

GLOW 

DROOMSTAD

LESBRIEF PO 5-8, VO 1-2

Lesbrief voor leerkrachten: PO Groep 5-6

GLOW 2025

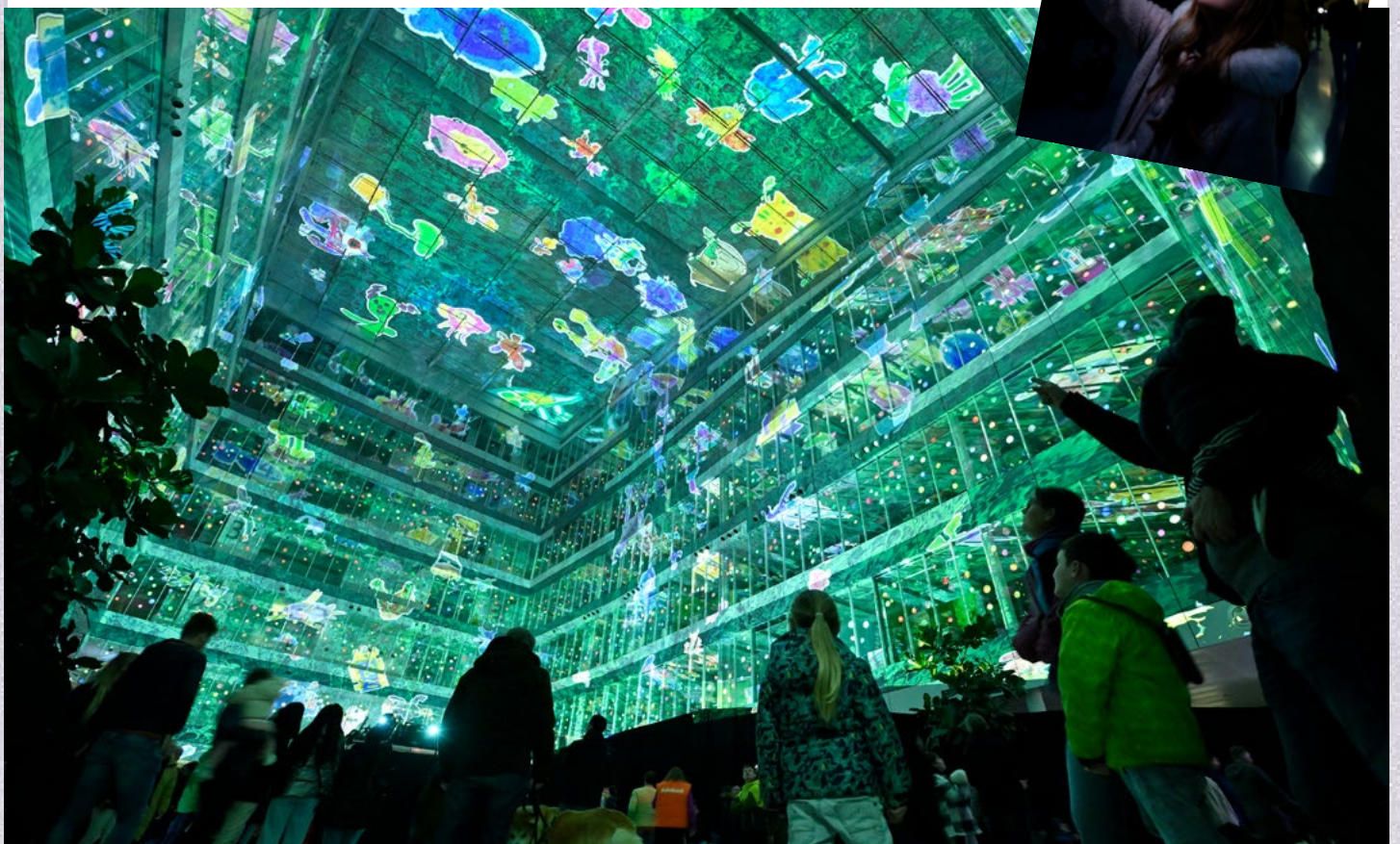
Cultuurstation ondersteunt jaarlijks de organisatie van GLOW met een speciaal project voor scholen: GLOW - Next Generation. Tijdens het lichtfestival GLOW worden lichtkunstwerken van kunstenaars en vormgevers uit verschillende landen getoond. Elk jaar krijgt GLOW een nieuw thema, waardoor het festival telkens een unieke 'tentoonstelling' wordt.

Tijdens deze jubileumeditie – **The Light** – vieren we twintig jaar aan verhalen, ontmoetingen en creativiteit in het licht. GLOW transformeert Eindhoven acht dagen lang in een wereld vol kleur, schaduw, beweging en betekenis. Kunstenaars, bewoners en leerlingen uit de hele regio creëren samen een lichtstad waar ieder verhaal telt – ook die van jouw klas.

GLOW is dit jaar van **8 tot en met 15 november** te bezoeken.

Op **zondag 9 november om 18.30 uur** is er voor kinderen een speciale opening van de avond bij het Van Abbemuseum.

Wil je meer weten over Glow 2025?



DROOMSTAD

Dit jaar maken de kinderen van Eindhoven samen met lichtkunstenaar Hugo Vrijdag het kunstwerk *Droomstad*, dat wordt gepresenteerd tijdens GLOW in het Van Abbemuseum in Eindhoven, in Oirschot, Best, Helmond en Veldhoven. *Droomstad* is onderdeel van een reeks kunstprojecten die de kinderen samen met Hugo hebben ontwikkeld. In 2020 namen ze hun eigen huiskamers over met lichtkunstwerken, gevolgd door het plein (2021), het museum (2022), de kerk (2023), de bank (2024) — en nu: de hele stad.

Tijdens deze jubileumeditie van GLOW laten de kinderen van Eindhoven hun ideale stad zien.

Wat gaan we doen?

De kinderen tekenen hun dromen op papier. Hoe zien de huizen van hun dromen eruit? Hoe verplaatsen we ons? En welke rol speelt kunst in hun droomstad?

Sommige kinderen werken hun droomstad ook ruimtelijk uit. Samen bouwen we een grote maquette van de stad. Door licht van binnenuit worden de tekeningen zichtbaar in de gebouwen die zij ontworpen hebben.

Veel plezier met dit project en geniet van GLOW 2025!



Concept Hugo Vrijdag

Inleiding

Voor GLOW 2025 bouwen leerlingen uit groep 5 t/m 8 en de onderbouw van het VO aan hun eigen droomstad.

Ze ontwerpen 3D-huizen die overdag wit zijn, maar oplichten zodra GLOW aanvangt.

Het eindresultaat: een kleurrijke, verlichte stad waar bezoekers doorheen kunnen lopen en zich laten verrassen.

Omschrijving van het Project

Leerlingen ontwerpen een gebouw voor in hun eigen droomstad. Daarbij laten zij zich inspireren door kunststromingen zoals Dazzle paint, Hard Edge en Op Art. Hun ontwerpen worden in 3D opgebouwd, en vormen een witte stad die wordt verlicht met LED, zodat er een transformatie ontstaat van dag naar nacht – en wit naar kleur.

Lesopzet

Lesduur: Twee lessen van ongeveer 60 minuten.

Werkvorm: Klassikale introductie + individuele verwerking

Leerstofgebied: Beeldende vorming, cultureel burgerschap

Kerdoelen: 54-56 (kunstzinnige oriëntatie), 36-37, 39 (oriëntatie op samenleving)

Materiaal voor de Les:

- Plano gebouw (geleverd door GLOW)
- LED-verlichting + toebehoren en platte dozen (geleverd door GLOW)
- Potlood
- Heldere kleurstiften / viltstiften
- Schaar + lijm
- PowerPoint met uitleg over GLOW en kunststromingen

Organisatie van de les

Start de les met het klassikaal behandelen van de PowerPoint en toon deze op het digibord. De PowerPoint bevat uitleg over de te behandelen kunststromingen: Dazzle paint, Hard Edge en Op Art. Er worden inspirerende afbeeldingen getoond en beschouwende vragen gesteld die bedoeld zijn om het gesprek te openen en de leerlingen aan het denken te zetten. De les is opgebouwd volgens een creatieve denkstructuur: **Eerst divergeren** – *ruim denken over mogelijkheden en betekenis*. **Daarna convergeren** – *gericht toewerken naar een concreet ontwerp*.

Na de klassikale instructie gaan de leerlingen aan de slag met het ontwerpen van een gebouw voor hun eigen droomstad. De plano-gebouwen worden door GLOW aangeleverd.

Laat de leerlingen hun gebouw 'camoufleren', geïnspireerd op *Dazzle paint*, *Hard Edge* en *Op Art*. Ze werken hun ontwerp uit met stiften, kleurpotloden en/of fineliners. Stimuleer hen om hun gebouw volledig in te kleuren, zodat er een levendige, kleurrijke stad ontstaat.

Wanneer het ontwerp af is, knippen de leerlingen hun gebouw uit en vouwen het zo dat de tekening aan de binnenzijde van het gebouw komt.

Alle gebouwen worden geplaatst op een platte doos waarin LED-verlichting wordt aangebracht. Zowel de doos als de techniek worden geleverd door GLOW. Elk gebouw wordt op een LED-lampje geplaatst.

Samen vormen alle gebouwen één grote, verlichte droomstad!

Lesopbouw vanuit procesgerichte Didactiek

Stap 1: Oriëntatie

Doel: Leerlingen prikkelen met het concept van een droomstad en GLOW.

Actie:

- Bekijk samen de PowerPoint.
- Introductie op GLOW, Droomstad en de kunststromingen Dazzle paint, Hard Edge, Op Art.

Stap 2: Informatie

Doel: Leerlingen laten zien hoe vorm, kleur en licht in kunst worden gebruikt.

Actie:

- Bespreek de voorbeelden uit de PowerPoint.
- Bespreek kenmerken van de kunststijlen (scherpe lijnen, felle kleuren, optisch effect).
- Bespreek hoe patronen en optische illusies in deze stijlen werken.
- Link dit aan de beleving van de droomstad bij nacht.

Stap 3: Instructie

Doel: Uitleg geven over de opdracht en de technieken die ze gaan gebruiken.

Actie:

- Elke leerling krijgt een plano gebouw.
- Binnenkant wordt ontworpen met patronen in de stijl van Dazzle/Hard edge/Op Art.
- Daarna inkleuren met zwart en felle kleuren.
- Uitknippen, vouwen en het gebouw op een doos plaatsen met LED eronder.

Stap 4: Creatie

Doel: Individueel ontwerpen en bouwen van het droomgebouw.

Actie:

- Teken patronen met potlood.
- Kleur in met stiften.
- Knip en vouw het gebouw.
- Plaats het op de doos en installeer de LED-lichtbron.

Stap 5: Presenteren

Doel: Bewustwording en verwoorden van keuzes.

Actie: Presenteer de kunstwerken in school: Bezoek samen de tentoonstelling en sta stil bij de gebouwen van je eigen groep. Laat leerlingen hun werk kort toelichten. Kijk voor tips op de volgende pagina.

Stap 6: Reflectie

Doel: Trots zijn en betekenis geven aan het werk.

Actie: Bezoek de tentoonstelling en stel vragen als:

- *Waarom dit ontwerp?*
- *Hoe gaat jullie stad heten en waarom?*
- *Wat verandert er als het licht aan gaat?*

Het inleveren van de kunstwerken

Het materiaal dat door GLOW wordt aangeleverd voor het maken van de droomstad is verpakt in platte dozen. Elke doos bevat voldoende materiaal om tien huizen te bouwen.

Nadat de leerlingen de droomstad hebben gebouwd en het eindresultaat is geëvalueerd, kan deze worden overgebracht naar het Van Abbemuseum in Eindhoven.

Schrijf op de zijkant van elke doos de naam van de school en de klas.

Op **3 en 4 november** kunnen de droomsteden worden ingeleverd bij het Van Abbemuseum. De exacte tijd en locatie ontvang je nog per e-mail.

Tip: Let bij het vervoeren van de droomsteden goed op dat ze niet beschadigen – ze kunnen kwetsbaar zijn. Schakel eventueel hulp in van ouders voor het vervoer.

Een paar tips voor het presenteren van het werk in de school:

Wanneer alle gebouwen op een LED zijn geplaatst en de droomstad af is, kunnen de leerlingen:

- Alle droomsteden bij elkaar zetten en een tentoonstelling voor de school maken. Open de tentoonstelling door het licht in het lokaal uit te schakelen en de droomsteden te laten oplichten.
- Een open avond of kijkmoment organiseren. Nodig ouders, andere klassen of collega's uit voor een kijkmoment, waarbij de leerlingen hun droomstad persoonlijk toelichten. Denk aan uitnodigingen, een openingswoord en misschien zelfs een lintje om door te knippen!
- Een digitale tentoonstelling maken. Laat de leerlingen foto's of korte video's maken van hun droomstad en verzamel alles in een online galerij of presentatie (bijvoorbeeld met PowerPoint, Google Slides of Padlet). Dit kan gedeeld worden met ouders of andere klassen.
Mag GLOW deze beelden gebruiken? Zo ja, stuur ze dan op naar info@jijmaaktglow.nl.

- Een "Toekomstjournaal" maken: een videonieuwsuitzending over de droomsteden van de kinderen. Laat de kinderen hun droomstad presenteren alsof ze verslaggevers zijn in een toekomstjournaal. Film korte fragmenten waarin ze hun gebouw laten zien en toelichten. (Dit kunnen de leerlingen zelfstandig doen met een tablet.)

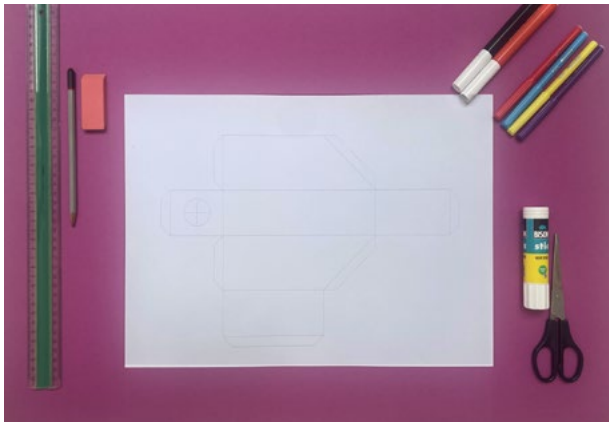
Mag GLOW deze beelden gebruiken om er een video van te maken voor online gebruik? Zo ja, stuur ze dan op naar info@jijmaaktglow.nl.

- Als er een greenscreen op school aanwezig is, kunnen de leerlingen zichzelf in hun droomstad plaatsen.

Maak de tentoonstelling compleet door:

- Eén grote poster of een bord te maken waarop de tentoonstelling wordt aangekondigd.
- De klas een tekst te laten schrijven over hun droomstad. Wat is de naam van hun stad? Hoe zien de inwoners eruit? Wat is er allemaal te zien?
- De leerlingen zelf als rondleiders in de tentoonstelling te laten optreden.

DROOMSTAD



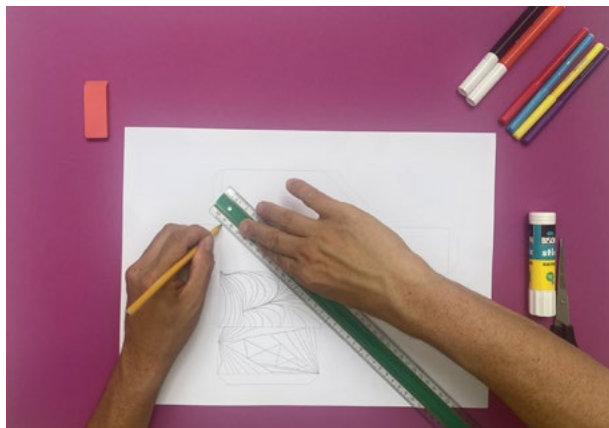
Materiaal nodig voor de les:

plano gebouw, potlood, heldere kleurstiften of viltstiften, schaar en lijm



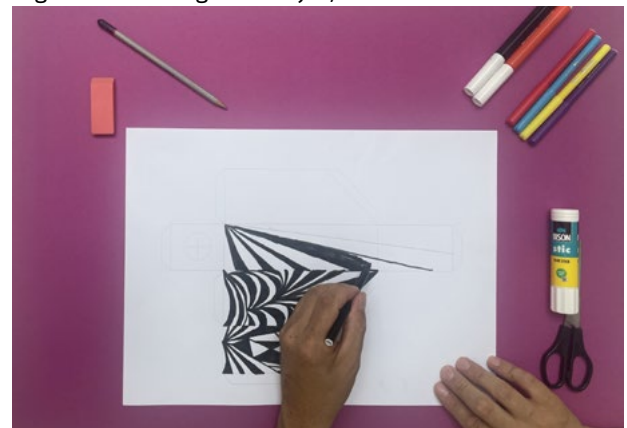
Schetsen met potlood

Teken eerst met potlood op de zijde met de lijnen. Probeer gerust dingen uit en maak fouten dat is niet erg. Het hoeft nog niet netjes; dit is een oefenfase!



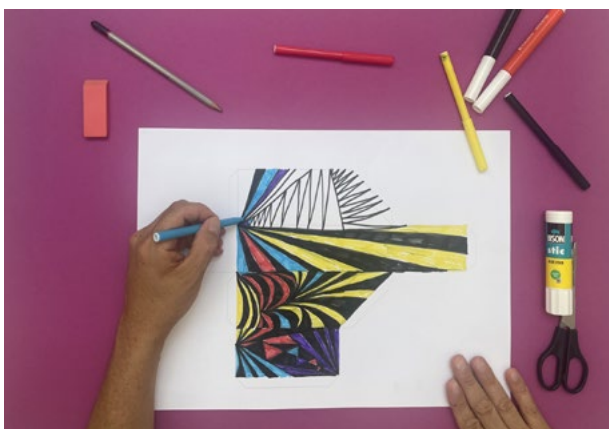
Mooie lijnen maken

Gebruik een liniaal, passer of sjabloon om strakke lijnen te trekken. Je mag de wanden binnen het gebouw negeren. Dat maakt het Dazzle Paint-effect juist mooier!



Inkleuren maar!

Tevreden met je ontwerp? Dan mag je gaan inkleuren! De plakrandjes mogen wit blijven.



Gebruik felle kleuren

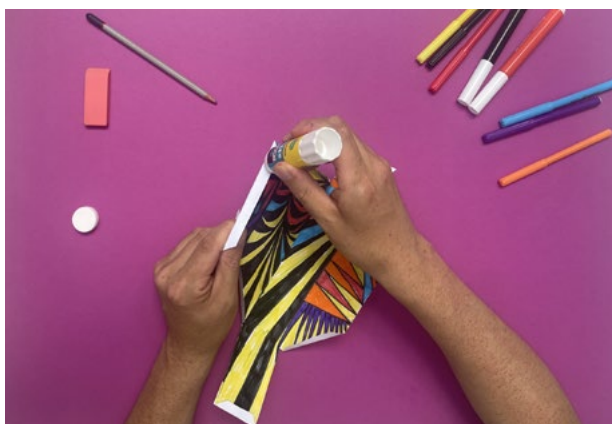
Gebruik heldere kleuren die goed opvallen. Probeer kleuren te gebruiken die sterk van elkaar verschillen (contrast). Dat maakt je gebouw spannend en opvallend!



Knippen

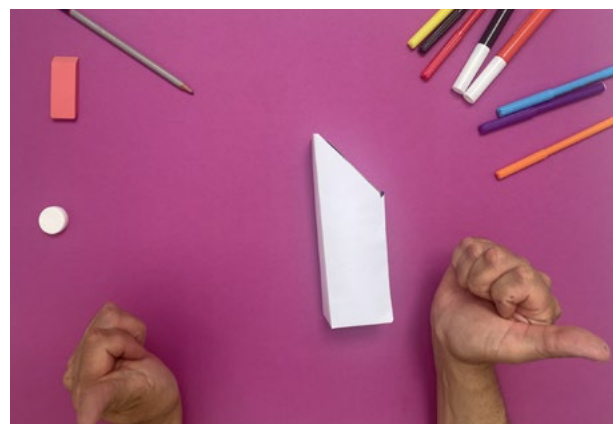
Knip je gebouw netjes uit langs de buitenlijnen. Vergeet ook niet het ronde gaatje aan de onderkant uit te knippen!

DROOMSTAD



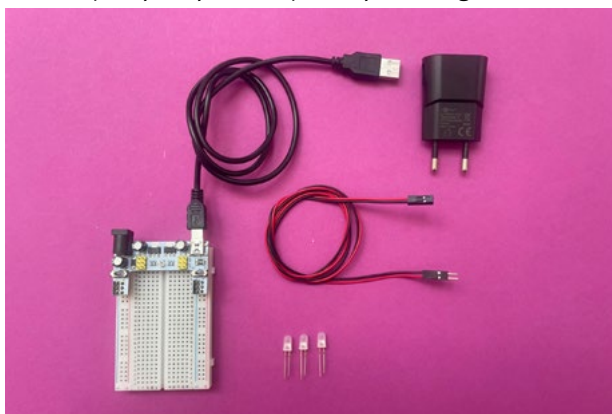
Vouwen en plakken

Vouw alle lijntjes van je gebouw om. Zorg ervoor dat je tekening aan de binnenkant van het gebouw komt. Smeer lijm op de plakrandjes en plak het gebouw in elkaar.



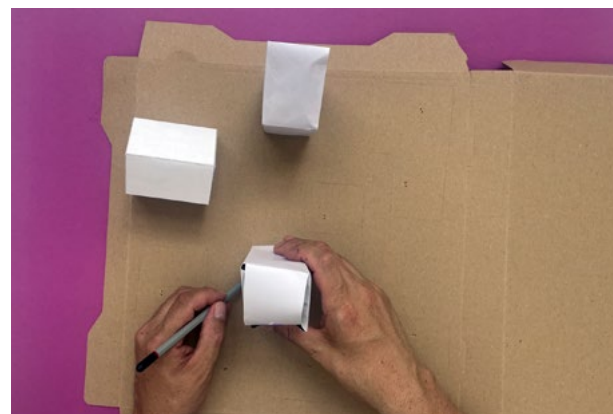
Je gebouw is Klaar!

Als alles goed is gegaan heb je nu een wit gebouw met aan de onderzijde een ronde opening.



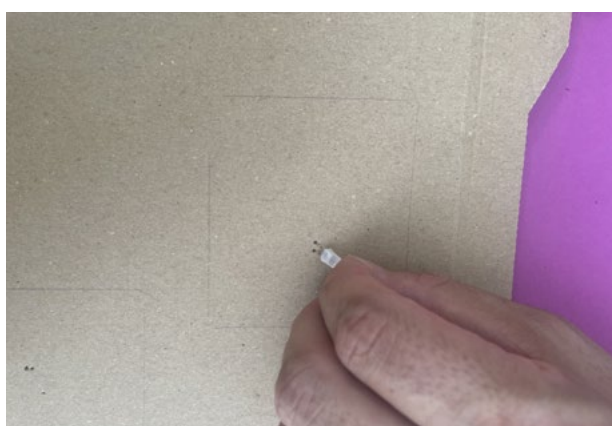
Materiaal nodig voor de techniek:

1 doos, 1 breadboard, 1 usb kabel, 1 usb voeding
per leerling:
1 LED, 1 rood/zwarte kabel



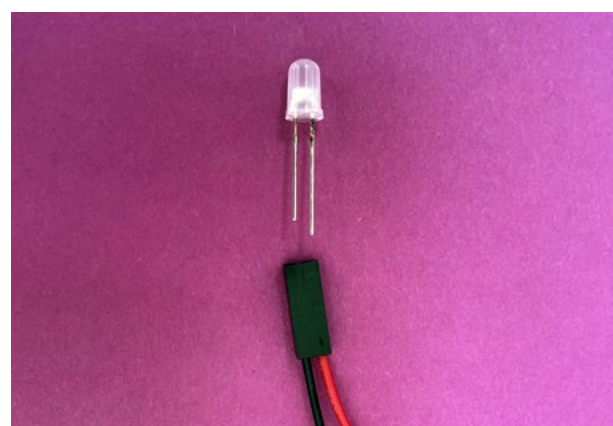
Stadsplanning

Samen met de klas maak je een plattegrond: waar komen alle gebouwen te staan? Teken deze indeling op de platte doos.



Licht aanbrengen

Prik een LED-lampje in het midden van waar elk gebouw komt te staan. Lukt prikken met het LEDje niet goed gebruik dan de pootjes van de kabel. De 2 pootjes mogen elkaar niet raken en moeten door een eigen gaatje.

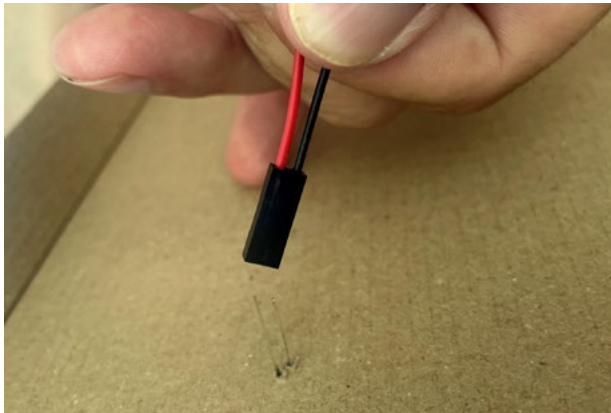


LED aansluiten

Een LED-lampje heeft twee pootjes:

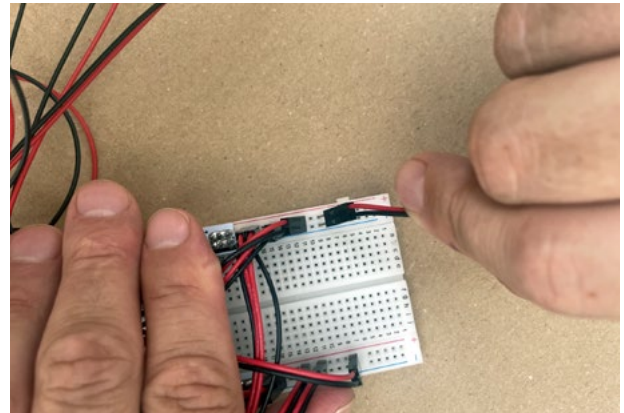
- Het **lange** pootje gaat in het gaatje waar de **rode** draad in zit.
 - Het **korte** pootje gaat in het gaatje met de **zwarte** draad.
- Let goed op dat je de juiste draad aan de juiste kant steekt!

DROOMSTAD



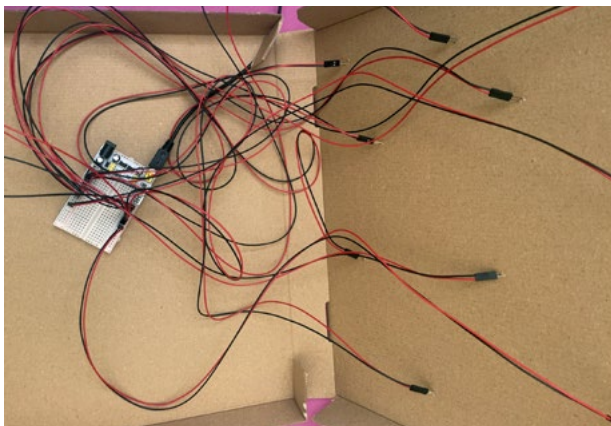
Verbinden LED

Bevestig alle LED's op het deksel van de doos, met het lampje bovenop. Elk pootje gaat door een eigen gaatje. Sluit de kabels aan de binnenkant van de doos aan op de LED's.



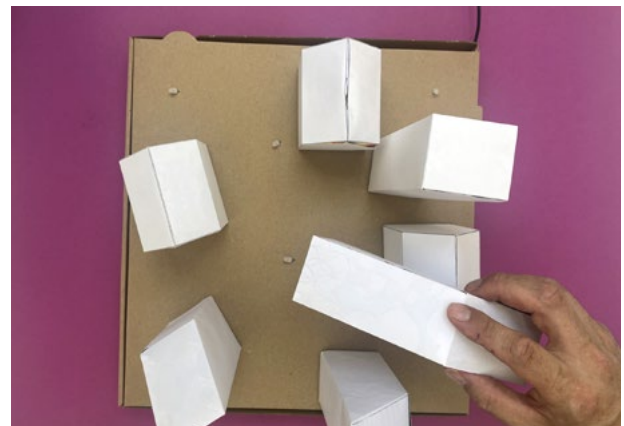
Alles verbinden

Steek de stekkers van de LED's in het breadboard (het plankje voor de draden). Kijk naar de gekleurde lijnen aan de zijkant: **Rode draad** = bij de **rode lijn**
Zwarte draad = bij de **blauwe lijn**



Alles inbouwen

Steek de USB-kabel in het breadboard. Leg het breadboard en de draden netjes in de doos. Laat de stekker aan de achterkant van de doos uitsteken. Doe een test: Gaan alle lampjes aan?



Gebouwen terugplakken

Plak alle gebouwen op hun plek op de doos.



Klaar? Testen maar!

Maak het lokaal donker. Steek de stekker in het stopcontact. Doen alle lampjes het? Gefeliciteerd! Je stad is klaar om te stralen op GLOW!

Werken de lampjes niet? Controleer dit:

- Zit de USB-stekker goed in het stopcontact?
- Zit de rode draad bij de rode lijn, en de zwarte bij de blauwe?
- Zit het lange pootje van de LED bij de rode draad?
- Raken de pootjes van de LED elkaar niet?

Wat kun je doen?

- Haal alle kabels los van het breadboard.
- Steek de stekker in het stopcontact.
- Sluit de kabels één voor één aan.
- Kijk bij welke LED het misgaat.

Opbouw van deze les.

Deze lesbrief en bijbehorende PowerPoint zijn ontwikkeld op basis van procesgerichte didactiek. Ze sluiten aan bij de ontwikkeling van culturele vermogens zoals omschreven in De Culturele Ladekast. Deze aanpak helpt leerlingen om hun creativiteit op een gestructureerde en betekenisvolle manier te ontwikkelen.

Het doel van deze lessen is niet alleen het realiseren van een mooi eindproduct, maar vooral het begeleiden van leerlingen in hun creatieve en persoonlijke groeiproces. Ze ontdekken hun beeldende en culturele vermogens en krijgen de kans om hun werk te presenteren tijdens **GLOW**, een evenement waarin kunst en technologie samenkomen.

Culturele Ladekast en Vakdidactisch Model Beeldende Vorming

De Culturele Ladekast is een model dat leerlingen helpt om bewuster om te gaan met cultuur. Het onderscheidt vier culturele vermogens die in elke lesfase aan bod komen:

- **Receptief vermogen** – openstaan voor indrukken. De leerling ervaart, voelt, kijkt, luistert, beweegt en herkent.
- **Creërend vermogen** – vormgeven van ideeën. De leerling denkt, maakt en verbeeldt.
- **Reflectief vermogen** – terugkijken en betekenis geven. De leerling benoemt, interpreteert en beoordeelt.
- **Analyserend vermogen** – onderzoeken en begrijpen. De leerling legt verbanden, duidt en evalueert.

Deze vermogens zijn geïntegreerd in de opdrachten en zichtbaar in de opbouw van de lessen. Ze vormen de kern van het leerproces.

Vakdidactisch Model Beeldende Vorming

Dit model richt zich op het leerproces binnen beeldende vorming. Niet het eindresultaat staat centraal, maar de weg ernaartoe. De didactiek is opgebouwd uit vijf fasen:

- 1 Oriëntatie
- 2 Informatie
- 3 Instructie
- 4 Creatie
- 5 Reflectie

De combinatie van deze modellen maakt het mogelijk om leerlingen doelgericht te begeleiden in hun artistieke ontwikkeling.

Wat is procesgerichte didactiek?

Procesgerichte didactiek betekent dat leerlingen eigenaar zijn van hun leerproces. De leerkracht schept een omgeving waarin vrijheid, nieuwsgierigheid en zelfontdekking centraal staan. Leerlingen mogen experimenteren, proberen, falen en opnieuw beginnen. Dit vraagt van leerkrachten een andere rol: zij begeleiden, stimuleren en stellen verdiepende vragen in plaats van sturen of voorkauwen.

De vier stappen van het creatieve proces

In deze lessen volgen we vier vaste stappen die het creatieve proces vormgeven:

- 1 **Verbazen** – nieuwsgierigheid opwekken en verwondering stimuleren
- 2 **Onderzoeken** – verdiepen, experimenteren en inspiratie opdoen
- 3 **Vormgeven** – ideeën uitwerken in een eigen beeldend werk
- 4 **Presenteren** – werk tonen en betekenis delen met anderen

Elke stap is verbonden met één of meerdere culturele vermogens. De vragen en opdrachten in de PowerPoint sluiten hierbij aan en bieden houvast om deze vermogens gericht te ontwikkelen.

De rol van de leerkracht

Voor veel leerkrachten is procesgerichte didactiek nog niet vanzelfsprekend. Deze aanpak vraagt om een verschuiving van kennisoverdracht naar begeleiding. Leerkrachten leren in dit traject hoe zij creatieve processen kunnen stimuleren door:

- inspirerende voorbeelden te geven;
- ruimte te laten voor eigen keuzes van leerlingen;
- open vragen te stellen die tot denken en reflectie aanzetten.

Zo ontstaat een leeromgeving waarin creativiteit, innovatief denken en ondernemerschap kunnen groeien.

Doel van beeldend onderwijs

Beeldend onderwijs heeft als doel om leerlingen 'beeldwijs' te maken: ze leren beelden begrijpen én gebruiken. Door vertrouwd te raken met hun eigen beeldend handelen én dat van anderen, leren ze betekenis te geven aan de wereld om hen heen. Het gaat om leren denken over beelden, maar ook in beelden. Zo ontwikkelen ze hun eigen beeldend vermogen.

Meer weten?

Ben je benieuwd naar de werkwijze van de Culturele Ladekast?
Bekijk dan de toelichting door te klikken op de afbeelding:

