



Gezocht: Docenten Digitale Cultuur en MaakCultuur

Tetem

Tetem vertelt met haar brede programmering het verhaal van een maatschappij die in ontwikkeling is en voegt vanuit programmaliijnen context en betekenisgeving toe. We opereren in het brede veld van digitale cultuur, ontwerp, wetenschap en techniek. We zijn betrokken bij de wereld van nu en werken samen met makers, partners en publiek aan actuele, relevante maatschappelijke vraagstukken.

Leren 'lezen' van digitale cultuur

Tetem wil jonge mensen helpen de wereld beter te begrijpen én deze te beïnvloeden. Kinderen en jongeren stimuleren verbeeldingskracht en vindingrijkheid te gebruiken om zo zélf hun eigen toekomst vorm te geven. We maken hierbij gebruik van digitale cultuur en maakcultuur. Jongeren leven in een wereld omgeven door digitale cultuur. Veel jongeren voelen zich handelingsbekwaam in het werken met digitale media en zijn zelf ook regelmatig producent van content. Tetem helpt jonge mensen bij het 'leren lezen' van deze digitale cultuur en zorgt voor een kader waarin digitale cultuur begrijpelijk(er) wordt gemaakt. Ook maakcultuur speelt een belangrijke rol in de wereld waarin kinderen/jongeren opgroeien. Jonge mensen maken vrijwel dagelijks gebruik van de veelheid aan customer made producten die op maat gemaakt worden. Tetem is ervan overtuigd dat jonge mensen (bijna) alles zélf kunnen maken en wil hen helpen bij het ontdekken van de mogelijkheden die ontwerp en digitale fabricage bieden. Zo krijgen kinderen en jongeren méér grip op de technologie die zo'n bepalende rol in hun leven speelt.

Educatie als kernopdracht

Ons educatief programma is gericht op ontwerp, digitale cultuur en maakcultuur. Het is ontwikkeld vanuit de begrippen: verwonderen, onderzoeken en creëren. We maken gebruik van procesgericht werken en onderzoekend en ontwerpend leren. In beide didactieken staat het proces van creativiteit, onderzoek en ontdekking centraal. Dit draagt bij aan inhoudelijke verdieping en verhoging van de intrinsieke leermotivatie van jonge mensen; ze worden uitgedaagd om zélf na te denken en op onderzoek uit te gaan. Zo ontstaat ruimte om eigen talenten te ontdekken en zich te ontplooiën tot kritische denkers, ontwerpers en makers!

Het aanbod van Tetem bestaat uit een gevarieerd workshopprogramma voor het onderwijs (overwegend PO en VO) en de vrije tijd (4-88 jaar). Leerlingen komen op een onderzoekende, 'spelende' en makende manier in aanraking met een breed scala aan disciplines. We maken gebruik van de 'learning-by-doing' methodiek, zodat leerlingen ervaren welke invloed technologie heeft op jezelf en je omgeving en hoe je als individu bewuste keuzen kunt maken t.a.v. bepaalde technologieën.

Kunstenaars, makers en techneuten gezocht!!

De workshops worden gegeven door kunstenaars/makers en techneuten. Een onderwijsbevoegdheid is niet nodig. Maar wel: een flinke dosis enthousiasme, passie voor ontwerp, digitale cultuur en maakcultuur en natuurlijk affiniteit met de doelgroep!

Functieprofiel

- Je geeft zelfstandig workshops, minimaal 20 per jaar
- Je hebt kennis van en bent zeer vaardig op het gebied van digitale media, programmeren, 3D, VR en AR-technieken en ICT (of bent bereid via een intern traject deze ervaring op te doen)
- Je hebt kennis over het brede werkveld van ontwerp, maakcultuur en digitale cultuur (of bent bereid via een intern traject deze ervaring op te doen)
- Je bent inspirerend, flexibel, innovatief en ondernemend
- Je weet leerlingen te motiveren en hebt een natuurlijk overwicht
- Je bent bereid een VOG (verklaring omtrent gedrag) aan te vragen

Aanmelden met CV en motivatiebrief kan bij Suzanne Vendel via Suzanne@tetem.nl

We hopen van je te horen!