Educatief programma

Voortgezet onderwijs 2026-2027

tetem

260806

Introductie

Met groot enthousiasme en overtuigd van onze educatieve missie om maakcultuur en digitale technieken beschikbaar te maken voor álle leerlingen in Twente, presenteren wij het educatieve programma van Tetem voor het voortgezet onderwijs, leerjaar 2026/2027!

Educatie is een van de kerntaken van Tetem. De focus ligt op ontwerp, digitale cultuur en maakcultuur. We bieden een programma dat leerlingen stimuleert in het bedenken van creatieve oplossingen, dat hen sterker en adaptiever maakt ten opzichte van nieuwe ontwikkelingen en opleidt tot kritische, zelfredzame jonge mensen. Leerlingen werken aan digitale geletterdheid en ontwikkelen tegelijkertijd hun communicatieve en sociale vaardigheden. Verbeeldingskracht wordt gestimuleerd, maar ook het vermogen tot reflectie en samenwerken. Het educatieaanbod is geïnspireerd door actuele tentoonstellingen, maakcultuur en nieuwe media en legt verbindingen tussen mediakunst, onderwijs, wetenschap en technologie. In het programma is veel aandacht voor digital storytelling, omdat het volop mogelijkheden biedt het verhaal van een samenleving die in ontwikkeling is te vertellen.

Het aanbod van Tetem bestaat uit een gevarieerd en uitdagend workshopprogramma. Workshops worden op maat gemaakt. Leerlingen komen op een onderzoekende en makende manier in aanraking met een breed scala aan disciplines. Het programma is opgedeeld in thema's met elk een eigen focus en sluit goed aan bij de belevingswereld van jonge mensen. De workshops worden gegeven door kunstenaars/makers en techneuten. We maken gebruik van de 'learning-by-doing' methodiek, zodat leerlingen ervaren welke invloed technologie heeft op jezelf en je omgeving en leren hoe je bewuste keuzen kunt maken ten aanzien van bepaalde technologieën en het gebruik van sociale media.

We blijven ons educatieprogramma steeds weer vernieuwen en ontwikkelen. Zo hebben we ons programma rondom kunstmatige intelligentie verder doorontwikkeld. AI verandert de wereld in hoog tempo. Het is belangrijk dat jonge mensen op een bewuste manier kunnen kiezen hoe zij zich tot deze nieuwe technologie willen verhouden. In de AI-workshops zorgen we ervoor dat de data van leerlingen niet gebruikt wordt om AI te trainen. We maken gebruik van afgeschermde programma's zodat de data van jonge mensen beschermd blijft. Ook voegden we nieuwe workshops toe aan Art to Go om ook het workshopaanbod binnen de themagebieden nog beter aan te laten sluiten op de huidige maatschappelijke en technologische ontwikkelingen.

Tetem heeft ervoor gekozen om het educatieaanbod te verbinden met de lokale omgeving van leerlingen. Op deze manier kunnen leerlingen talenten die zij binnenschools ontdekken, buitenschools doorontwikkelen. In de uitvoering werken we intensief samen met lokale cultuurmakelaars, bibliotheken, filmhuizen en het sociaal domein. Zo kunnen we het programma stevig inbedden in de lokale structuur en ontstaan in alle Twentse gemeenten zogenaamde leerecosystemen.

Het Maker Festival Twente en het Twents Scholierenfestival nemen een belangrijke plaats in binnen de jaarprogrammering. Dit zorgt voor een goede samenhang tussen het binnenschoolse en buitenschoolse programma. Het Maker Festival Twente bestaat uit het Meerdaagse Festival in Roombeek Enschede en een of meerdere Maakdag Festivals in elke Twentse gemeente. Tijdens de Play & Learn dagen maken leerlingen in een bruisende festivalomgeving kennis met verschillende maaktechnieken. Zowel binnen als buiten school gaan leerlingen aan de slag met techniek, maken en cultuur. Bij het Twents Scholieren Filmfestival is sprake van eenzelfde koppeling. Leerlingen maken op school zélf een film. De films van de winnaars worden in een professionele setting vertoond tijdens het Twents Scholieren Filmfestival in Stadstheater de Bond in Oldenzaal.

Een belangrijke pijler in het buitenschoolse programma zijn de BasisLabs. Dit zijn openbare werkplaatsen waar jonge mensen worden uitgenodigd om zélf dingen te maken met behulp van verschillende technieken en de ruimte en begeleiding krijgen om zichzelf te ontwikkelen. Er is een BasisLab gevestigd in iedere Twentse gemeente. Daardoor heeft elke leerling in Twente dicht bij huis toegang tot nieuwe maaktechnieken.

Ik wens iedereen veel succes en veel plezier bij het doorlezen van het aanbod en het maken van een keuze. We kijken uit naar een mooi nieuw schooljaar vol inspirerende ontmoetingen, uitdagende leermomenten - zowel binnen als buiten de school - en veel vrolijke, enthousiaste, makende leerlingen!

Wilja Jurg,
Directeur Tetem

Inhoudspagina

01
Driedimensionaal design
3D ontwerp

02
Codetaal
Robotica & programmeren

03
Sounddesign
Digitale geluiden & muziek

04
Beeldtaal
Fotografie

05
En...actie!
Bewegend beeld

06
KIK
Kunstenaar in de klas | Beeldende kunst

07
Digital Storytelling
Communicatie

08
Kunstmatige Intelligentie
Digitale Media

09
Art2Go
Workshopdag

10
Projecten

11
Leerecosysteem

12
Festivals

13
Boekingsinformatie

14
Prijslijst

Driedimensionaal design

3D ontwerp

Leerlingen maken kennis met de wereld van 3D en Virtual Reality (VR). Ze leren hoe de technieken werken en hoe je zélf een ontwerp maakt.

3D print

- Eyes on the Prize: leerlingen ontwerpen een award voor een event naar keuze. Niet alleen moet het ontwerp verbeelden waarvoor de prijs bestemd is, leerlingen moeten ook rekening houden met originaliteit en stevigheid. De award kan worden geprint in het Lab van Tetem.
- 3D Design – Modeling in Blender: vanuit een 2D vorm bouwen leerlingen in een professioneel programma een 3D ontwerp naar keuze.
- Het 3D-printen van eindresultaten van workshops duurt 4 weken. De resultaten worden per post naar de school verstuurd.

VR Design

- VR Design: leerlingen ontwerpen een eigen gebouw en plaatsen dit in de virtuele wereld van CoSpaces.
- 360 graden foto's en video's maken: Leerlingen gaan aan de slag met een 360 graden camera. Ze maken kennis met foto's en video's die de hele omgeving in één keer vastleggen en maken zelf een scène met deze techniek.

De workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen leerlingen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met 3D- en VR technieken.

Tijdens de workshops die te maken hebben met '3D print & VR design' werken we met het programma Tinkercad, Blender, CoSpaces of Insta360.

360 graden foto's en video's maken

HAVO/VWO OB & BB

90min.

3D design - Modeling in Blender

HAVO/VWO BB

120min.

3D design - eyes on the prize

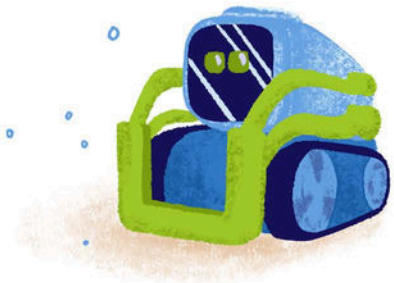
VMBO B/K OB + HAVO/VWO OB

120min.

VR design

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB

120min.



Codetaal

Robotica & programmeren

Robotica zijn inmiddels een belangrijk onderdeel van ons dagelijks leven. Daarom is het belangrijk dat je begrijpt hoe de technieken werken. Leerlingen leren meer over het programmeren van robots en games. Ze komen erachter dat een robot niet uit zichzelf beweegt of geluid maakt, maar dit enkel en alleen doet d.m.v. een programmeertaal die je de robot aanleert. Leerlingen ontdekken dat de échte creativiteit achter robotica zit in het programmeren en ontwerpen en gaan hier vervolgens zélf mee aan de slag.

- Bestuur een robot met mBlock: MBot wordt via een Arduino chip geprogrammeerd; met input van de leerling kan de robot rijden, lijnen volgen, tonen afspelen en van display veranderen.
- Programmeer zelf een spel: leerlingen maken een eigen spel in het programma Scratch. Het programmeren is bewust makkelijk gemaakt: geen lange codes, maar creatief en logisch denken in het verslepen van blokken.

De workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen leerlingen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met programmeertalen en robotica. Tijdens de workshops die te maken hebben met 'robotica en programmeren' werken we met de programma's Scratch of mBlock.

Bestuur een robot met mBlock

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

Programmeer zelf een spel

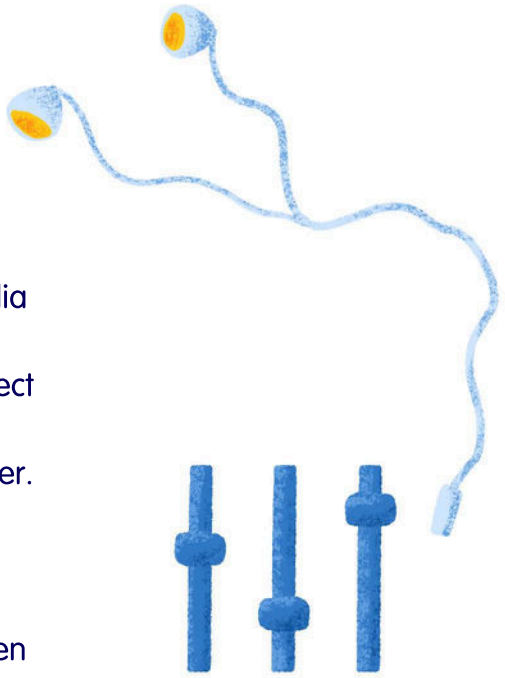
VMBO B/K BB + VMBO T/L BB
180min.

Parcours en dansen met EZ-robot

VMBO B/K OB + BB + VMBO TL OB + HAVO/VWO OB
120min.

Sounddesign

Digitale geluiden en muziek



Sounddesign is de creatie van alle niet-gecomponeerde geluidselementen in een film, voorstelling, muziekopvoering/opname, computerspel of elk ander multimedia project. Sounddesign kan ook omschreven worden als ‘de manipulatie van audio-elementen om een bepaald gewenst effect te bereiken’. Een sounddesigner maakt digitale muziek en geluidseffecten voor bv. CD’s, reclame, games, internet en theater. Leerlingen gaan in deze workshop zélf aan de slag als sounddesigner.

- Dubben: leerlingen leren over meerstemmigheid in muziek en mixen en vervormen hun eigen stem tot een muziekstuk.
- House(hold) beat challenge en Muziekvideo: leerlingen nemen geluiden op uit de omgeving en mixen deze zo dat het muziek wordt.
- Soundscapes in de nacht: leerlingen maken kennis met een mythe uit Twente. De leerlingen vertellen ieder een deel van het verhaal en nemen dit met professionele audioapparatuur op. Ze bedenken soundeffecten en mixen het geheel tot een spannend verhaal voor de luisteraar.

Tijdens de workshops die te maken hebben met ‘geluid’ werken we met de programma’s Final Cut Pro of GarageBand.

Dubben

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

Muziekvideo

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

House(hold) beat challenge

PRO + VSO
60min.

Soundscapes in de nacht

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB
90min.

Beeldtaal

Fotografie

Het bewerken van foto's doen we met één klik. Dus wat om ons heen is nog 'echt'? Leerlingen krijgen opdrachten waardoor zij kritisch leren kijken naar fotografie: Welke hoek werkt het beste? Hoe kan je beeldkader, perspectief en licht inzetten om je foto zo goed mogelijk te maken? Leerlingen kunnen een keuze maken uit de volgende onderdelen:

- Art View en Vervreemding: leerlingen onderzoeken 'kunst' door te spelen met perspectief, kleur en vormgeving.
- Bouwkunstenaar en Urban view: leerlingen stellen zélf een eigen bouwportfolio samen, zoals een architect en stedenbouwkundige dat doen.
- Fotografie Trend en Trend in beeld: leerlingen fotograferen trends en ontwikkelingen.
- Jouw toekomst - foto en Poster in de spotlight: leerlingen gaan zélf een reclameposter grafisch vormgeven.
- Shots in serie: het ontwikkelen van een beeldverhaal door foto's te laten zien in een bepaalde volgorde.

Art view

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB
120min.

Vervreemding

VMBO T/L BB + HAVO/VWO BB
90-120min.

Bouwkunstenaar

VMBO T/L BB + HAVO/VWO BB
120-180min.

Shots in serie

PRO + VSO
60min.

Fotografie trend

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB
90min.

Poster in de spotlight

PRO + VSO
60min.

Jouw toekomst - foto

VMBO B/K + VMBO T/L + HAVO/VWO OB
90min.

Urban view

HAVO/VWO BB
120min.

En...Actie!

Bewegend beeld

Zelf filmpjes maken op je telefoon is leuk, maar wist je dat er een hele wetenschap achter film zit? Onbewust word je beïnvloed door camerahoeken, lichtval, de lengte van shots, geluid en nog veel meer. Als filmmaker bepaal jij wat het publiek wel en niet ziet. De leerlingen krijgen een technische uitleg over alles wat te maken heeft met film/video en animatie en gaan daarna zélf aan de slag met een creatieve opdracht. We bieden naast workshop ook een film dagproject aan! Kijk bij het hoofdstuk projecten voor meer informatie.

Film en Video

- Jouw toekomst - film en Reclame in de spotlight: filmworkshop rond het thema reclame.
- Nieuwsitem en Rapportage: het in beeld brengen van nieuws.

Animatie

- Droom in motion: maak een stopmotion met mensen in de hoofdrol.
- Tekenanimatie en Tekentransformatie: maak een handgetekende animatie.
- Stopmotion: maak een stopmotionanimatie met objecten.

Tijdens de workshops die te maken hebben met 'bewegend' beeld werken we met de programma's Final Cut Pro of Photoshop.

Mysterie in scène

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB
90min.

Droom in motion

PRO + VSO
60min.

Jouw toekomst - film

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB
90min.

Nieuwsitem

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90-180min.

Rapportage

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

Reclame in de spotlight

PRO + VSO
60min.

Script en regie

VMBO T/L BB + HAVO/VWO BB
180min.

Stop-motion

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB
90-120min.

Tekenanimatie

VMBO B/K OB & BB + VMBO T/L OB
90min.

Tekentransformatie

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

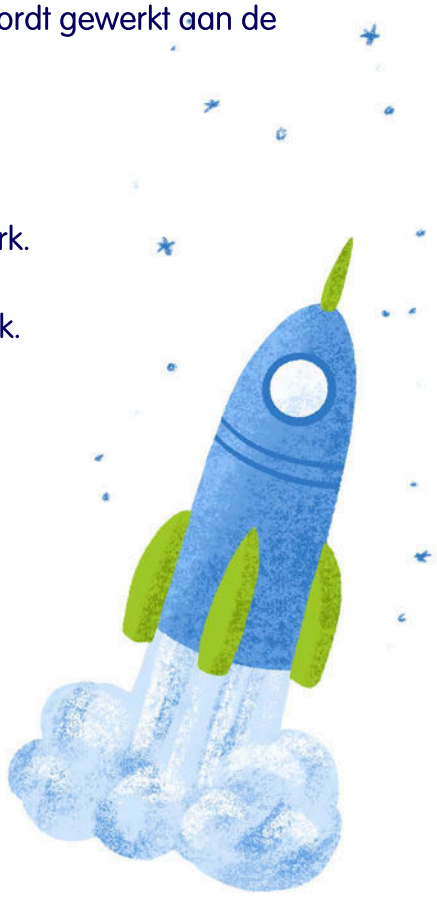
KIK

Kunstenaar in de klas | Beeldende kunst

De KIK workshops worden gegeven door kunstenaars die eigen tekeningen, schilderijen, foto's of beeldhouwkunst laten zien en vertellen over wat het betekent om kunstenaar te zijn. Leerlingen kijken naar kunst en reflecteren op kunst en werken aan hun eigen creatieve expressie. Ze leren wat kunst is. Over waarom en hoe kunst wordt gemaakt. Dat je door middel van kunst een eigen beeldtaal kunt ontwikkelen. Vervolgens wordt gewerkt aan de eigen creatieve expressie.

KIK-workshops:

- A matter of perspective: Japans boekbinden.
- Augmented art: Augumented Reality wereld omtrent een kunstwerk.
- Beeldvorming: beeldhouwen in spekteen.
- De ruimte in: verzin zelf een kunstwerk voor op een bijzondere plek.
- What are you thinking: werken aan een portret of collage.



A matter of perspective

HAVO/VWO OB & BB

120min.

Augmented art

HAVO/VWO BB

90min.

Beeldvorming

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

120min.

De ruimte in

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB

90min.

What are you thinking of?

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

90min.

Digital Storytelling

Communicatie

Bij deze workshop zijn het oefenen van de verbeeldingskracht en het ongebreidelde gebruik van de eigen creativiteit en fantasie de belangrijkste ingrediënten. Leerlingen brainstormen er op los, werken samen en komen ook fysiek in beweging. Na het eerste, meer receptieve deel van de workshop, gaan de leerlingen zélf aan de slag. Ze kunnen een keuze maken uit de volgende activiteiten:

- Verbeeldingskracht: het vertellen van een verhaal met inzet van het eigen lichaam en bewegingen.
- Mediawijsheid: Hoe laat je je online zien? Over anonimiteit en online communicatie. Durf jij te kijken door de ogen van een ander?
- Prototyping on Paper (PoP): m.b.v. tekeningen en de app PoP ontwikkelen leerlingen een interactief verhaal of een quiz.
- Stencil Art: d.m.v. street art pieces verbeelden leerlingen het verhaal van een groep.

PoP - interactief verhaal

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

PoP - interactieve quiz

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB
90 min.

Stencil art

VMBO B/K OB + VMBO T/L OB
90min.

Verbeeldingskracht

VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB & BB
75-90min.

Mediawijsheid - Deepfakes

VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
120min.

Mediawijsheid - democratie

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90 min.

Mediawijsheid - identiteit

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

Mediawijsheid - participatie

VMBO B/K BB + VMBO T/L BB + HAVO/VWO OB
90min.

Kunstmatige Intelligentie

Digitale Media

Workshops
De leerlingen maken kennis met de wereld van kunstmatige intelligentie (AI). Dit gebeurt door bewustwording te creëren van het gebruik van AI in het dagelijks leven en het leren van toepassen van AI bij het maken van beelden en prompts.

AI wordt gebruikt op veel plekken om ons heen. Maar hoe werkt dit eigenlijk? Wat zijn de mogelijkheden en gevaren van deze technologie? Waar moet je op letten bij het gebruik van AI, en wat zijn de voor- en nadelen? Wij als mensen leven samen met allerlei technologie en hulpmiddelen. Tijdens de workshops leren leerlingen kritisch kijken naar verschillende toepassingen en hun eigen gegenereerde AI-beelden. Dit door bijvoorbeeld te onderzoeken welke vooroordelen AI heeft bij het maken van afbeeldingen. Daarnaast leren ze hoe AI zich in een snel tempo ontwikkelt. Bij de opdracht wordt AI gebruikt als hulptool voor creatieve doeleinden.

- De leerlingen verzinnen een uitvinding waarmee je je gezondheid kan laten ondersteunen door technologie. Ze genereren met AI afbeeldingen en monteren deze tot een video waarbij ze zelf een voice-over inspreken. De leerlingen bekijken kritisch hun prompts en resultaten.

Voor deze workshops gebruiken wij een afgeschermde versie van ChatGPT met een speciale zakelijke licentie. We werken in een beveiligde omgeving waarin privacy en dataveiligheid centraal staan. Sessiegegevens worden niet gebruikt voor training en blijven binnen de beschermde omgeving.

AI video maken - Bodytech

VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB
90min.

Art2Go

Workshopdag

[wordt nog geüpdated]

Art2Go is een workshopdag waarin leerlingen kennismaken met verschillende kunst- en cultuurinstellingen en workshops in Enschede. Op één dag volgen de leerlingen twee of drie workshops op verschillende plekken in de stad. Als school maak je een keuze voor een themagebied, waarbij verschillende instellingen de workshops verzorgen. De workshops worden gevolgd in kleine groepen van ongeveer 15-18 leerlingen. Zeven themagebieden Er zijn zeven themagebieden ontwikkeld: Menskracht, Toneelkunst, Actie-Reactie, Anders, Bouwen, Straatleven en Leven en beleven. De meeste gebieden zijn aanpasbaar aan het niveau van de leerlingen. Een aantal themagebieden zijn specifiek gemaakt voor leerlingen van een bepaald niveau. Als school kies je een datum en een themagebied. Tetem kijkt daarna of er ruimte is bij alle aanbieders. Als het nodig is worden er alternatieven gezocht. Als iedereen tevreden is wordt het rooster definitief gemaakt. Tetem kan helpen bij het ontwikkelen van het rooster, informatie voor de leerlingen en eventueel een vervoersprogramma.

Menskracht - PRO + VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

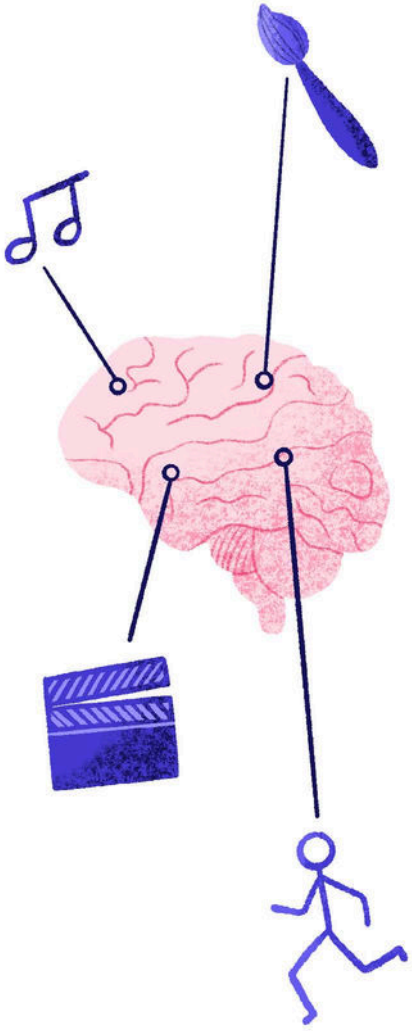
- Djembé (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)
- Hersenstampij
- Beeldhouwen in speksteen (i.s.m. Rijksmuseum Twenthe)
- Machine van mensen (i.s.m. de Museumfabriek)

Toneelkunst - PRO + VSO + VMBO B/K OB + VMBO T/L OB

- Move-it (ontworpen door Introdans)
- Rekwisieten
- Verbeeldingskracht

Actie-reactie - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Bewegende kunst (i.s.m. Concordia)
- Playmovie
- Rythm and Trash (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)



Anders dan anders - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Beeldverhaal (i.s.m. de Museumfabriek)
- Geen gezicht (i.s.m. Rijksmuseum Twente)
- Operasounds (locatie niet per se bij NRO)

Bouwen - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

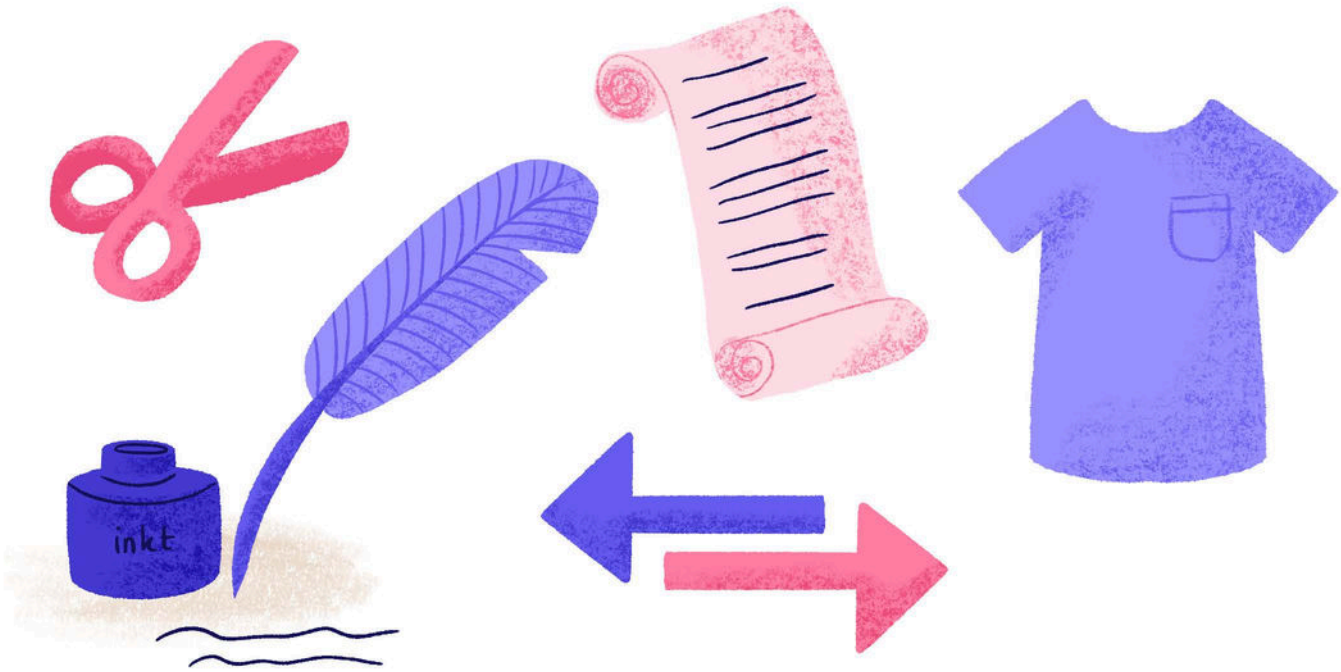
- Droomhuis
- Het Gebouw
- Verbeeldingskracht (i.s.m. de Museumfabriek)

Straatleven - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB

- Streetsounds
- Fashion tech
- Urban Dance (i.s.m. Kaliber Kunstenschool)

Leven en beleven - HAVO/VWO OB

- De geschiedenis maak jij! (i.s.m. de Museumfabriek)
- Blauwdruk (i.s.m. Rijksmuseum Twenthe)
- Denken door kunst (i.s.m. Concordia)

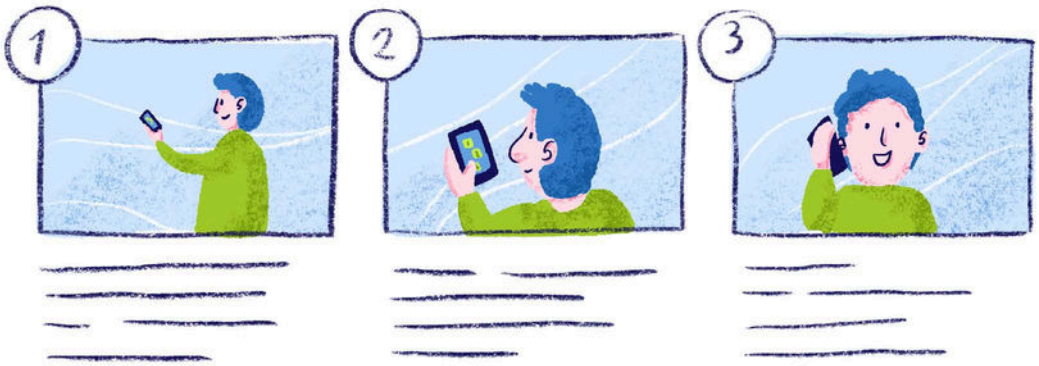


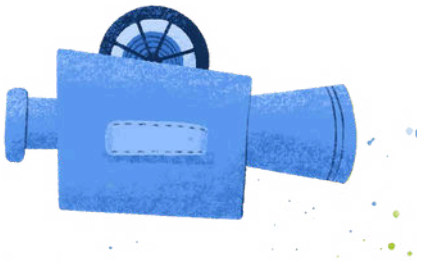
Projecten

Een workshop doen met één klas is leuk, maar wat als de hele school mee kan doen? Als je met z'n allen aan hetzelfde thema werkt kan je zoveel meer bereiken! Leerlingen werken aan 21e-eeuwse vaardigheden, zoals communiceren, creatief en kritisch denken, problemen oplossen en samenwerken. Een project kan binnen één dag worden uitgevoerd, maar ook worden verspreid over meerdere dagen. Tijdens een project worden meerdere kunstdisciplines aangesproken, wat zorgt voor een uitdagend programma voor alle groepen.

Projecten zijn flexibel: alles wat je als school zelf kunt doen doe je zelf, voor overige lessen kunnen docenten van Tetem worden ingehuurd. Tetem kan ook het gehele project uitvoeren; je bepaalt in overleg zelf de rolverdeling. Tetem neemt bij de lessen die als workshop worden gedaan alle materialen mee: van laptops en filmcamera's met statieven tot potloden en papier.

3D Design - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB 8x90min.
In acht lessen maken de leerlingen kennis van 3D ontwerpen. Een deel van de lessen kan worden uitgevoerd door de school: tijdens deze lessen leren de leerlingen werken met 3D pennen, 3D-typografie en de werking van 3D brillen. Het andere deel van de lessen wordt uitgevoerd door docenten van Tetem. Hier leren de leerlingen werken in Tinkercad, maken ze 360 graden foto's en ontwerpen ze hun eigen 3D wereld die je kan bekijken met de Oculus GO VR bril.





Straattaal - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB 7x90min.
In zeven workshops leren jongeren over straattaal in de kunst. Ze ontwerpen een eigen tag, leren hoe woorden en muziek samenkomen in een rap en maken uiteindelijk een videoclip. Ze hebben het hele productieproces in handen: beeld, geluid, tekst en montage.

Mysterie in scène - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB 7x90min.
Tijdens dit project leren de leerlingen alles over film, want bij een film maken komt nogal wat kijken! Ze onderzoeken verschillende filmtechnieken, maken een storyboard, maken zelf props, verfilmen hun ideeën en monteren de film uiteindelijk zelf. Daarnaast is er aandacht voor beroepen in de filmindustrie Na de serie snappen de leerlingen hoe complex het maken van een film is.

Projecten Reclamebureau - VMBO T/L OB + HAVO/VWO OB 7x90min.
Reclame en marketing zijn overal om ons heen. Hoe verleiden deze je om producten te kopen? Welke trucs worden er gebruikt? In deze serie van zeven workshops bekijken de leerlingen voorbeelden van reclames, maken ze kennis met het productieproces en ontwerpen ze een eigen verpakking. De eindopdracht is het maken van een reclameposter of commercial.

Stencil Art Animatie - VMBO B/K OB + VMBO T/L OB 7x120min.
In zeven lessen maken de leerlingen kennis met stencil animaties. De lessen worden deels uitgevoerd door Tetem en deels door de school. Tetem verzorgt de opstart van het project, de digitale technieken en helpt de leerlingen met fotografie en montage. Een docent van de school verzorgt de lessen rond het maken van de stencils. De leerlingen kiezen zélf hun ontwerp, maken sjablonen en experimenteren met gelaagde technieken.

FilmProject (dagproject) ca.300min.
Altijd al je eigen film willen maken én vertonen in een inspirerende omgeving? Dat kan! Leerlingen gaan tijdens dit dagproject een film maken, leren over storyboards, filmkaders en verschillende filmtechnieken. Ze ervaren hoe het is om een beroep in de filmwereld te hebben door aan de slag te gaan als acteur, regisseur of filmopnemer.

Als je als school mee wilt doen aan het Twents Scholieren Filmfestival 2026, kan de uitvoer tot en met 10 oktober 2026. Het thema is 'Toekomst'. Als los dagproject is het Filmproject het hele jaar te boeken.

Leerecosysteem

Leerecosysteem
Het educatieve programma is een van de kerntaken van Tetem. De focus van het programma ligt op ontwerp, digitale cultuur en maakcultuur. In het programma is veel aandacht voor digital storytelling. Dit biedt namelijk volop mogelijkheden om het verhaal van een samenleving die in ontwikkeling is te vertellen. Tetem heeft ervoor gekozen om het activiteitenaanbod te verbinden met de lokale omgeving van leerlingen. Op die manier kunnen leerlingen talenten die zij binnenschools ontdekken, buitenschools doorontwikkelen. In de uitvoering hebben we gekozen om intensief samen te werken met de binnenschoolse en bovenschoolse cultuurcoördinatoren, lokale cultuurmakelaars, bibliotheken en filmhuizen. Zo kunnen we het programma heel stevig inbedden in de lokale structuur.

Verbinding binnen- en buitenschools
In het activiteitenprogramma sluiten we zoveel mogelijk aan bij de intrinsieke leermotivatie van jonge mensen; ze worden uitgedaagd om zélf na te denken en op onderzoek uit te gaan.

- Binnenschools zetten we stevig in op vakintegratie: we verbinden cultuur met maatschappelijke onderwerpen. Leerlingen van alle niveaus profiteren van de integratie van kunst- en cultuuronderwijs. Via het kunst- en cultuuronderwijs kan de stof op een andere manier worden aangeboden, wat zorgt voor een grotere leeropbrengst. Het kunst- en cultuuronderwijs leent zich voor zowel herhaling als verdieping.
- Buitenschools zetten we stevig in op de doorontwikkeling van de interesses en talenten van jonge mensen en het opbouwen van een relatie met eigen omgeving. Omdat we het belangrijk vinden dat deelnemers uit de regio met actuele technieken en relevante ontwerpers in aanraking komen, ontwikkelen we samen met lokale partners een divers programma.

Leerecosysteem

Het BasisLab
Een belangrijke pijler in dit buitenschoolse programma zijn de BasisLabs. De BasisLabs zijn openbare werkplaatsen waar mensen worden uitgenodigd om zélf dingen te maken met behulp van verschillende technieken. Het delen van ontwerpen en ideeën wordt hier aangemoedigd. Er is laagdrempelige toegang tot een aantal computergestuurde rapid prototyping machines waarmee jonge mensen hun ideeën kunnen omzetten naar tastbare producten. Er is een BasisLab gevestigd in iedere Twentse gemeente.

Talentontwikkeling
Binnen de BasisLabs is talentontwikkeling belangrijk. Jonge mensen hebben lokaal toegang tot nieuwe maaktechnieken en krijgen de ruimte en de begeleiding om zich te ontwikkelen. Als jonge mensen lokaal zijn uitgeleerd, kunnen zij instromen in het 4Talent programma in Tetem. Binnen dit programma wordt een periode gewerkt aan de individuele leerbehoefte van jong talent uit de regio.

Om de verbinding tussen het binnenschoolse activiteitenprogramma en de BasisLabs tot stand te brengen, worden leerlingen aansluitend aan een activiteit geïnformeerd over de mogelijkheden om in eigen gemeente eigen talenten en interesses te verdiepen.

Festivals

Maker Festival Twente

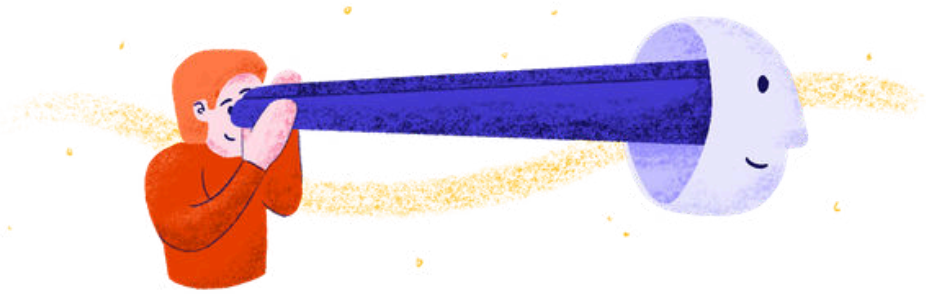
Maker Festival Twente
Het Maker Festival Twente (MFT) is een uniek familiefestival én een waar makersfestijn! Het MFT bestaat uit een of meerdere Maakdag Festivals in elke Twentse gemeente, het meerdaagse Maker Festival in Roombeek Enschede en een online & fysiek randprogramma.

MaakDag Festival & Play&Learn
[wordt een MaakCarrousel met verschillende technieken]
In iedere Twentse gemeente vindt een MaakDag Festival plaats. Jongeren kunnen die dag zowel binnen als buiten school aan de slag met techniek, maken en cultuur. Er is een onderwijsprogramma om binnen- en buitenschools met elkaar te verbinden.

- Met school: de Play&Learn, speciaal voor jongeren uit het voortgezet onderwijs. Dit zijn festivaldagen waarbij in en rondom Tetem een divers aanbod is aan actieve workshops plaatsvinden. Jongeren gaan twee keer 45 minuten aan de slag in korte workshops met nieuwe technieken en MaakCultuur. Ze doen inspiratie en ervaringen op die hen helpen bij het maken van hun opleidings- en beroepskeuze.
- Buiten school: de Maakdag Festivals. Alle leerlingen zijn uitgenodigd om op deze dagen nóg meer te gaan ontdekken en doen, en zich een beeld te vormen van technieken van de toekomst. Leren door te doen!

De uitvoerperiode van de Play&Learn dagen zijn 11 & 12 mei en de Maakdag Festivals zijn in heel mei. Schrijf je snel in bij interesse in de Play&Learn dagen, want het aantal plekken is beperkt en we werken op volgorde van inschrijving.

Doelgroep: VO klas 1-2
Aanmelden: je vaste contactpersoon of educatie@tetem.nl



Festivals

Twents Scholieren Filmfestival

Twents Scholieren Filmfestival
Het Twents Scholieren Filmfestival wil filmeducatie in Twente onder de aandacht brengen. Jongeren leren ervan betekenis te geven aan wat ze zien, maken en onderzoeken. Ze worden uitgedaagd om zelf een korte film te maken over het thema van 2026: Toekomst. Het Twents Scholieren Filmfestival vindt plaats op 21 november 2026.

FilmProject
Tijdens het FilmProject werken leerlingen aan hun eigen film. Deze kan worden ingezonden aan het Twentse Scholieren Filmfestival, maar kan ook als losse projectdag worden geboekt. Het FilmProject kan zowel in bij samenwerkingspartners tijdens de zomervakantie worden uitgevoerd, als op school in de klas. Met dit project wordt binnen- en buitenschools verbonden.

- Tijdens het FilmProject maken de leerlingen onder begeleiding van docenten van Tetem in één dag een korte film. Ze kruipen in de rol van acteur, regisseur of filmopnemer en werken samen. Tijdens deze projectdag is er ook aandacht voor mediawijsheid.

De combinatie met het Twents Scholieren Filmfestival zorgt bij jonge makers voor trots en zelfvertrouwen, en wie weet vallen ze in de prijs! Hun eigen film terugzien op het witte doek is een feestje voor iedereen.

Bij deelname aan het Twents Scholieren Filmfestival kan het aanvragen kan tot 1 juli en de uitvoer kan vanaf de start van het schooljaar tot en met 10 oktober. De deadline voor inzendingen voor het Twents Scholieren Filmfestival is woensdag 15 oktober. Zonder deelname aan het Twents Scholieren Filmfestival is het project het hele schooljaar te boeken.

Doelgroep Twents Scholieren Filmfestival: alle middelbare scholieren in Twente
Doelgroep FilmProject Tetem: VO klas 1-2

Boekingsinformatie

Vragen en boeken
Heb je vragen over ons programma of wil je een activiteit boeken? Stuur dan een mail aan educatie@tetem.nl.

Annuleren
Annuleren kan, zonder doorberekening van kosten, tot twee weken voor aanvang van het programma. Stuur hiervoor een mail naar receptie@tetem.nl. Bij annuleren binnen twee weken voor aanvang worden de kosten volledig doorberekend.

Contact info Bianca de Groot
Gemeentes: Haaksbergen, Borne,
Wierden, Dinkelland en Tubbergen

haaksbergen@tetem.nl borne@tetem.nl wierden@tetem.nl
dinkelland@tetem.nl tubbergen@tetem.nl

Contact info Tosh van der Salm
Gemeentes: Hof van Twente, Hengelo,
Oldenzaal, Twenterand en Almelo

hofvantwente@tetem.nl hengelo@tetem.nl
oldenzaal@tetem.nl twenterand@tetem.nl almelo@tetem.nl

Contact info Joes Quiterio
Gemeentes: Enschede, Hellendoorn, Losser en Rijssen-Holten

enschede@tetem.nl hellendoorn@tetem.nl losser@tetem.nl
rijssenholten@tetem.nl

Contact info andere gemeentes:
overijssel@tetem.nl

Prijslijst

Activiteiten Tetem in en op de school			
	Pagina		**Prijs per klas/groep**
Bezoek Fablab *	01 & 02	Bezoek tot 90 minuten	€135,-
		Bezoek tussen 91-120 minuten	€155,-
Bezoek tentoonstelling Tetem *		Op eigen gelegenheid, met aanmelding	Gratis
Workshops op de school in heel Twente (max. 30 ll)	01 t/m 08	Workshop tot 90 minuten	€145,-
		Workshop 91-120 minuten	€165,-
		Workshop 121-150 minuten	€185,-
Art2Go *	09 & 10	Scholen uit Enschede per 3 workshops	€10,- per leerling
		Scholen uit de regio per 2 workshops	€15,- per leerling
		Scholen uit de regio per 3 workshops	€20,- per leerling
Filmproject	12	1 docent (max 20 leerlingen)	€355,-
		2 docenten (max 30 leerlingen)	€605,-

- De genoemde prijzen voor de workshops op de school gelden voor groepen tot 30 leerlingen (regulier onderwijs). Als een groep groter is dan 30 leerlingen, dan zetten we een extra docent in à €100 per workshop (tot een max. van 40 leerlingen).
- Voor workshops die plaatsvinden op scholen buiten Twente worden aanvullende kosten voor reistijd en reiskosten berekend. Dit bedraagt voor scholen uit Overijssel €50 per docent per workshopdag.
- Als er meerdere van dezelfde workshop op dezelfde dag plaatsvinden (met max. 45 min. pauze tussen workshops in) wordt €50,- korting gegeven.

Prijslijst vervolg

BTW
Wanneer de activiteit een workshop voor het onderwijs (leerlingen jonger dan 21 jaar) betreft, is bovengenoemde prijs vrijgesteld van BTW. Wanneer de workshop wordt geboekt als naschools lesprogramma dat facultatief wordt aangeboden en geen onderdeel vormt van het reguliere onderwijsprogramma gelden eveneens bovenstaande tarieven, echter zal daarover 21% BTW in rekening gebracht worden. Dit geldt ook wanneer de workshop wordt aangeboden als zijnde een activiteit in de vrije tijd.

Prijzen speciaal onderwijs
Voor workshops gegeven door Tetem-docenten voor speciaal onderwijs geldt het maximumaantal van 18 leerlingen. Dit maximum is ingesteld omdat wij de kwaliteit van onze workshops goed willen bewaken. Ook betekent dit dat wij geen klassen samenvoegen.

Voor speciaal onderwijs hanteren wij een andere prijsstelling. Wenst een school dezelfde workshop voor een grotere groep, dan kunnen wij de workshop 2x geven voor een gereduceerd tarief. Voorbeeld: een school wenst eenzelfde workshop van 90 minuten voor twee verschillende klassen. Dit betekent dat een school normaal 2x een 90 minuten workshop betaald. Als gereduceerd tarief bieden wij in dit geval 1x een 180 min. workshop aan. Zie hieronder het prijsverschil ter voorbeeld:

2x 90 min. workshop in Twente = € 290 totaal (€ 145 per 90 min.)
1x 180 min. workshop in Twente = € 205 totaal

Let op: dit gereduceerd tarief is alleen mogelijk als het om eenzelfde workshop gaat en deze achter elkaar kunnen plaatsvinden, met max. 45 minuten pauze tussen de workshops in.