



PLOKKERSHEEM MET DE KLAS

WEGWIJS IN ONS AANBOD

WEG MET DE KLAS?

Over de meerwaarde van extra-muros-activiteiten valt weinig te twijfelen.

Deelnemers leren zóveel sociale vaardigheden toepassen (hoe jong ze ook zijn), staan in een andere relatie met hun begeleider(s) en leerkracht(en), leren loskomen van thuis/hun vertrouwde omgeving, maken kennis met andere gewoontes en gebruiken,...

Daarenboven kunnen we hen de kans geven om realiteitsgebonden onderwijs en/of ervaringen te krijgen. Wij hebben de contacten voor hen gelegd, de materialen zijn voor handen, de uitdagingen geformuleerd,... Ze beleven ze de realiteit in een groot "sociaal laboratorium".

IN WATOU?

We nemen ons Plokkersheem in Watou graag als uitvalsbasis:

- een rustige maar inspirerende omgeving waar technologie hand in hand gaat met het originele ambacht
- van STEM naar STEAM is hier "een evidentie" dankzij de reputatie van Watou als kunstdorp
- de Westhoek beleef je met al je ZINTUIGEN. Het is de streek waar terroir en genieten voorop staan.
- mogelijkheid om meerdere dagen te verblijven en verder te werken aan een project

WELKE INFO VIND IK HIER?

In deze folder krijg je een overzicht van de verschillende sessies waarmee we samen een programma op maat van uw leerlingen kunnen opstellen.



*in dit symbool vindt u
(indicatief) vanaf welke
leeftijd de activiteit geschikt is*



*naast dit symbool vindt u
hoe lang de activiteit bij
benadering duurt*



*hier vindt u
de kostprijs van
de activiteit*

NOG VRAGEN?

Blader gerust eens door onze folder. Snuister even op onze website www.plokkersheem.be, u vindt er ook filmpjes die een goed beeld geven van wat u kan verwachten.

Concrete vragen? Een offerte? Bel/mail ons. Of kom eens langs!
info@plokkersheem.be - 0493 55 78 46

WEGWIJS IN ONS AANBOD

TECHNIEKKLASSEN

Technologisch aanbod in een landelijke omgeving.
Basisprincipe: bedrijfsbezoek binnen thema en doe-activiteit (incl. materiaal, leerlingenbundel, leerkrachtenhandleiding om zelf te begeleiden).

De houterige buurman	04
Het verhaal van metaal	05
De boer op	06
Boerderij vol techniek	07
Leer meer over leer	08
Bouwen met karton	09
Er was eens... een probleem!	10
Sjorren: in de knoop	11
Druk druk druk	12

*Bij elke activiteit vind je een aantal tandwielen.
De kleuren van de tandwielen geven een beeld
van de STEAM-onderdelen waarop de klemtoon
ligt in deze sessie.*

<i>Paars staat voor</i>	<i>SCIENCE (wetenschap),</i>
<i>blauw voor</i>	<i>TECHNOLOGY (technologie),</i>
<i>groen voor</i>	<i>ENGINEERING (ontwerpen),</i>
<i>geel voor</i>	<i>ART (kunst)</i>
<i>en rood voor</i>	<i>MATH (wiskunde).</i>

ZINTUIGEN

Watou staat tot ver buiten de grenzen bekend voor de poëziezomers en het kunstenfestival. Het verhaal van kunst en poëzie trekken we open naar SMAAK en ZINTUIGEN. We starten bij het echte proeven en eindigen bij het beleven met de andere zintuigen.

Kijk, proef, hoor, voel, ruik.
Ontdek, ervaar, leer, probeer, doe!

De keuken van ons Ginny 13



DE HOUTERIGE BUURMAN



De buurman van het Plokkersheem is schrijnwerker Kris. Hij klopt, zaagt en beitelt er op los.

Hij neemt je mee in het verhaal van de boom die plots een kast werd.
Of een deur, een tafel of een stoel natuurlijk.

Opgepast voor je vingers, want uiteraard ga je er zelf ook aan de slag met planken, nagels, hamers, (figuur)zagen,...
Meten, berekenen, plannen en timmeren maar!



Je leert heel wat materialen kennen en de daarbij horende technieken.

Op het einde van de dag is je eigen houten werkkoffer (of kruidentuin,...) helemaal af!



6u



15 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

HET VERHAAL VAN METAAL



Het spel van vuur en metaal intrigeert Pol sinds kindsbeen, toen hij zijn grootoom en vader elke dag gadesloeg.

Zijn INOXzaak is daarom niet zomaar een bedrijf of een job, maar een levenswerk.

Binnen zijn atelier brengt hij ook de smederij van vroeger weer tot leven, compleet met gemetseld smidsevuur, de originele aambeelden, werkbanken, tangen, blaasbalg,...

Je ziet de realiteit van vroeger én van nu!

Uiteraard gaan we ook zelf aan de slag. Metaal knippen en boren, plooiën,...

Een stekker, schakelaar en fitting monteren tot je eigen lamp de kamer verlicht!



8u



20 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

DE BOER OP



Trek je laarzen aan en stap door de velden naar de boerderij waar Sofie je rondleidt tussen de koeien.

Ze neemt je mee in het verhaal van de melk- en mestrobot, toont je de beweidingsbox, verklapt je het geheim van warmterecuperatie, ... Je ontdekt hier zelf hoe techniek, duurzaamheid en welzijn voor koe en boer hand in hand gaan.



Daarna is het tijd om de handen uit de mouwen te steken: kalfjes melk geven, koeien voeren en nog zo veel meer. Wie weet maakt Sofie ondertussen wel een lekker proevertje?

*Ontdek ook de uitbreidingsactiviteit
"boerderij vol techniek"!*



3u



7,50 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

BOERDERIJ VOL TECHNIEK



We gaan wat dieper in op de technische kant van de boerderij van Geert en Sofie.

We rekenen en tellen tot we de effectieve kostprijs van een liter melk kennen. We ontdekken samen dat daar héél wat bij komt kijken! We bouwen zelf een prototype van een melkvoorkoeler. Hoe kunnen we sneller de lauwe melk afkoelen? Hoe warm wordt dat koelwater? We houden alle metingen bij in een tabel en evalueren (en verbeteren?) onze proefopstelling. Tenslotte programmeren we onze eigen “mestrobot” (Beebot/Mindstorms/...). Wie slaagt er in de ganse stal uit te mesten zonder één van de koeien aan te rijden?



Enkel mogelijk als uitbreidingsactiviteit na een voormiddag “de boer op”!



3u



7,50 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

LEER MEER OVER LEER



Luc vind je meestal in zijn eigen ambachtelijk leeratelier: een eiken bijgebouw, doordrenkt met de geur van leder, midden de velden. In een oase van groen, water, bomen en koeien worden er artisanale handtassen en kleine meubels gemaakt met natuurlijke materialen zoals leder en hout.

We zoeken uit hoe een patroon in elkaar zit om er daarna zelf eentje te ontwerpen. Je eigen patroon zet je over op een stuk leer, je snijdt en prikt, naait en plaatst drukknoppen,...

Stap voor stap, met respect voor het ambacht en aandacht voor afwerking en techniek,...

Uiteindelijk ga je naar huis met je zelf ontworpen én gemaakte portefeuille, etui,...



3u



7,50 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

BOUWEN MET KARTON



Hoe bouw je een voertuig in 3D als je enkel een plat stuk karton, een schaar en/of breekmes krijgt? Je experimenteert, probeert, evalueert én leert vooral ook van elkaar.

Met de gevonden technieken in ons achterhoofd, ontwerpen we een stoel van karton. Ons project groeit van schets op papier tot een prototype op schaal. Na een laatste team-overleg zijn we klaar voor het echte werk.



Kan onze stoel van karton de meester of juf dragen? Hoe kan dit? (of: waar liep het fout?)

WAARSCHUWING: na deze sessie is geen kartonnen doos nog veilig in jouw buurt!



3u



7,50 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

ER WAS EENS... EEN PROBLEEM!



Er was eens...
Zo beginnen bijna alle sprookjes.

Verhalen waarvoor we als kleuter op het puntje van onze stoel of op de schoot van de verteller gingen zitten. Ondanks (of net dankzij?) alle problemen die er in voorkomen!

Vandaag stellen we ons al wat méér vragen bij alle hocus-pocus-oplossingen van toverfeeën of (erger nog) kussende prinses op een wit paard. Wat als WIJ nu eens voor eens en voor altijd al die sprookjesproblemen proberen op te lossen?

Uiteraard vertrekken we met een blanco blad, onze ontwerp-skills en de durf om te proberen. Wedden dat we iets vinden?



2u



6 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

SJORREN: IN DE KNOOP



In het Plokkersheem hebben we heel wat sjorbalken liggen. Daarmee worden vaak indrukwekkende constructies gebouwd.

We leren jullie een aantal basisknoppen waarmee je snel aan de slag kan. We zoeken uit hoe je een stabiel en veilig bouwsel maakt.

We ontwerpen eerst een maquette die we daarna SAMEN stap voor stap in realiteit opbouwen. Verbindend. In alle facetten.



*TIP: kan als uitbreidingsactiviteit op de sessie
"Er was eens... een probleem..."
Een aantal van de ontwerpen uit die activiteit
lenen zich vaak tot een gesjorde uitvergroting.*



4u



9 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

DRUK DRUK DRUK

Geen paniek. Vandaag geen geklaag over hoe druk iedereen het heeft!

We maken een boeiende ontdekkingsstocht langs heel wat verschillende drukwerkvormen. We onderzoeken papier in al zijn vormen, denken over het belang van drukwerk en experimenteren met doordruk, hoogdruk en diepdruk.

Welke boodschap wil jij de wereld insturen?
Een hele grote voor iedereen die het wil lezen?
Of een heel klein en persoonlijk berichtje?
Een zelf-ontworpen en -gedrukt kaartje met groeten uit het Plokkersheem?

Start, want het is druk, druk, druk!



6u



15 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH

DE KEUKEN VAN ONS GINNY



Het Plokkersheem ligt in de “lekkere” Westhoek, waar heel veel aandacht is voor het culinaire.

Welke smaak verkies jij?

We trekken de keuken in op een ontdekkings-
tocht langs zoet, zuur, zout, bitter en umami.

We wegen, mengen, kloppen, mixen, bakken,
braden of grillen. Smakelijk!

We bezoeken de brouwerij naast de deur en
ontfutselen er het brouwgeheim van bier en
limonade. Hoog tijd om ook te mengen!

Santé!

8+

 4u
7u

 10 EUR
18 EUR



STEAM

SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ART MATH



PLOKKERSHEEM

Douvieweg 14
8978 WATOU

info@plokkersheem.be
+32 493 55 78 46

www.plokkersheem.be
facebook.com/plokkersheem



Europees Landbouwfonds
voor Plattelandsontwikkeling:
Europa investeert
in zijn platteland



Folder 2018-19- héél veel dank aan Leader Westhoek, de SPACE-groep, de bezoek-bedrijven en onze vrijwilligers!