

Arts ♥ Sciences

MODE EN TECHNOLOGIE

ANOUK WIPPRECHT - GROEP 7 EN 8



Naam:

Anouk Wipprecht is een modeontwerper en kunstenaar. Ze ontwerpt wearables, maakt ze en trekt ze aan. Bijvoorbeeld een jurk met spinnenpoten die je aanvallen. Een wearable is technologie die je dicht op je lichaam draagt. In deze lessenserie ga je zelf aan de slag met het ontwerpen van een wearable.

1. KENNISMAKEN

1.1 Hoe heet de eerste jurk die Anouk laat zien?

1.2 Wat doet deze jurk als je dichtbij komt?

1.3 Hoe zou de drager van de Spiderdress zich voelen met deze jurk?

1.4 Schrijf een situatie op waarin deze jurk handig is.

1.5 Discussieer met je klasgenoten over deze stelling: We hebben technologie nodig om ons te beschermen.

KENNISMAKEN - DIEPER

1.6 Vul de tabel in:

	Waar reageert de jurk op?	Hoe beschermt de jurk de drager op dat moment?
Spider dress		
Smoke dress		
De jurk waar ze nu mee bezig is		

1.7 Vul de tabel in :

	Waar reageert wearable op?	Welke functie heeft de wearable?
Fitness-horloge		
Meekleurende zonnebril		
Stappenteller		

1. VERKENNEN

2.1 Bedenk nog een voorbeeld van mechanische beweging in jouw omgeving.

2.2 In dit proefje ga je een mechanische klauw maken. Volg daarvoor de volgende stappen:

2.3 Hoe voelt het om iemand met je klauw op afstand te houden?

2.4 Hoe voelt het om op afstand gehouden te worden door iemand anders?

2.5 Hoe kan je klauw nog verbeterd worden?

2.6 Wat is het effect als je hem langer maakt?

2.7 Wat is het effect als je hem korter maakt?

VERKENNEN - DIEPER

2.8 Noem twee lichaamsdelen van een dier die bewegen als het dier iets voelt. Bijvoorbeeld schrik, angst of honger.

2.9 Installeer de sensors en bewegende delen.

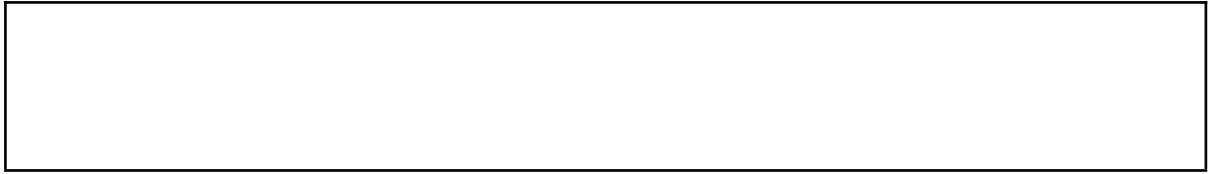
2.10 Welk lichaamsdeel van een dier wil jij namaken met de BYOR-kit?

2.11 Waardoor reageert dit lichaamsdeel op zijn omgeving? Bijvoorbeeld door geluid, afstand, omdat het donker wordt etc. Je mag je fantasie gebruiken.

2.12 Welke beweging of actie wil je namaken? Bijvoorbeeld het kwispelen van een staart?

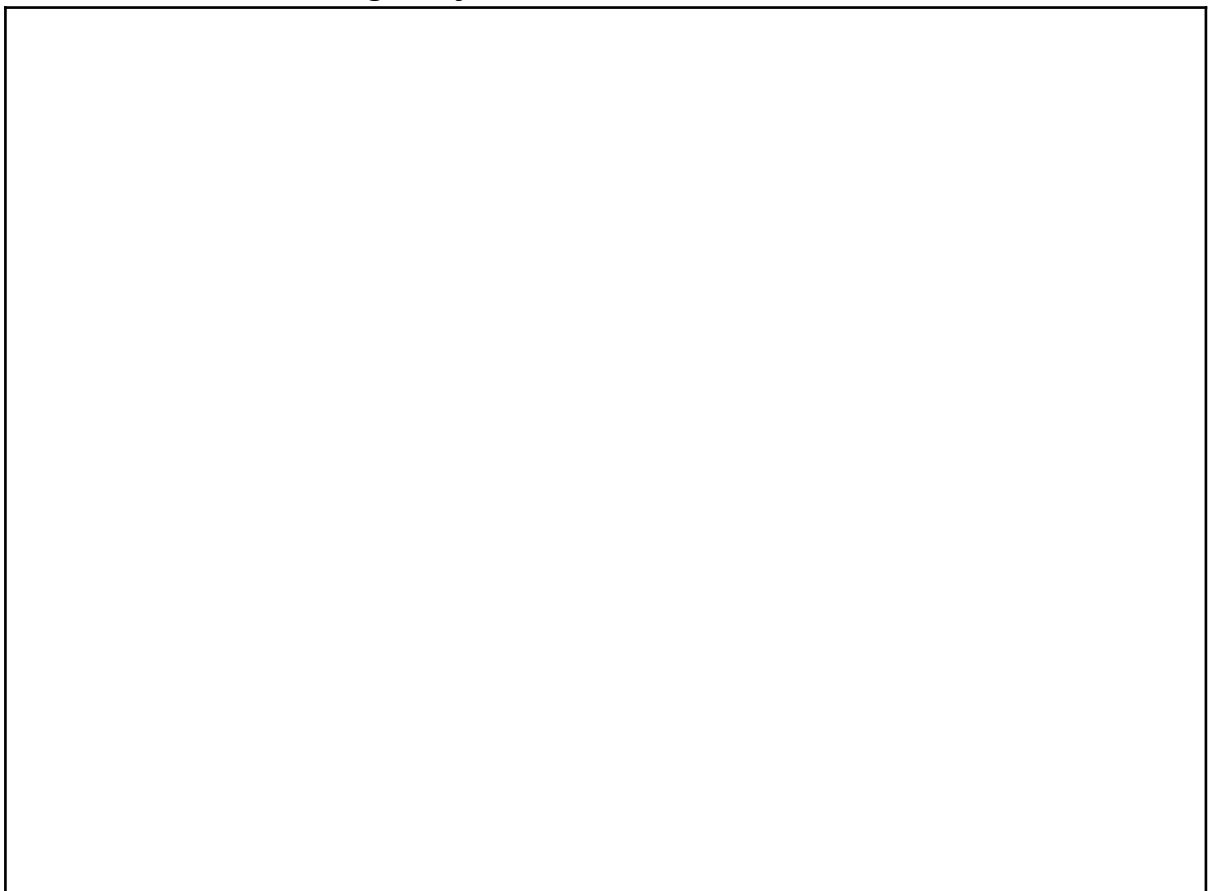
2.13 Welke sensor heb je nodig uit de BYOR-kit?

2.14 Sluit de sensor en de output aan op het moederbord. Werkt het?



2.15 Maak van karton, papier en crepepapier een lichaamsdeel. Maak deze vast aan de output met een splitpen. Maak ook iets waarmee het lichaamsdeel en de rest van de BYOR-kit vastgemaakt kan worden aan je lichaam. Bijvoorbeeld een haarband of riem.

2.16 Maak een tekening van je kunstwerk.



3. DENKEN

DENKEN - KUNST - BASIS

3.1 Bekijk de outfit van je klasgenoot. Welke technische uitvindingen zie je?

3.2 Kies met z'n tweeën een technische mode-uitvinding. Zoek op internet op wat het verhaal achter deze uitvinding is.

DENKEN - KUNST - DIEPER

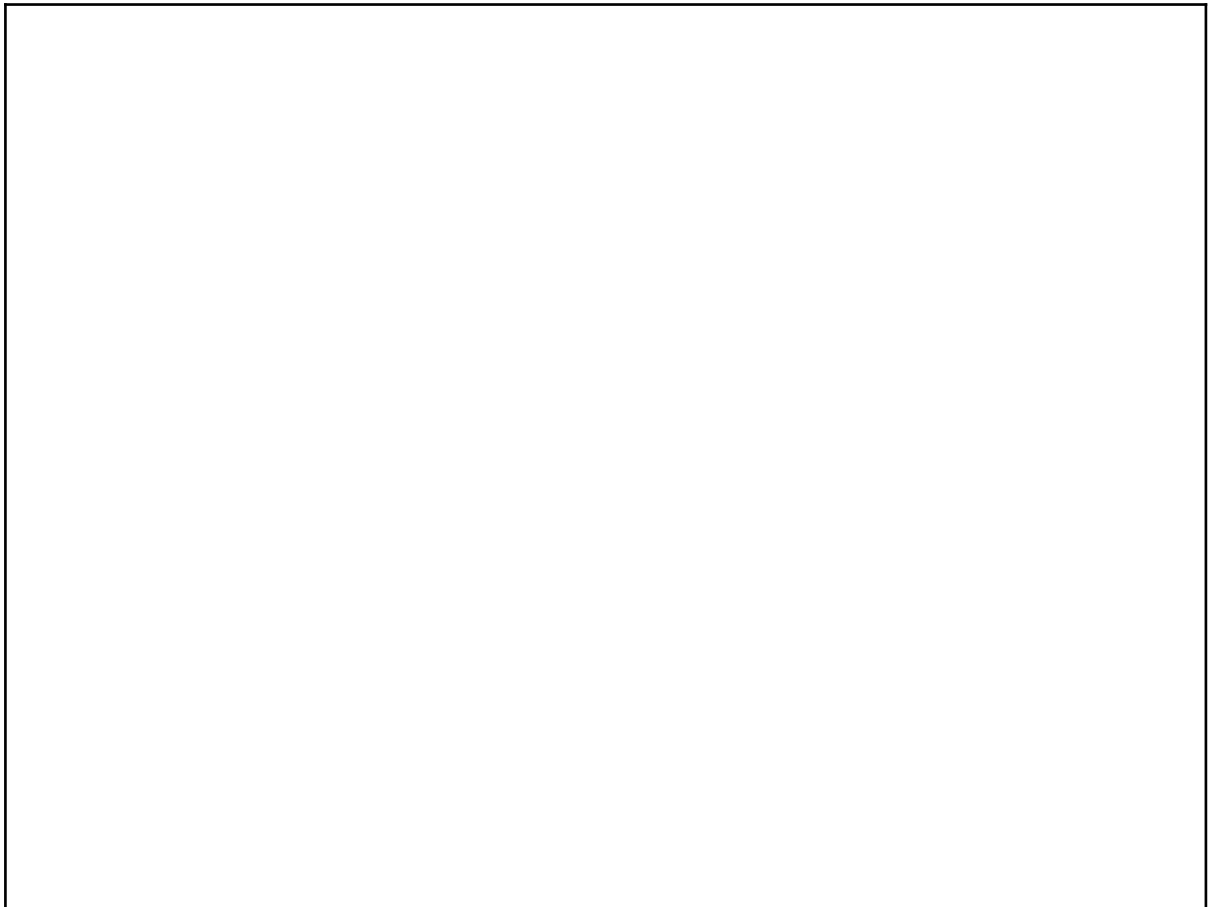
3.3 Bekijk de afbeelding. Wat is er van de voorspelling uitgekomen? En wat niet?

3.4 Kijk weer naar de outfit. Welke technologie was nieuw in 1939, toen dit pak gemaakt werd? Wat zie je daarvan terug in het pak?

3.5 Heb je weleens gehoord van of gewerkt met een 3D printer? Wat weet je er al van?



3.6 Zet het beeld stil bij een kledingstuk dat je mooi vindt. Teken de vormen na.



3.7 Aan welke dingen uit de natuur zou Iris van Herpen gedacht kunnen hebben bij het maken?



3.8 Iris vindt dat er nog zoveel te ontdekken is in mode. Beschrijf hoe je dat aan haar werk kunt zien.

DENKEN - WETENSCHAP&TECHNIEK - BASIS

3.9 Hoe zorgt Anna Dienemann ervoor dat mensen goed op afstand blijven van elkaar?

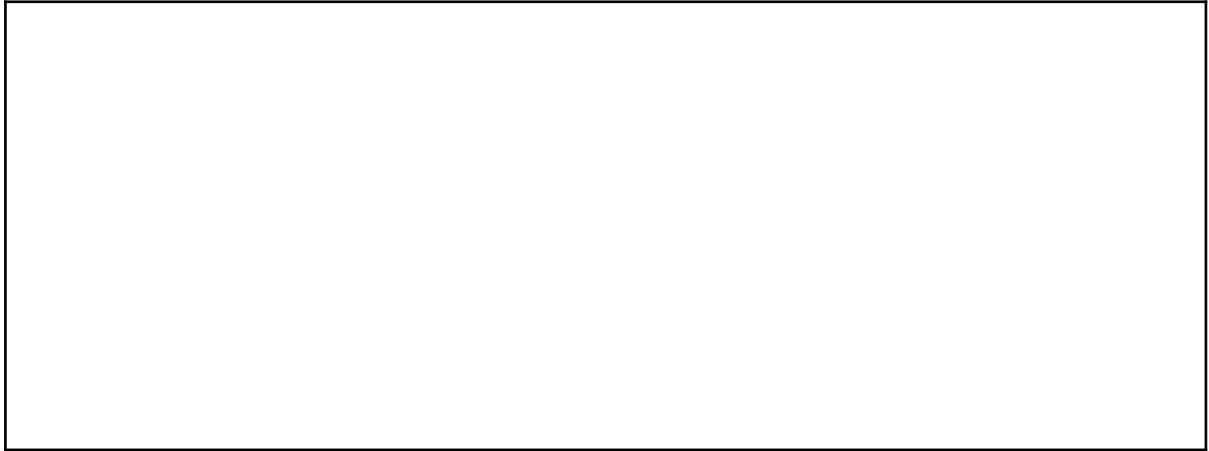
3.10 In welke situaties kan dit handig zijn? Noem drie voorbeelden.

3.11 Je gaat een afweermechanisme uit de natuur onderzoeken.

Kies een dier uit:

- ☐ Kogelvis
- ☐ Hagedis
- ☐ Sidderaal
- ☐ Stinkdier
- ☐ Eigen keuze.....

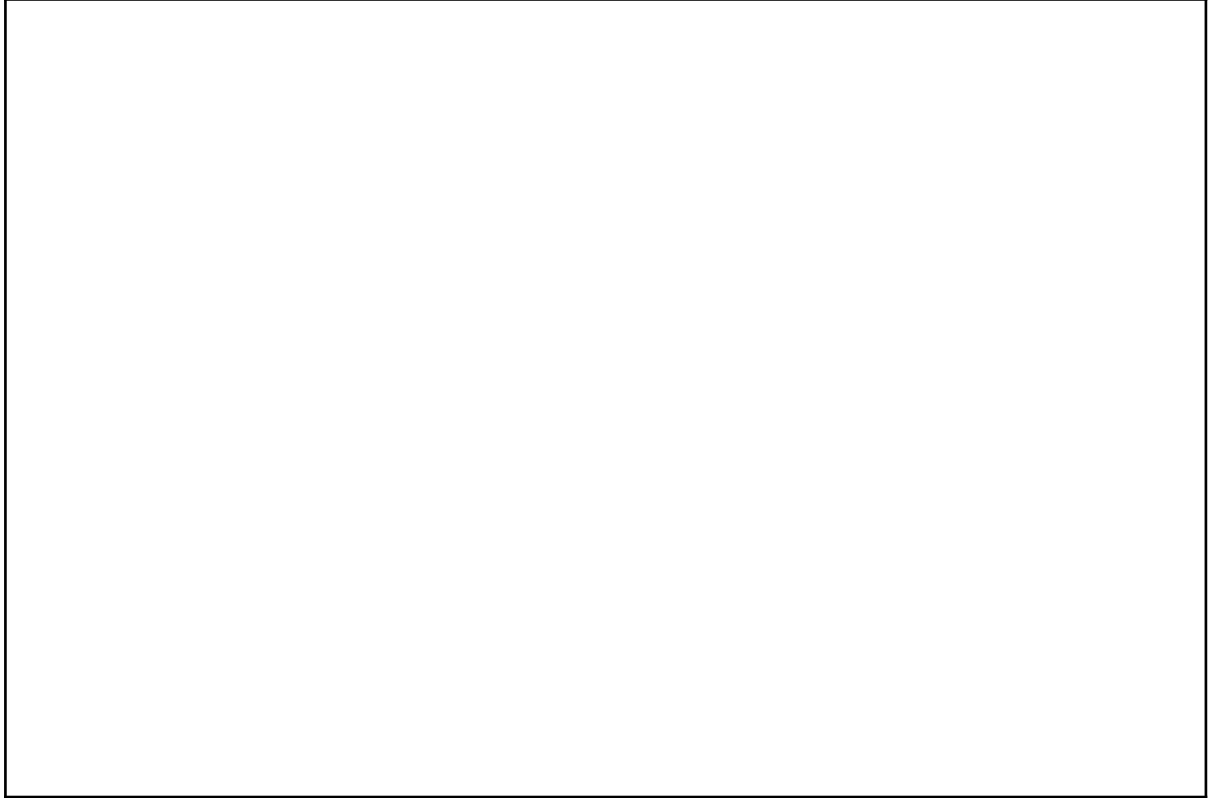
3.12 Hoe beschermt dit dier zichzelf? Onderzoek dit. Hiervoor kun je de zoekwoorden 'afweermechanisme' en het woord van jouw dier invullen in je zoekmachine.



3.13 Maak een poster van het afweermechanisme van jouw dier. Hang je poster op aan een muur in de klas, zodat jullie een inspiratiemuur vol afweermechanismen krijgen.

DENKEN - WETENSCHAP&TECHNIEK - DIEPER

3.14 Maak een tekening met woorden en pijlen. Laat hiermee zien hoe de afstandssensor van de robotstofzuiger werkt.



3.15 Welke sensor hoort bij welk apparaat, denk je? Trek lijnen.

Rookmelder

Thermostaat

Buitenlamp

bewegingssensor

optische sensor

temperatuursensor

DENKEN - MAATSCHAPPIJ - BASIS

3.16 Bekijk de lijst met emoties.

3.17 Noem drie emoties die je in openbaar laat zien en drie die je niet in het openbaar zou laten zien.

--

3.18 Bespreek je antwoorden met die van een klasgenoot.
Denken jullie hier hetzelfde over?

--

3.19 Welke emoties heeft het meisje in de video?

--

3.20 Welke emoties waren zonder de diadeem misschien onzichtbaar gebleven, denk je?

--

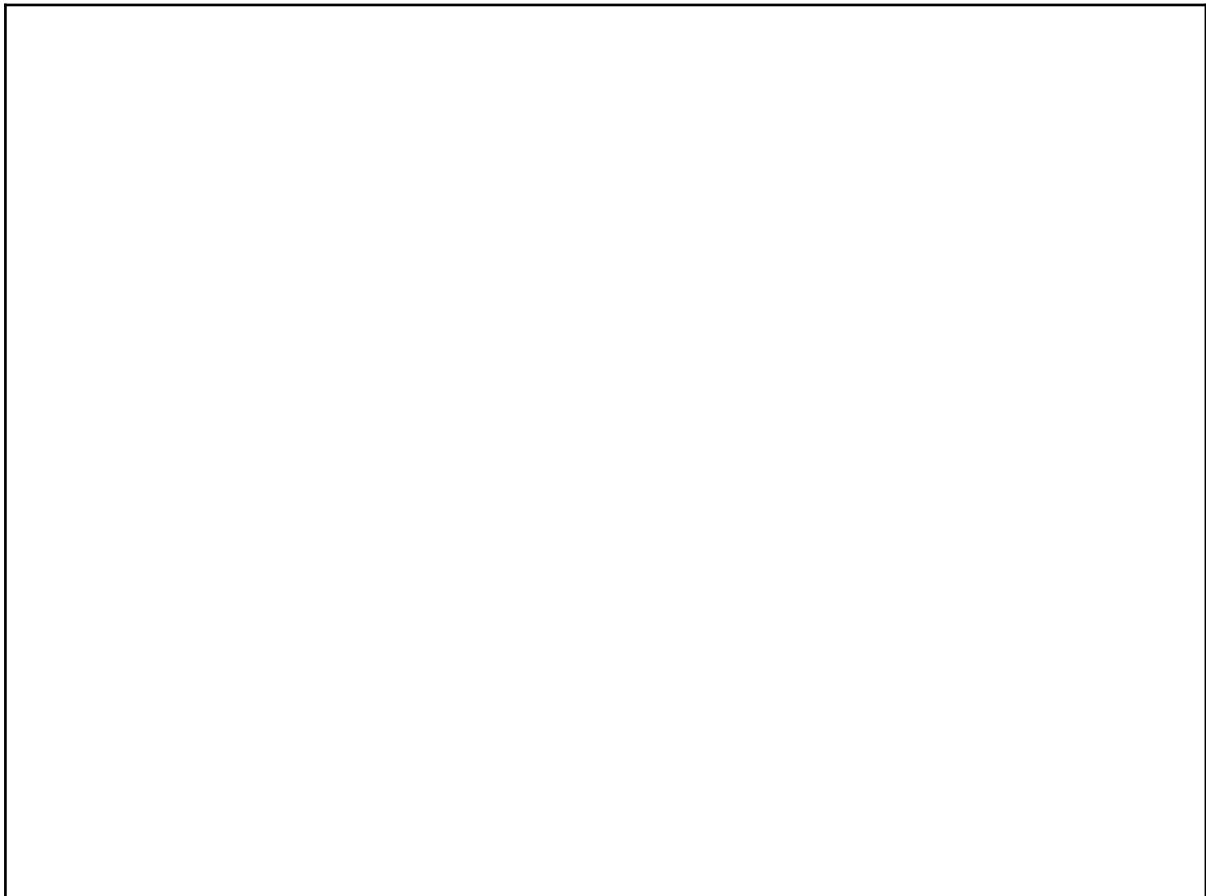
3.21 Wat zou je eraan kunnen hebben als emoties die lastig zichtbaar zijn dankzij technologie zichtbaar worden? Bijvoorbeeld:

- thuis - op school
- op straat - bij de sportclub



DENKEN - MAATSCHAPPIJ - DIEPER

3.22 Hoe zie jij een robot voor je? Teken het in je werkboek.



3.23 Ben je het eens of oneens met deze stelling? Leg je antwoord uit.
Stelling: De hulpmiddelen in het Klokhuisfragment maken van de mens al een beetje een robot.

- ☐ eens
- ☐ oneens

3.24 a. Wanneer vind jij iets of iemand een mens?

b. Wanneer is iets of iemand een robot?

c. Kan dit met elkaar samenwerken?

3.25 Net tekende je een robot. Nu bedenk hoe een mix van mens en robot eruit zou kunnen zien. Maak een tekening van het beeld van de mens-robot die je nu voor je ziet. Wat is het verschil met je eerste tekening?

