

PICNIC Jr Workshops

In dit document vind je een overzicht van alle workshops die op PICNIC Jr worden aangeboden aan leerlingen tussen de 14 en 18. Je leraar kan je klas opgeven op www.picnicnetwork.org/picnicjr, hier vind je ook een volledig en uitgebreider overzicht van alle workshops.

De workshops vinden plaats op maandag 24 en dinsdag 25 september in de Gashouder, op het Westergasterrein in Amsterdam.

Voor informatie en vragen kun je contact opnemen met

Gijs Determeijer
gijs@waag.org

020 557 9822
06 249 272 13



ScratchWorx

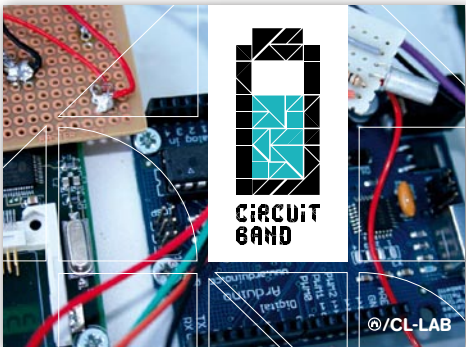
Een live DJ/VJ performance maken onder begeleiding van professionele musicis

ScratchWorx is een live performance tool. Met gebruikmaking van een multimedia console voor drie deelnemers, kun je thema's en onderwerpen in beeld en geluid omzetten. Met je eigen video's, foto's en muziek als ingrediënten kan je op een creatieve manier live je eigen VJ/DJ performance maken en deze presenteren aan het publiek op een groot beeldscherm.

ScratchWorx is een coole manier om creatief en expressief samen te werken!

www.waag.org/scratchworx

Circuit Band



Circuit Band is een workshop waarin de deelnemers zelf met de aangeboden technologie en apparaten een muziekinstrument maken, gezamenlijk een optreden uitdenken en dit optreden als band in uitvoering brengen. De nadruk ligt hem in de workshop op het doen en niet op het resultaat.

De muziekinstrumenten worden gemaakt van door de deelnemers zelf meegebracht oud elektronisch speelgoed en door de Waag verzameld elektronisch speelgoed. Het speelgoed wordt uit elkaar gehaald en de bedieningselementen (knoppen, toetsen, snaren) worden opnieuw bedraad en op de computer aangesloten. Wanneer de signalen eenmaal in de computer zijn, kunnen er via speciale software allerlei media en objecten worden aangestuurd. Geluidsbestanden en evt. videobestanden worden direct vanuit de computer aangestuurd en actuators (lampen, moters, sirenes, etc.) kunnen via een output interface worden bediend. Zo kan een Bob de Bouwer speeltje een drum machine worden en tegelijkertijd de stage lampen aansturen.

www.waag.org/circuitband

Ijsfontein: laat je horen!

Wat vind jij echt belangrijk en wil jij nou aan iedereen laten weten? Gebruik technologie om jouw boodschap zo hard mogelijk, aan zoveel mogelijk mensen te laten horen en voelen. Ga samen met de creatieven van het interactieve mediabureau Ijsfontein aan de slag!

In de workshop 'Laat je horen' bepaal jij welk onderwerp je belangrijk vindt en achter welke inhoudelijke boodschap jij staat. Vind je het wel lekker handig om een coffeeshop naast je school te hebben? Ben je het helemaal eens met de verhoogde leerplicht tot je achttiende? Zie je drinken vanaf je zestiende niet zitten?

Technologie is een belangrijk middel om over te brengen wat je belangrijk vindt. Welke technologie gebruik je om zoveel mogelijk mensen te bereiken? Gebruik je jouw mobiel, Hyves, een flyer, buttons, camera en/of YouTube? De creatieven van Ijsfontein zullen meedenken en begeleiden.

Zo word je beroemd in één dag en horen zoveel mogelijk mensen wat jij vindt.

Ijsfontein maakt al 10 jaar interactieve mediaprojecten vanuit inhoudelijke doelen. Ijsfontein geeft jongeren het liefst zelf de macht over media, bijvoorbeeld door online tools te maken of door jongeren zelf projecten te laten bedenken en vormgeven. Kijk voor meer info op www.ijsfontein.nl of bel/mail Naomi van Stelten, naomi@ijsfontein.nl / 020 4200 743



Make a Mobile Game



Jongeren maken hun eigen mobile game. Na het opdoen van kennis over het Westergasterrein gaan de jongeren opdrachten digitaal op het terrein plaatsen. Na het plaatsen van de opdrachten is er een mediaroute gemaakt die met een mobiele telefoon te spelen is. De jongeren spelen elkaars mediaroute. Met behulp van mobiele telefoons en GPS gaan de jongeren opzoek naar de geplaatste opdrachten. Na afloop is hun gelopen route zichtbaar en bekijken de jongeren hun gespeelde games.

Inhoud

De workshop zal bestaan uit vier onderdelen:

1. Informatie opdoen over de locatie(s).
2. Maken van de mobile game.
3. Spelen van de mobile game.
4. Bekijken hoe de game gespeeld is.

1. De leerlingen gaan een game maken op de locatie van het Westergasterrein. Zij krijgen hiervoor informatie over het terrein in de vorm van tekst en media. Deze tekst zal hen mondeling en digitaal worden aangeboden. Alle leerlingen krijgen dezelfde informatie over het terrein. Zij gaan verder niet op onderzoek uit naar het Westergasterrein. De media over het Westergasterrein kunnen ze vinden in een daarvoor gemaakte beeldbank.
2. De leerlingen gaan de informatie die ze gekregen hebben omzetten in opdrachten. Als ondersteuning bij de opdrachten mogen ze de media gebruiken uit de beeldbank. Vervolgens plaatsen de leerlingen de opdrachten op de digitale kaart van de locatie.
3. Als alle opdrachten geplaatst zijn, dan is de mediaroute klaar om gespeeld te worden. De leerlingen gaan elkaars games spelen. Per groepje gaan de leerlingen met een mobiele telefoon en GPS de mediaroute van een ander lopen. Op hun mobiele telefoon zien zij de kaart van de locatie met de geplaatste opdrachten. De leerlingen lopen de route en volbrengen de opdrachten. Het is mogelijk om de antwoorden van de opdrachten direct met de mobiele telefoon te beantwoorden. Antwoorden kunnen bestaan uit tekst of media die verstuurd kunnen worden.
4. Na het lopen van de mediaroute komen de leerlingen bij elkaar om met de andere leerlingen hun route te bekijken. De GPS heeft de gelopen route opgeslagen. Op de computer is daarmee de gelopen route terug te zien. Ook de verzonden antwoorden zijn terug te vinden op de kaart. De leerlingen bekijken en keuren elkaars antwoorden.

Muziek-Werkplaats

Jongeren maken een eigen popnummer

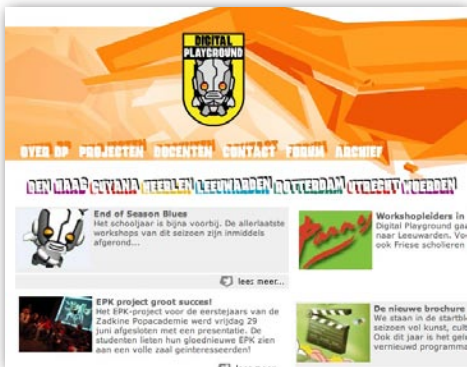
De Muziek-Werkplaats bestaat uit 10 werkstations, "Spots" genaamd, waarin een computer en andere apparatuur zit ingebouwd. Deze mobiele werkstations zijn speciaal ontworpen voor het gebruik op scholen. Aan een Spot werken twee of drie leerlingen. Ongeacht het niveau van de leerlingen is iedereen in staat om in drie uur een heel popnummer te maken, inclusief zang of rap. Dit is mogelijk door versimpelde technologie, duidelijke instructies, en een professionele coach. De resultaten komen op de Muziek-Werkplaats Mp3-Site(mp3.muziek-werkplaats.nl) te staan.

De Muziek-Werkplaats(www.muziek-werkplaats.nl) is een product van Mei 030, een jong bedrijf dat ICT producten en diensten ontwikkelt voor het muziekonderwijs.

Contact:
Mei 030
Oudenoord 330-370
3513 EX Utrecht
+31 6 49 31 98 33 (Jeroen Bouman)
info@mei030.nl

www.mei030.nl





Media Moet je maken!

Digital Playground@picnic junior

Experimenteren met digitale media!?! Dat kan bij Digital Playground! Jongeren (13 t/m 19 jaar) maken kennis met de creatieve kanten van de computer en met hedendaagse (beeld)cultuur; in een workshop van drie uur maken ze een digitaal kunstwerk. Het doel is jongeren op een leuke en aansprekende manier in aanraking te brengen met beeldcultuur en hen inzicht te geven in de rol en de werking van beeld, door middel van workshops.

Tijdens Digital Playground@PICNIC Junior kunnen de jongeren kiezen uit twee disciplines: Still (fotobewerking) of Moving (korte film maken). Naar aanleiding van het thema van PICNIC'07, 'feel, play, make', of één van de opdrachten 'zelfportret met media' bedenken de deelnemers per tweetal een onderwerp voor hun werkstuk en maken ze de opnamen die hiervoor nodig zijn. Met behulp van de DP-tutorials (door Digital Playground ontwikkelde software) bewerken en monteren de jongeren vervolgens zelfstandig hun materiaal. Een team van jonge workshop-leiders staat paraat voor hulp, uitleg en tips. Digital Playground is voor alle leerjaren en alle onderwijsniveaus vanaf het VMBO een geschikte (CKV) activiteit).

In het kort:

1. korte introductie
2. uitleg camera en naar buiten
3. opnamen maken
4. zelfstandig werken achter de computer met de DPtutorial
5. digitaal werkstuk uploaden naar internet
6. eindpresentatie van de werkstukken

Het Digital Playground Traject



Een workshop van Digital Playground komt het best tot zijn recht in combinatie met Shop4Media en DPages. Ter voorbereiding op de workshop kan de docent gebruik maken van **Shop4Media**, de online leeromgeving waarin de leerling kennis maakt met media en mediagebruik. Na het volgen van de **DPworkshop** kunnen de leerlingen aan de slag met **DPages**. Hier doen de leerlingen verslag en reflecteren zij op wat we hebben gedaan.

Het Digital Playground Traject gaat van receptie via actie naar reflectie. Een bekend en door ons ondersteund onderwijsprincipe. Het gebruik van Shop4Media en DPages is optioneel en gratis. Digital Playground helpt u graag met het gebruik. Bezoek voor meer informatie onze website: www.digitalplayground.nl, klik op DOCENTEN.

www.shop4media.nl

www.digitalplayground.nl

dpages.digitalplayground.nl

FabLab jr



Grote bedrijven hebben toekomstplannen het consumenten mogelijk te maken hun eigen product geheel uniek te maken! Fablab gaat nog een stuk verder; een set machines maakt het voor alle consumenten mogelijk zelf producten te ontwikkelen en deze creaties te delen met een wereldwijde community! In deze workshop zullen twee industrieel product ontwerpers je door een heel ontwerp proces begeleiden met als resultaat een zelf gemaakte goodie! Zou jij graag een riem willen maken met jouw eigen logo, of misschien toch een hangertje in het silhouet van je favoriete artiest? Misschien heb je meer zin om een ontwerp van een vorige deelnemer te verbeteren? Het kan ook dat je benieuwd bent naar 'rapid prototyping' technologie in het algemeen. Dit is allemaal mogelijk in de Fablab Jr. workshop!

Tijn Kooijmans en Wouter Reeskamp van Studio Sophisti (www.studiosophist.nl) zullen deze workshop begeleiden. Zij zijn opkomende product ontwerpers en ontwikkelen van entertainment producten, tot communicatie gadgets en gezondheidszorg oplossingen.

www.waag.org/fablab

Bekijk 't Videoworkshop "One-Take"



Een videoworkshop voor scholieren van 14-18 jaar. Niet kijken, maar doen! Onder professionele begeleiding van regisseur Rogier Frensdorf maken scholieren zogenaamde "one-takers". Dat wil zeggen: het videofilmje bestaat uit één opname. Dat lijkt eenvoudig, maar is het niet. Er mag namelijk helemaal niets mis gaan.

Samenwerken is belangrijk bij het filmmaken. De regisseur kan niet zonder geluid, licht, camera of opnameleider. En waar gaat de film over? Een goede voorbereiding is erg belangrijk want iedereen moet precies wat er van hem of haar verwacht wordt. Tijd is geld in de filmbusiness!

In de "One-Take" videoworkshop gaan de scholieren samen een video opnemen. De taken worden verdeeld en gedurende 3 uur zijn de scholieren een team. Aan het einde van de workshop presenteert de groep zijn videofilmje.

Maximaal aantal deelnemers: 10

Rogier Frensdorf is cameraman en verslaggever in één. Dit is mogelijk door zijn zelf ontwikkelde "cyclops technology", waarbij de camera aan zijn voorhoofd vastzit. Daarnaast heeft Frensdorf meerdere documentaires, reclames, reportages en korte speelfilms gemaakt. Vanaf 2003 geeft Frensdorf filmworkshops door heel Nederland voor het NIF (Nederlands Instituut voor Filmeducatie). Voor meer informatie en filmpjes surf je naar

www.frensdorf.tv

Je leraar kan je klas opgeven op www.picnicnetwork.org/picnicjr, hier vind je ook een volledig en uitgebreider overzicht van alle workshops.

De workshops vinden plaats op maandag 24 en dinsdag 25 september in de Gashouder, op het Westergasterrein in Amsterdam.

Voor informatie en vragen kun je contact opnemen met

 **Waag Society**

Gijs Determeijer
gijs@waag.org

020 557 9822
06 249 272 13

