

Informatie

Technologie

*Maak een **Visual Story** over **Waterbewustzijn***



Naam:

Klas:



Dongemond college

School voor vwo - havo - vmbo

Inhoudsopgave

1.	Projectinformatie.....	3
2.	Uitwerking opdracht.....	5
3.	Beroep en opleiding.....	7
4.	Organisatie.....	9
5.	Afronding en beoordeling.....	10
6.	Scrum.....	11
7.	Evaluatie door jezelf.....	13
8.	Evaluatie door ander teamlid.....	15
9.	LOB-opdracht.....	16

Projectinformatie

De organisatie:

Waterschap Brabantse Delta is een waterschap in Midden- en West-Brabant. Hun werkgebied is divers met hoge zandgronden en laag gelegen polders, kleigronden, natuurgebieden, landbouw, grote (internationale) bedrijven en industrie, logistiek, scheepvaart, steden en dorpen. Het waterschap zorgt voor voldoende en schoon water in rivieren, beken en sloten. Ook zorgt ze voor sterke veilige dijken en kades om overstromingen te voorkomen.



De situatie:

Het waterschap doet er alles aan om wateroverlast tijdens extreme regenbuien maar ook droogte te voorkomen. Het waterschap werkt hierbij samen met agrariërs, inwoners, bedrijven en natuur-, en gemeentelijke organisaties. Bij wateroverlast wordt het te veel aan regenwater zo snel mogelijk weggepompt naar een onbebouwd gebied. Denk hierbij aan weilanden langs beken en rivieren die ingezet worden als waterbergingsgebieden. Hierdoor krijgt het water in beken en rivieren tijdelijk de ruimte om wateroverlast in bebouwd gebied te beperken/voorkomen. Bij langdurige hitte houdt het waterschap het water zo lang mogelijk vast om droogte te voorkomen. Dit wordt geregeld met stuwen en gemalen.

Het klimaat verandert in heel de wereld. We merken dit ook in Nederland en zelfs in jouw eigen woonomgeving. De aarde wordt steeds warmer en dat zorgt weer voor hoge temperaturen, droogte en extreme regenbuien met gevolg wateroverlast. Als we niets doen, kunnen delen van de wereld zelfs onleefbaar worden. Gelukkig zijn er al wel afspraken gemaakt om de klimaatveranderingen aan te pakken met bijvoorbeeld de Sustainable Development Goals (SDG).

De opdrachtgever:

De opdrachtgever, namens het **Waterschap Brabantse Delta**, is mevrouw Jollette Boomaars. Zij is Educatie adviseur op de afdeling Bestuur en Communicatie van het waterschap.

Het waterschap vindt het belangrijk om jongeren te betrekken bij het onderwerp klimaatverandering en waterbewustzijn. Het gaat harder regenen, we krijgen vaker wateroverlast en de zomers worden heter en droger. Jouw bijdrage lijkt misschien klein, maar is eigenlijk onmisbaar voor het maken van een betere wereld. Jouw bijdrage heeft wel degelijk impact. Wat kun jij doen in jouw dagelijks leven om water op te vangen tijdens extreme regenbuien of hoe ga je om met water in tijden van droogte? Welke rol pakt het waterschap? Welke rol pakt school en jouw omgeving? En... welke rol pak jij? Het gaat immers om jouw toekomst. Hoe bewuster jij en jouw leeftijdsgenoten zijn van water, hoe minder hittestress en wateroverlast we hebben door het veranderende klimaat! Ieder kan zijn steentje bijdragen om in de toekomst droge voeten te houden.

*Kijk voor meer informatie over het waterschap op: www.brabantsedelta.nl

De expert:

Mw. Lidi Toepel, communicatiemedewerker Dongemond College

De opdracht:

Maak een 'Visual story' voor jouw leeftijdsgenoten met als thema waterbewustzijn en over jouw rol in het bewust omgaan met water, bijvoorbeeld tijdens extreme regenbuien of juist in tijden van droogte. Het doel is om jouw leeftijdsgenoten bewust en enthousiast te maken over eigen hun rol en impact op het water en klimaat in hun directe leefomgeving. Het filmpje of mini-game gaat gebruikt worden op social media kanalen van Waterschap Brabantse Delta, de website van het waterschap, als lesmateriaal bij vakken als biologie of aardrijkskunde op andere middelbare scholen en eventueel voor andere educatiemomenten (denk aan online gastlessen ed.)

Wat is een 'Visual Story'?

Een film is meer dan een serie beelden achter elkaar. Er wordt een verhaal mee verteld. Een visual story is het in beeld vertellen van een verhaal ondersteund door beelden, animaties, graphics en nog veel meer zelfs een mini-game behoort tot de mogelijkheden.

Je hebt hier meer uitleg over gekregen in de workshop 'Visual Storytelling' van Lidi Toepel van Kek Films. Kijk ook eens op:

www.kekfilms.nl

www.maglr.com/nl/breng-je-verhaal-tot-leven-met-visuele-storytelling

www.storytellingstudios.nl/kennisbank/visual-storytelling

Uitwerking opdracht

Oriëntatie

Als eindproduct dient er een 'visual story' (film/game met verhaal) gemaakt te worden met als thema 'waterbewust in je eigen woon- en leefomgeving'. Het tussenproduct is een filmscript of game. Zoek via google en youtube filmpjes of websites waar meer informatie te vinden is over de onderstaande thema's. (Bijv. Youtube: waterschap Brabantse Delta of Klokhuis-aflevering over water). Zoek minimaal 2 nieuwe bronnen via internet.

Vooronderzoek

Voordat er een 'visual story' gemaakt kan gaan worden, is het belangrijk dat je antwoorden geeft op onderstaande vragen. Gebruik daarvoor bijvoorbeeld de bovenstaande websites en filmpjes.

- Wat is een waterschap?
- Welke taken heeft een waterschap?
- Hoe beïnvloedt jouw dagelijks leven het waterbeheer in Nederland?
- Met welke problemen heeft een waterschap dagelijks te maken?
- Waarom is *waterbewustzijn* belangrijk?
- Wat heeft *waterbewustzijn* met het veranderende klimaat te maken?
- Hoe kun jij anderen *waterbewust* maken?
- Wat zijn goede voorbeelden van bewust omgaan met water?
- Welke voorbeelden spreken jouw leeftijdsgenoten aan?

Het eindproduct

De visual story heeft de volgende kenmerken:

- Is gebaseerd op een goed filmscript (uitgelegd in de workshop 'Visual Storytelling')
- Geschikt zijn voor plaatsing op social media, websites én tonen in de klas
- Geschikt voor jouw leeftijdsgenoten t/m 17 jaar;
- Duurt minimaal 3 en maximaal 5 minuten;
- Het filmpje heeft afwisselende, aansprekende, pakkende beelden;
- Privacy goedkeuring van de mensen die in het filmpje voorkomen. Zij moeten schriftelijk goedkeuren dat het waterschap het filmpje voor intern en externe educatiemomenten gaat gebruiken;
- Leeftijdsgenoten zien wat waterveiligheid in en rond het water in hun woonomgeving allemaal inhoudt en wat hun rol is;
- Creativiteit! Combineer verschillende technieken en verschillende mensen/leeftijdsgenoten
- *Optioneel: Het filmpje heeft ondertiteling in de Nederlandse taal.*

De afronding

Tijdens een presentatie presenteer je het tussenproduct (het filmscript) en het eindproduct (de Visual Story) aan een panel van deskundigen. In dit panel zit de opdrachtgever, de lesgevende docenten en mogelijk nog andere geïnteresseerden.

Beroep en opleiding

Mediavormgever (Curio, Breda)

Alles wat jij ziet en aanraakt is ooit ontworpen. Logo's, posters, social mediaberichten, apps, websites en zelfs hele films en animaties. Leer hoe jij dit straks ook kan en word mediavormgever. Is er een probleem? Jij maakt met jouw creativiteit een passend ontwerp om het op te lossen. En je leert hoe trends en ontwikkelingen veranderen. Hier kun jij later mooi op inspelen.

De mediavormgever maakt grafische, interactieve en audiovisuele media-uitingen die passen bij de communicatiedoelen van de klant. Denk aan advertenties, posters, brochures, displays, websites, games, multimediateleprogramma's, animaties en audiovisuele producties. Als mediavormgever ben je flexibel en vind je het leuk om in een team of soms alleen te werken. Je bent erg creatief, maar je hebt ook interesse in de technische onderdelen (bijvoorbeeld ontwerpsoftware) van het vak. Verder vind je het niet eng om je ideeën te presenteren aan de klant en geef je graag advies.

Tijdens de opleiding

De technische ontwikkelingen binnen mediavormgeving gaan razendsnel. Je krijgt niet alleen les in het ontwerpen van audiovisuele vormgeving, grafisch design, interaction design en animaties. Tijdens je opleiding leer je ook hoe je de snelheid van innovaties in het vak bijhoudt. Je kiest uiteindelijk een richting waarin jij een expert wilt worden. Kerntaken tijdens je studie:

- Verdiepen in opdrachtgever, doelgroep en onderwerp
- Ontwikkelen van een concept
- Ontwerp maken en deze presenteren
- Realiseren van een media-uiting
- Maken van een ondernemersplan
- Eigen werk promoten
- Financieel administratieve zaken regelen
- Algemene vakken als Nederlands, Engels, rekenen, loopbaan en burgerschap

Na je opleiding

Hier kun je gaan werken na de opleiding:

- Reclamebureaus
- Bedrijven die apps ontwikkelen
- Ontwerpbureaus
- Bedrijven in gamedesign
- Ontwerpafdelingen van multinationals

Doorstuderende?

Heb je je diploma mbo-niveau 4 Mediaontwerper op zak? Dan kun je doorstromen naar het hbo, bijvoorbeeld richting Communicatie Media en Design, Animatie, Film, Advertising, Product Design, Lifestyle en Design, Ruimtelijk ontwerp, Media & Entertainment, Beeldende Kunst, Game Art, Lerarenopleidingen, Pabo, Communicatie, ICT of Creatieve therapie.

AV-specialist (Curio, Bergen op Zoom)

Werk later mee aan tv-programma's in Hilversum. Of bedenk de nieuwe tv-reclame voor grote bedrijven. Zie je jouw film liever terug in de bioscoop? Voordat je het weet heb je een filmprijs in 'the pocket'. Na de opleiding kun je onder andere werken in de film en tv-wereld. In Nederland of het buitenland. Je maakt de zonsondergang na met licht op de filmset. En je kunt een slaapkamer omtoveren tot een kantoor uit de jaren '70. Om de film nog spannender te maken zorg jij voor de juiste muziek. Onze opleiding AV-specialist is gekozen als TOP-opleiding door de Keuzegids mbo 2021.

De AV-specialist is een creatief persoon met liefde voor het bewegende beeld. Je werkt graag samen met anderen aan een project. Als AV-specialist heb je kennis van de verschillende onderdelen van het audiovisuele vak, zoals licht, geluid, de juiste camerahoeken en visuele effecten. Je houdt van een beroep waarin geen dag hetzelfde is en je vindt het niet erg om ook 's avonds of in het weekend te werken. Daarnaast leer je werken met de software die je nodig hebt voor het monteren van films of het maken van visuele effecten.

Tijdens de opleiding

Je werkt tijdens je studie met je medestudenten samen aan een project. Je docent begeleidt jullie in het maken van je showreel, videoclip of film. Dat betekent dat je veel verantwoordelijkheid krijgt over je gemaakte product. Je leert:

- Realiseren van licht, beeld en geluid
- Bedienen van AV-apparatuur en opnames maken
- Bewerken en monteren van opnames
- Conceptontwikkeling
- Draaiboek maken
- Regelen van financieel administratieve zaken
- Algemene vakken als Nederlands, Engels en rekenen
- Loopbaan en burgerschap

In het derde en vierde jaar loop je stage bij een bedrijf in Nederland of het buitenland (bijvoorbeeld Milaan, Curaçao, Berlijn). In het derde jaar assisteer je de AV-specialisten bij je stageplek en in het vierde jaar heb je je eigen projecten. De stages duren een bepaald aantal uur, in plaats van een vast aantal weken. Dat komt, omdat je als AV-specialist niet standaard van 9 tot 5 uur werkt. Tijdens je stages leer je wat vakmanschap is en je ervaart de normen en waarden die bij dit beroep een rol spelen.

Na de opleiding

Hier kun je gaan werken:

- Filmproductiebedrijf
- Tv-bedrijf
- Reclamebedrijf
- Geluidsstudio

- Postproductiebedrijf
- Camerabedrijf
- Lichtbedrijf

Doorstuderen? Dat doe je zo

Heb je je diploma mbo-niveau 4 op zak? Dan kun je doorstromen naar het hbo, bijvoorbeeld de kunstacademie, media-management, opleiding sounddesign of de rockacademie.

Organisatie

Workshops in week 5 I

- Adobe after effects/ Premiere pro: R. Mommersteeg, Liza
- Visual Storytelling: Lidi Toepoel

Rooster 10-1-2022 – 11-2-2022

Weken: Project / Kalender	Maandag	Woensdag
1/4 (10/1 – 14/1)	Introductie van opdracht door Mw. J. Boomaars, Waterschap Visual storytelling	Vooronderzoek uitvoeren
2/4 (17/1 – 21/1)	Filmscript schrijven	Start filmen
3/4 (24/1 - 28/1)	Vervolg filmen	Start editen
4/4 (7/2 – 11/2)	Editie afronden	Film gereed en eindpresentatie opdrachtgever

Afronding project

Productbeoordeling

Onderdeel	Maximaal te behalen punten	Behaalde punten
1 Technische kwaliteit film	20 punten	...punten
2 Filmscript	10 puntenpunten
3 Presentatie	10 punten	...punten
3 Creativiteit	5 punten	...punten
4 Vaardigheden <ul style="list-style-type: none">• Video-editing• Onderzoeksvaardigheden	5 punten	...punten
Totaal	50 punten	...punten

Procesbeoordeling

Onderdeel	Maximaal te behalen punten	Behaalde punten
1 Samenwerken	10 puntenpunten
2 Productgerichtheid	10 puntenpunten
3 Inventiviteit	10 puntenpunten
4 Plannen en organiseren	10 puntenpunten
5 Algemene werkhouding	10 puntenpunten
Totaal	50 puntenpunten

Evaluatie

Hier krijg je geen punten voor, maar het is een verplicht onderdeel

De kwaliteiten in de procesbeoordeling zijn belangrijk voor het uitoefenen van het beroep uit de IT-opdracht. Je docent geeft een oordeel over jouw kwaliteiten, maar wat vind jij zelf? En wat vinden je teamgenoten? In de evaluatie van jezelf kijk je hiernaar. Hoe goed kun jij dit? Hoe graag doe jij dit? Waar zou je beter in kunnen en willen worden?

Ontwerpproject klas 3

Samenwerken

Je kunt het met je teamgenoten oneens zijn en het probleem ook weer samen oplossen.

Productgerichtheid

Je wilt een product maken waar een opdrachtgever volgens jou op zit te wachten.

Inventiviteit

Je bedenkt creatieve oplossingen en houdt tegelijkertijd rekening met de met de eisen van de opdrachtgever.

Plannen en organiseren

Je kunt een planning maken voor een heel project.

Scrum

Teamleden: _____

Docent: _____

Periode: _____

De essentie van Scrum

Scrum is een effectievere en flexibelere manier van werken die het voor een team mogelijk maakt projecten op een productievere wijze op te leveren en eventuele problemen snel te tackelen.

Hoe werkt de Scrum methode

Binnen Scrum wordt er gewerkt in zelf-organiserende teams bestaande uit verschillende specialisten en Scrum rollen. Degene die het proces begeleidt, wordt de Scrum Master genoemd. Deze persoon zorgt ervoor dat het team optimaal kan presteren. Het team en de **Scrum Master** werken samen met **Product Owner**, die als intermediair fungeert tussen de opdrachtgever en het team.

De taak van de Product Owner is dan ook om de eisen en wensen van de opdrachtgever te waarborgen en deze door te geven aan het team. Deze wensen worden ook wel **user stories** genoemd en staan op een lijst, de **product backlog**. Hierbij worden de wensen met de hoogste prioriteit opgenomen in de **sprint backlog**, die verwijst naar de taken waaraan gewerkt moet worden tijdens een bepaalde sprint.



Evaluatie door jezelf

Naam: _____

Paraaf docent: _____

Klas: _____

Titel project: _____

Beroep: _____

MIJN SCORE

Samenwerken		
Met hulp van mijn ouders of de docent kan ik een tegenslag overwinnen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Samen met mijn teamgenoten kan ik de opdrachttegenslag overwinnen
Productgerichtheid		
Ik kan een afgesproken taak goed uitvoeren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ik kan zinvolle taken bedenken en uitvoeren
Inventiviteit		
Ik kan terugkijken naar het werk dat ik gedaan heb en daar iets van leren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bij een onverwachte gebeurtenis kan ik keuzes maken en beslissen hoe ik verder ga
Plannen & organiseren		
Ik kan informatie verzamelen en selecteren wat bruikbaar is	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ik kan een onderzoek of ontwerp theoretisch onderbouwen

SCORE VAN ANDEREN

Doorzetten		
Met hulp van mijn ouders of de docent kan ik een tegenslag overwinnen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Samen met mijn teamgenoten kan ik een tegenslag overwinnen
Individueel werken		
Ik kan een afgesproken taak goed uitvoeren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ik kan zinvolle taken bedenken en uitvoeren
Procesgericht werken		
Ik kan terugkijken naar het werk dat ik gedaan heb en daar iets van leren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Bij een onverwachte gebeurtenis kan ik keuzes maken en beslissen hoe ik verder ga
Kennisgerichtheid		
Ik kan informatie verzamelen en selecteren wat bruikbaar is	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ik kan een onderzoek of ontwerp theoretisch onderbouwen

Wat zijn je leerdoelen voor het volgende project binnen Informatietechnologie?

Evaluatie door een ander teamlid

Ingevuld door: _____

Ingevuld voor: _____

Samenwerken		
Je weet wat je sterke en zwakke punten zijn	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Je kan het met teamgenoten oneens zijn én het samen oplossen
Productgerichtheid		
Je wilt graag een goed en mooi product maken	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Je wilt een product maken waarop de opdrachtgever volgens jouw zit te wachten
Inventiviteit		
Je verzint fantasierijke oplossingen voor problemen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Je bedenkt creatieve oplossingen en houdt rekening met de eisen van de opdrachtgever
Plannen en organiseren		
Je kan een plan van aanpak maken voor een korte periode	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Je kan een planning maken voor een heel project

Toelichting op de score

LOB-Opdracht: Vlog over Project 'Visual Story waterbewustzijn'

LOB staat voor Loopbaanoriëntatie en –begeleiding. Het doel is dat je met LOB meer zich krijgt op jouw kwaliteiten, jouw motieven en mogelijkheden voor de toekomst, zodat je gerichtere keuzes kunt maken voor een vervolgopleiding en beroep.

De opdracht

Maak een duo met één van jouw groepsgenoten waar je mee hebt samengewerkt en interview elkaar. Stel elkaar de onderstaande vragen over het project 'Visual Story over waterbewustzijn'. Gebruik hierbij ook de antwoorden uit de evaluatie.

- Wat vond je leuk aan het project?
- Wat vond je minder leuk aan het project?
- Wat deed je goed in dit project en kun je goed?
- Wat vond je nog lastig en ging minder goed?
- Welk cijfer geef je jezelf voor jouw bijdrage aan dit project? Leg dit kort uit
- Wat vind je van de beroepen Mediavormgever en AV-specialist?
- Wat vond je van de excursie naar de Risk Factory? Wat leerde je ervan?
- Wat is je leerdoel voor het volgende project?

Maak vervolgens een vlog van minimaal 1 - maximaal 3 minuten waarin je op creatieve manier antwoord geeft op de bovenstaande vragen. Je mag ook elkaar filmen. Succes!

De vlog/het filmpje/mini-game lever je in via Simulise en kun je uploaden bij LOB-opdracht 3.

