

# THE DIORAMA PROJECT

## Projectplan voor scholen

Het project bestaat uit een reeks van activiteiten die onafhankelijk van elkaar kunnen worden georganiseerd. Leerkrachten kiezen zelf wanneer hun Diorama Project begint en eindigt, of ze het spreiden over enkele weken of meerdere maanden. Hoewel leerkrachten vrij zijn om de workshops te plannen op basis van hun eigen lesschema, hebben gebruikerstesten aangetoond dat het aan te bevelen is om de volgorde hieronder te volgen.

### **1) Story writing (verhalen schrijven)**

Story writing begint met een brainstorm over alle soorten verhalen die kinderen zouden kunnen vertellen. Naar welke verhalen luisteren ze graag? Hebben ze al eens een toneelstuk gezien? Kunnen bekende verhalen worden veranderd? Welke verhalen uit de actualiteit zijn hun bijgebleven? Laat de kinderen in teams nadenken en ideeën op papier zetten. Je kan hiervoor post-its gebruiken. Vervolgens kiest elk team één verhaal voor hun minitheater. Als leerkracht kan je nu meer vertellen over de basiselementen van een goed verhaal, zoals de verhaalstructuur (begin, midden, einde), het plot en de personages. Je kan de kinderen hierna een storyboard laten maken. Tot slot, schrijven ze het script van hun verhaal. Je kan eventueel eerst voorbeelden laten zien van een toneel script. De activiteit duurt ongeveer 1,5 uur.

### **2) Knutselen**

Voordat de leerlingen beginnen te knutselen, herbekijkt elk team hun script en storyboard. Samen maken ze een plan, zodat iedereen weet wat elk teamlid gaat maken. Idealiter wordt dit een paar dagen voor het knutselen gedaan, zodat leerlingen extra knutsel-materiaal voor hun minitheater kunnen meebrengen. De teams mogen ongeveer twee uur knutselen, maar het minitheater mag nog niet klaar zijn na deze activiteit.



### 3) *Geluid opnemen*

Deze workshop begint met het luisteren naar geluidsopnames van theaterstukken, animatiefilms, verhalen en dialogen. Leerlingen horen dat de personages verschillende stemmen, humeur en dialecten hebben. Dit is woordkunst en voice acting. Het is belangrijk dat kinderen zich leren inleven in hun personages en intonatie gebruiken tijdens het spreken. Nadat ze even geoefend hebben, kunnen ze hun theaterstuk opnemen met een voice recording applicatie.



### 4) *Knutselen*

Nadat ze hun verhalen hebben geschreven en opgenomen, zullen de leerlingen een beter idee hebben van wat ze willen maken. Tijdens deze tweede knutselactiviteit kunnen ze nieuwe ideeën toevoegen, aanpassingen maken, verbeteren wat ze al gemaakt had, en feedback geven aan hun klasgenoten. Alle podiumhoeken zouden af moeten zijn aan het einde van deze workshop (1,5 uur).



### 5) *Programmeren*

Tijdens deze activiteit brengen de kinderen hun minitheater tot leven met elektronische modules. Eerst volgen de kinderen de instructies om de programmeeromgeving te leren gebruiken. Door dit te doen, bekomen ze een basis diorama dat kan draaien en geluid spelen. Afhankelijk van de beschikbare tijd, het niveau en programmeervlotheid van de kinderen, kunnen ze vervolgens uit een lijst van functies kiezen waarin ze leren licht, meer knoppen of extra geluiden toevoegen. Door specifieke instructies te volgen, verbetert elke groep zijn theaterstuk met unieke eigenschappen.



#### *6) Afwerken, presenteren en filmen*

De leerlingen krijgen de kans om hun project af te werken en vragen te stellen indien er problemen waren tijdens het programmeren. Ten slotte presenteert elk team zijn theaterstuk aan de klasgenoten en leerkracht. De kinderen kunnen een camera gebruiken om hun theaterstuk te filmen. Als er voldoende tijd beschikbaar is, kunnen ze hun video nog bewerken op de computer. De video kan daarna op het diorama platform en de schoolwebsite gedeeld worden.