen en nog preciezer werken.

Medisch

Hoe werkt gezichtsbedrog?

**Geschiedenis**

Hoe is de bioscoop **ontstaan** en hoe is de bioscoop veranderd in de loop van de tijd?

Aardrijkskunde

In het Omniversum draaien veel films op een enorm filmdoek over prachtige plekken op aarde en in het Aarde Theater van het Discovery Museum zie je de aarde op een filmdoek onder je voeten.



CONFRONTEREN EN VERKENNEN

Vertel de leerlingen over de ontwerp opdracht. Laat de leerlingen nadenken over een lijst met eisen. Hierbij kunnen ze gebruikmaken van de resultaten van hun onderzoek.

Bij elke eis bedenken de leerlingen zoveel mogelijk ideeën, dit heet ook wel “divergeren”. Ze mogen nieuwe toepassingen bedenken, maar ook bestaande oplossingen verbeteren.

Lopen de leerlingen vast bij het verzamelen van ideeën? Zo kunnen de leerlingen nieuwe inspiratie opdoen:

- Ga naar een andere omgeving: binnen of buiten school.
- Pak een stapel boeken en tijdschriften over diverse onderwerpen en laat de leerlingen daar in bladeren.
- Zoek experts op om vragen aan te stellen. Leerlingen kunnen elkaar ook feedback geven ([artikel met tips](#) en [artikel over effectiviteit](#)).

Vragen die helpen om een lijst met eisen op te stellen:

- Welk verhaal willen de leerlingen vertellen met hun maquette?
- Welke bewegingen zijn geschikt om in een maquette te verwerken?
- Met welke materialen willen de leerlingen gaan bouwen?

Bouw een bioscoopzaal

De leerlingen maken een maquette met een vloeroppervlak van maximaal 90 cm bij 60 cm van een 4D-bioscoopzaal met bewegende onderdelen.

De uitdaging voor groep 5 & 6

De maquette bevat minimaal één mechanische overbrenging en één van de andere technische onderdelen.

De uitdaging voor groep 7 & 8

De maquette bevat minimaal twee mechanische overbrengingen en één van de andere technische onderdelen.

Als leerkracht bepaal jij welke andere technische onderdelen de leerlingen mogen kiezen, afhankelijk van de materialen en mogelijkheden van je school.



Mechanische overbrenging



Geprogrammeerd onderdeel



Elektrisch onderdeel



3D-geprint of lasergesneden onderdeel



Mechanische overbrenging

Een mechanische overbrenging bestaat altijd uit twee bewegingen en een overbrenging tussen deze bewegingen. Er zijn twee soorten bewegingen:

- Draaien
- Heen en weer

Mechanische **overbrengingen** kun je indelen in 3 varianten:

- Overbrenging van draaien naar draaien, bv. met een snaar, riem of ketting, kruiskoppeling, tandwielen.
- Overbrenging van heen en weer naar heen en weer, bv. hefboom, katrol met kabel/touw, pneumatiek (lucht), hydrauliek (water).
- Overbrenging van draaien naar heen en weer of andersom, bv. tandwiel en wormwiel, windas met kabel/touw, kruk en drijfstang, tandheugel en rondsel, nokkenwiel.

Je kunt voor inspiratie eens kijken naar flapjesboeken en pop-up kaarten. Hier zitten vaak al simpele vormen van overbrenging in, gewoon van karton (**Bouw een kartonnen machine** Waag). Met LEGO® Technic (een geschikte set is LEGO® Dacta set 1031) kunnen de leerlingen oefenen. Voor de uitdaging bouwen ze het vervolgens zelf van andere materialen.

Elektrisch onderdeel

Denk bv. aan een elektrische schakeling om lampjes aan en uit te zetten.

- **Maak circuits op papier** SkillsDojo (vanaf 7 jaar)
- **Techlab - Het Stroomlab** Nieuwe Makers (vanaf 7 jaar)
- **Uitleg gebruik van kopertape** Future NL
- Tip voor gevorderden: gebruik een gehackte servomotor i.p.v. een standaard DC motor: als je de stop-pinnen eruit haalt en het motortje rechtstreeks voedt, heb je een motor met vertragingkast die sterk en niet te snel is.

Geprogrammeerd onderdeel

Hiermee werk je aan het leerdoel: digitale geletterdheid > computational thinking. Denk bv. aan het programmeren van led-strips of Arduino.

- **Programmeren** Kleuters Digitaal
- **Online en offline leren programmeren** Codekinderen
- **Micro:bit community** en **SkillsDojo** Programmeren met Micro:bit (vanaf 8 jaar)
- **SkillsDojo** Programmeren met Scratch (vanaf 8 jaar)

3D-geprint of lasergesneden onderdeel

Dit mag een nuttig onderdeel zijn, maar ook bv. een mooi naambord of een andere versiering van de maquette.

- **Programma's voor 3D-ontwerpen** 3D-kanjers
- **Lasersnijden** Vernieuwonderwijs
- Heeft je school (nog) geen eigen apparatuur?
 - Zoek een **Fablab**, een middelbare school die technieklessen of Technasium aanbiedt of een bedrijf in de buurt met deze apparatuur. Een aantal bibliotheken heeft apparatuur, bijvoorbeeld in de vorm van een **Makerkar**, een mobiele maakplaats (**bouwbeschrijving** om dit als school zelf te bouwen).
 - In plaats van lasersnijden, kun je je leerlingen ook onderdelen laten figuurzagen of snijden met een piepschuimsnijder. Maak het ontwerp eerst op papier en zet dit over op plaatmateriaal of piepschuim.



ONTWERP SCHETSEN

De leerlingen groeperen de ideeën die ze in de vorige stappen hebben bedacht, dit heet ook wel “convergeren”. Daarna maken ze een keuze uit de ideeën en schetsen daarmee hun definitieve ontwerp.

Ook stellen ze een plan van aanpak op:

- Wie doet wat en wanneer?
- Welke materialen hebben ze nodig om het product te maken?
- Hebben ze gereedschappen nodig (en hulp bij het gebruik daarvan)?

De leerlingen ontwerpen hun maquette met mechanische overbrenging(en) en één of meerdere andere technische onderdelen.

KUNSTLESSEN KOPPELEN AAN OO TECHNIEK

Het onderwerp van dit seizoen is bij uitstek geschikt om de wetenschap & technieklessen te koppelen aan de kunstlessen!

- In de kunstlessen oefenen de leerlingen een bepaalde vaardigheid. Vervolgens passen ze deze vaardigheid op creatieve wijze toe op hun product van OO Techniek!
- Laat de leerlingen een verhaal of een kort toneelstukje schrijven bij hun product, met de bezoekers in de hoofdrol.
- De leerlingen kunnen een collage of moodboard maken over hoe hun maquette eruit komt te zien, met afbeeldingen uit tijdschriften en brochures van bijvoorbeeld het lokale theater.
- Meer tips: [Meester in Kunst](#) en workshops van [Nieuwe Makers](#).

ONTWERP REALISEREN, TESTEN EN VERBETEREN

De leerlingen bouwen een werkend product van het ontwerp. De leerlingen testen hun product en verbeteren het. Herhaal zo nodig het testen en verbeteren. Welke tips hebben de leerlingen voor elkaar?

De leerlingen bouwen hun maquette. Vervolgens testen zij of hun product voldoet aan de eisen. Werken de technische onderdelen zoals ze het hadden bedacht? Zijn ze tevreden of willen ze nog iets verbeteren?



PRESENTEREN

De leerlingen presenteren hun onderzoeks- en ontwerpproces. Ze vertellen wat hun onderzoeksvraag was, hoe zij dit onderzocht hebben en welk antwoord zij op deze vraag hebben gevonden. Zij vertellen over de keuzes bij het ontwerpen van hun product en ze demonstreren hun product. Enkele vragen die zij kunnen beantwoorden:

- Hoe hebben ze het aangepakt?
- Wat ging er goed?
- Wat was moeilijk?
- Hoe hebben ze dat opgelost?

De leerlingen kunnen hun onderzoek en ontwerp delen met familie en vrienden (voor de oudere kinderen misschien ook via sociale media), achteraf of al tijdens het werken. De mensen kunnen dan laten weten wat ze ervan vinden en wellicht de leerlingen op ideeën brengen.

Op een klasfinale, schoolfinale of evenement van Stichting Techniekpromotie vertellen de leerlingen aan de hand van hun posterverslag over het onderzoeks- en ontwerpproces: wat hebben ze gedaan om het vraagstuk te onderzoeken, hoe hebben ze het ontwerpen aangepakt en hoe hebben ze samengewerkt. Daarna laten zij hun product aan de jury zien en demonstreren zij de werking.

De leerlingen demonstreren hun 4D-bioscoop. Ze vertellen over hun aanpak van het onderzoek naar gebruikte technieken in 4D-bioscopen. Ook laten ze zien hoe het ontwerpproces van de technische onderdelen in de maquette verliep. Bij 3D-geprinte of lasergesneden onderdelen laten ze hun eigen ontwerptekening zien.



Kuipers

DIT LESMATERIAAL IS MEDE MOGELIJK GEMAAKT DOOR KUIJPERS