

A vibrant cartoon illustration of a fairground. In the foreground, a grey robot stands on the right, holding a hot dog. A purple dog on the left is also holding a hot dog. A brown dog in a red cap stands behind a food cart. The cart has signs for 'Fresh HOT PRETZELS' and 'WILLY'S REAL ITALIAN'. In the background, a yellow and blue umbrella has 'KETT' and 'WE'RE O' visible. Other animals like a kangaroo, a monkey, and a fox are sitting on a bench. A large yellow sun is in the sky.

J.E.F

Robot dreams

2^E, 3^E & 4^E
LEERJAAR

Frankrijk & Spanje — 2023
Duur: 96 min. — zonder dialoog
Regie: Pablo Berger

Robot dreams



Doelgroep

2e, 3e & 4e leerjaar

J'E.F met de klas

J'E.F wil kinderen en jongeren filmwijs maken. We dagen je als leerkracht uit om het medium film breed in je lessenpakket te integreren. We reiken je tools aan om je leerlingen de film op een actieve, creatieve en kritische manier te laten beleven. Naast deze lesmap hebben we nog meer in huis. Je vindt het overzicht achteraan in deze lesmap.

Lesmap

In deze lesmap zoomen we in op de productie van de film, de thematiek en de verhaallijn, maar we geven ook interessante filmtechnische duiding. De lesmap wordt doorspekt met weetjes, vragen en methodieken.

Afspeellijst

Bij *Robot dreams* is een [uitgebreide afspeellijst](#) beschikbaar op YouTube met beelden van de making of, interview- en filmfragmenten. Je kan deze fragmenten inzetten als rode draad van de filmbespreking.

Pinterest

Neem er zeker ook het [prikbord op Pinterest](#) bij. Je vindt er tal van leuke, visuele en interessante beelden en elementen die je kan koppelen aan de bespreking.

Jouw mening telt

Laat ons weten wat je vindt van de inhoud van deze lesmap. Je kan [hier](#) een evaluatieformulier invullen.

De inhoud van deze lesmap is eigendom van J'E.F en mag enkel worden overgenomen en hergebruikt mits vermelding van J'E.F.

Filmfiche

Synopsis	3
Technische kaart	3
In de pers	3
Introfilm	3

Filmproductie

Van script tot scherm: Pablo Berger	4
Back to the 80's in een stad die nooit slaapt	5
Spel van verwijzingen	6

Inhoudelijke info

Eenzaamheid in beeld	7
Vriendschap	8
Over dromen & verlangens	10

Filmtechnische info

Wanneer beelden spreken	11
Het belang van een soundtrack	12
Van tekening tot film	12

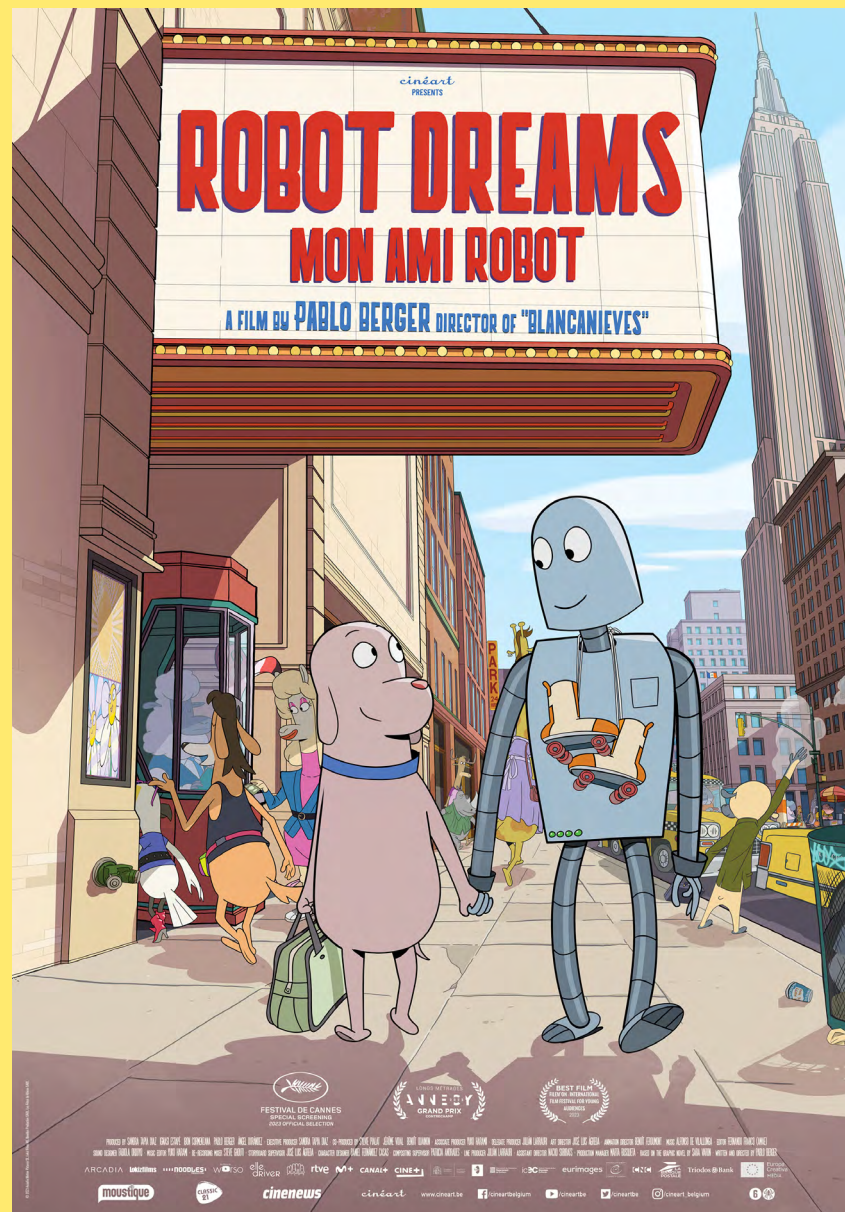
Pinterest

Bibliografie

Film- en gamewijsheid: het J'E.F model

Op zoek naar inspiratie?

Heb je een vraag of bedenking bij deze lesmap?
Stuur een mail naar info@jeugdfilm.be



Filmfiche

Synopsis

Aandoenlijke animatiefilm vol aanstekelijke muziek. De grote variatie aan dieren toont op speelse wijze de diversiteit in een stad en het verrassende verhaal maakt thema's zoals vriendschap en eenzaamheid bespreekbaar. Een film zonder dialogen, die ook geschikt is voor OKAN-klassen van verschillende leeftijden.

In het Manhattan van de jaren 80 bestelt de hond Dog een robot om de eenzaamheid te verjagen. Ze worden meteen de beste maatjes maar na een dag op het strand raken ze elkaar kwijt. Dog probeert alles om zijn vriend terug te vinden, terwijl Robot droomt over hun tijd samen.

Technische kaart

Een film van Pablo Berger
Frankrijk & Spanje, 2023, 96 minuten, zonder dialoog

Scenario Pablo Berger
Gebaseerd op een graphic novel van Sara Varon
Animatieregisseur Benoît Feroumont
Muziek Alfonso de Vilallonga
Distributeur Cinéart

In de pers

“Toch is het vooral de bitterzoete vriendschap of zelfs romance (het is maar hoe je het bekijkt), die Berger zó haarfijn weet te vatten en die generaties overstijgt, die Robot dreams verheft tot het kleine meesterwerkje dat deze film is.” – Ewoud Ceulemans, [De Morgen](#)

“Het einde van Robot dreams is prachtig en helend, zo blij-verdrietig dat het je nog dagen zal achtervolgen. Als een mantel van elegantie, of een gelukje dat je niet zag aankomen en waarvan je niet eens wist dat je er nood aan had.” – Stephanie Zacharek, [Time](#)

Wat Berger met Robot Dreams creëerde, is niet alleen een van de mooiste animaties van de afgelopen jaren; het is ook een van de meest overtuigende liefdesbrieven aan de stad New York. De tijd en locatie zijn in liefdevolle details ingeprent in elk frame. Maar zoals Dog en Robot ontdekken: iets moois komt pas volledig tot leven als het wordt gedeeld. – Wendy Yde, [The Guardian](#)

Introfilm

Bekijk zeker en vast [deze intro](#) voor je naar de film gaat. Dit filmpje wordt ook getoond in de cinema of het CC waar je de film met je klas gaat bekijken.



Van script tot scherm: Pablo Berger

De Spaanse regisseur Pablo Berger kende zijn internationale doorbraak met *Blancanieves* (2012), een van de meest opmerkelijke en originele sprookjesverfilmingen van de afgelopen jaren.

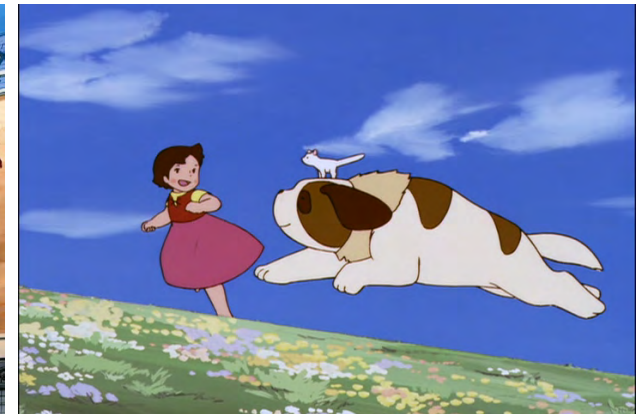


▶ Bekijk samen met de leerlingen de [trailer van Blancanieves](#). Kan je raden wat de titel in het Nederlands zou betekenen? (*Sneeuwwitje*)

Pablo Berger werd met de filmmicrobe grootgebracht. Als kind woonde hij naast een bioscoop – het geluid van de films drong door tot in zijn kamer. En hij was bijzonder verknocht aan twee Japanse series, gemaakt door Isao Takahata: *Heidi* en *Marco*. Met hun eerlijke eenvoud wisten ze toch de emoties van de kijkers te raken. Daar moest Berger vaak aan denken toen hij aan *Robot dreams* werkte.



Marco



Heidi

Naast zijn liefde voor film is Berger ook gepassioneerd door 'boeken zonder tekst' - hij is een echte verzamelaar. Zo ontdekte hij het stripboek *Robot dreams* van de Amerikaanse Sara Varon, en dat was liefde op het eerste gezicht. De kwetsbare vriendschap tussen Dog en Robot raakte hem diep, en het leek hem wel wat om dit verhaal met dieren te vertalen naar het grote scherm.



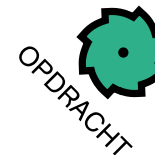
Sara Varon is een Amerikaans auteur, gespecialiseerd in *graphic novels*, illustraties en kinderboeken. *Robot dreams* is haar bekendste werk. Varon schreef nog meer boeken over bijzondere vriendschappen, zoals *Bake sale*, dat vertelt over de unieke band tussen een aubergine en... een cupcake. Regisseur Pablo Berger: *“Ik ontmoette Sara Varon en had het geluk dat zij me carte blanche gaf. Ze hield van het script en heeft nergens ingegrepen. De structuur van de film verschilt van haar strip maar de geest, de liefde en de ziel van haar verhalen worden gerespecteerd.”*



Berger was ervan overtuigd dat dit enkel kon in een animatiefilm; een hele uitdaging voor een regisseur die tot dan toe uitsluitend live-action films had gemaakt. Maar er zijn ook gelijkenissen tussen de animatiefilm en de live-action films die Berger maakte: (bijna) allemaal zijn ze zonder dialoog. Berger brengt zijn emoties bij voorkeur over via beelden.

Back to the 80's in een stad die nooit slaapt

Robot dreams werd een persoonlijke liefdesverklaring aan New York, waar Pablo Berger ooit woonde en werkte en... zijn vrouw ontmoette. De kijker wordt meegenomen door de bruisende grootstad tijdens de jaren 80. We vertrekken vanuit een typisch klein appartement in East Village, nemen de metro tot in Chinatown, eten een hotdog op 50th Avenue en struinen door Central Park. De film is één groot eerbetoon aan New York, ook bekend als 'de stad die nooit slaapt'. Waar in de *graphic novel* van Varon de grootstad louter dient als decor, maakte Berger er een apart personage van, dat mee de sfeer bepaalt. *“Het verhaal speelt midden jaren tachtig. Toen ik er in die periode rond wandelde, waren de Twin Towers een visueel referentiepunt. Je zag ze van overal staan. Die twee torens zijn ook een metafoor voor een koppel, voor twee vrienden.”* – Pablo Berger



New York

Laat de leerlingen foto's opzoeken van New York en vergelijk die met stills uit de film die je vindt op ons [Pinterestbord](#). Probeer zo goed mogelijk het perspectief uit de stills te benaderen met foto's die je online vindt. The Empire State Building in kikkerperspectief, Central Park in vogelperspectief, Williamsburg Bridge misschien wel door de verreijkker, Coney Island,...



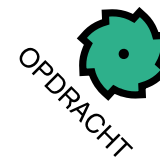
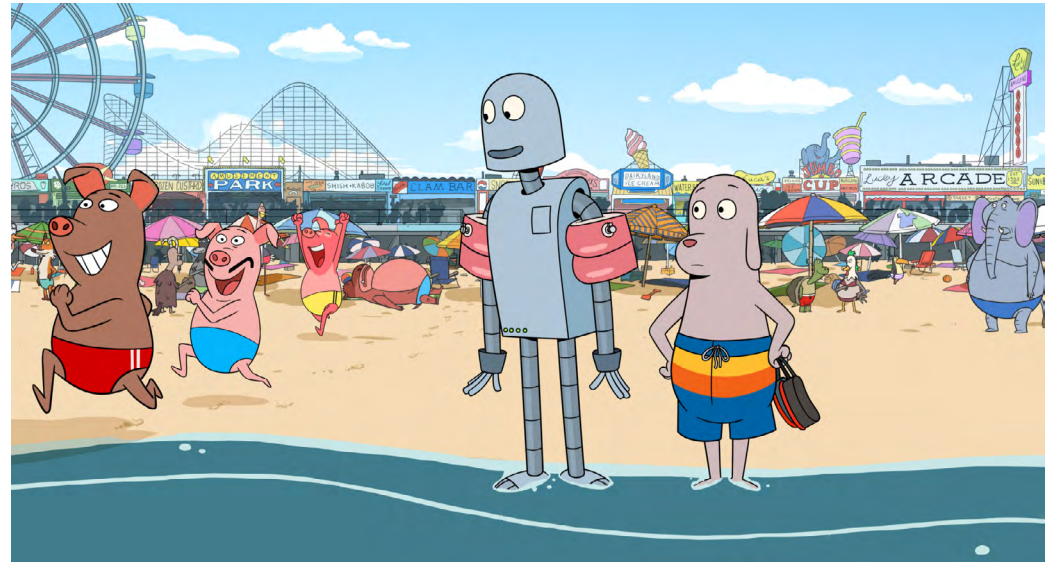
Spel van verwijzingen

Sommige films verwijzen voortdurend naar andere films, boeken, liedjes, enz. Zo'n verwijzing is soms heel duidelijk, maar soms ook zo subtiel dat ze enkel door de echte fans begrepen wordt. Dan voelt het alsof de regisseur je een knipoog geeft, een intiem onderonsje: wij houden van dezelfde dingen, wij zitten op dezelfde golflengte.

Voor de oplettende kijker zit *Robot dreams* boordevol met zulke knipoogjes (= intertekstualiteit). Zo is er de poster van *Yoyo* in het appartement van Dog, die verwijst naar een andere film die zijn verhaal met beelden vertelt, zonder veel dialoog. Regisseur Berger vond de glimlach op deze poster mooi contrasteren met het verdriet van de hond.

Daarnaast vind je in de film referenties naar o.a. *De drie biggetjes* (1933), *The Shining* (1980 - met de iconische tweeling), en *The Wizard of Oz* (1939). De slotscène is geïnspireerd door *Lonesome*, een vergeten film uit 1928. Het maakt niet uit of je deze knipogen ziet of niet, ze voegen sowieso een extra laag toe aan het verhaal. Voor film liefhebbers is het een feestje om ze te ontdekken.

- ▶ In [deze clip](#) zie je hoe enkele van die verwijzingen in *Robot dreams* worden gemaakt. Vermoedelijk klinken niet alle titels jou even bekend in de oren, maar je ziet wel in beeld hoe de film ernaar verwijst. Wil je knipoogjes naar meer vertrouwde verhalen ontdekken, bekijk dan [deze clip](#) waarin een heleboel verwijzingen uit *Shrek* worden opgelijst.



Sprookjes zoeken

In de clips van [Gruwelijke rijmen](#) (Nederlands gesproken) en [Enchanted](#) (Engels gesproken) zitten een heleboel verwijzingen naar bekende sprookjes verscholen. Kunnen de leerlingen ze ontdekken? Nadien gaan ze zelf aan de slag: kunnen ze een tekening maken waarin ze hun favoriete personages uit verschillende films, strips of boeken samen brengen?



Eenzaamheid in beeld

In *Robot dreams* kunnen we de uitzichtloze eenzaamheid die Dog overvalt bijna doorheen het scherm voelen. Het is een verpletterend, ontzettend verdrietig gevoel. Bijna allemaal voelen we ons weleens eenzaam, zelfs wanneer er een heleboel mensen om ons heen zijn.

 **Herbekijk samen met de leerlingen [dit fragment](#).**



Vragen voor de leerlingen:

- # Waaraan merk je dat Dog zich eenzaam voelt?
- # Dog ziet een advertentie voor een robot op tv. Wat bestaat er nog allemaal voor mensen die zich eenzaam voelen? (*datingapps, groepsreizen, huisdieren, sociale media,...*)

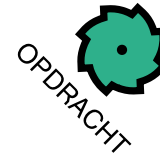
In de bejaardenzorg worden robots al langer ingezet om eenzaamheid te bestrijden, zorgtaken van mantelzorgers uit handen te nemen en het personeelstekort in de zorg op te vangen. Zo bestaat er een [bloempot robot](#) die ouderen helpt om langer thuis te wonen door hen te helpen herinneren aan hun dagelijkse medicijnen. Er zijn zelfs al mensachtige robots die interactie kunnen hebben met mensen – ze kunnen ze herkennen en er gesprekken mee voeren.

 **Kijk samen met de leerlingen naar [dit beeldfragment](#).**



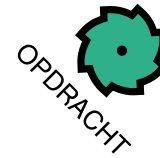
Vragen voor de leerlingen:

- # Wat vinden jullie van zulke geavanceerde robots?
- # Welke robots kennen jullie nog? Hebben jullie er eentje thuis? (*denk maar aan huishoudrobots zoals stofzuigers of grasmaaiers, maar ook knuffelrobots en herinneringsrobots*)



Samen tegen eenzaamheid

Iedereen kan zich eenzaam voelen, maar het overkomt oudere mensen net iets meer. Veel bejaardentehuizen verwelkomen daarom graag bezoekers, vooral kinderen. Ga er eens heen met de klas en maak een praatje met de bewoners. Laat de kinderen een boekje voorlezen of gewoon wat tijd samen met hen doorbrengen. Er zijn tal van organisaties die eenzaamheid helpen bestrijden. Zo brengen organisaties als [Partou](#) en [Gro-up](#) kinderen en oudere mensen samen – misschien kunnen ze ook iets betekenen voor jullie klas.



De kindertelefoon

Voel jij je ook weleens alleen? Bekijk samen met de klas deze website van [De Kindertelefoon](#). Je kan er tips lezen, een reportage bekijken en zelfs chatten met iemand wanneer je daar de nood toe voelt. Bellen kan je in België naar [Awel](#) (gratis telefoonlijn op het nummer 102, waar kinderen dagelijks tussen 16:00 en 22:00 terecht kunnen) - daar vind je altijd een luisterend oor.



Vriendschap

Wanneer je een klik hebt met iemand, zindert het van je top tot je tenen. Dan voel je aan alles dat die persoon bijzonder is – en één van jouw vrienden kan worden. Een vriendschap kan heel rijk uitbloeien, doorheen de jaren, wanneer ze op de juiste manier gevoed wordt.

 **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**

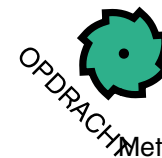
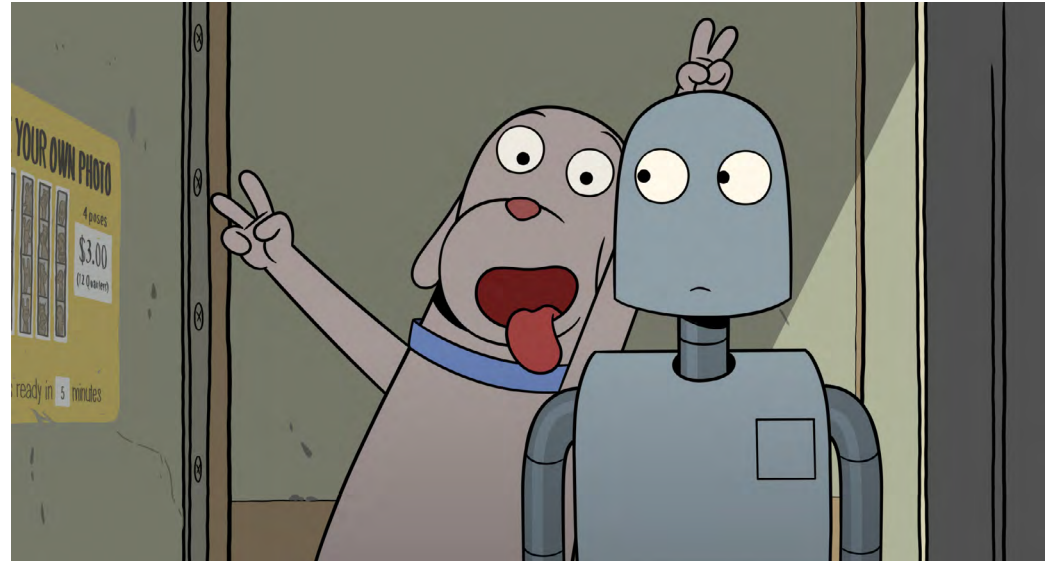


Vragen voor de leerlingen

Ga samen met de leerlingen in een kring zitten, zodat iedereen elkaar kan zien en horen. Film is een dankbaar instrument om gevoelige of abstracte onderwerpen bespreekbaar te maken. Geef je leerlingen mee dat er geen foute antwoorden bestaan. Gebruik richtvragen om het gesprek op gang te brengen:

- # Hoe wordt vriendschap getoond in *Robot dreams*?
- # Wat doen Robot en Dog samen? Hoe helpen ze elkaar?
- # Som enkele dingen op die jij al samen met je vrienden gedaan hebt, maar evengoed dingen die je in de toekomst nog wil doen.
- # Wat betekent vriendschap voor jou?
- # Is vriendschap voor altijd? Wanneer wel/niet?
- # Kan iemand anders invloed uitoefenen op jouw vriendschappen?
- # Moet je op elkaar lijken om vrienden te kunnen zijn?
- # Wanneer vind jij iemand een goeie vriend?
- # Hoe maak je nieuwe vrienden? Is dat iets wat je afsprekt, of gebeurt het gewoon?
- # Waar zou je nog nieuwe vrienden kunnen leren kennen?
- # Hoe heb jij jouw beste vriend leren kennen?

Ontdek deze en nog een heleboel andere fijne werkvormen in ons document '[verzameling van werkvormen](#)'.



Vriendschap in vraag stellen

Laat de leerlingen ook via [Nok Nok](#) eens nadenken en invullen wat vriendschap voor hen betekent, wie hun vrienden zijn en waarom.

Met vrienden kan je samen lachen, spelen en avonturen beleven.



Maar regelmatig kan je ook andere, minder fijne dingen voelen zoals verdriet, boosheid, jaloezie, machteloosheid of gemis.

▶ **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

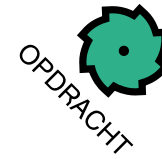
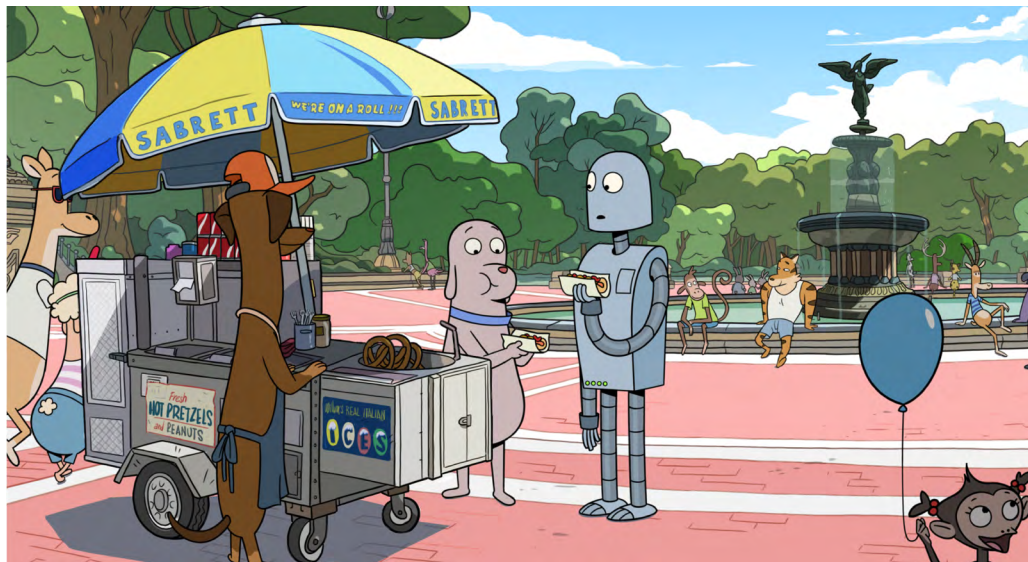
- # Wat veroorzaakt de kwaadheid van Dog?
- # Waarom is Dog eigenlijk boos? Wat zit er achter die boosheid?

▶ **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

- # Robot mist Dog. Waaraan zie je dat?
- # Droom jij soms ook van iemand die je mist?



Gemisbrieven

Laat de leerlingen een persoonlijke brief schrijven of tekenen aan een persoon of dier die ze missen. Laat hen herinneringen delen of dingen bedenken die ze samen zouden willen doen – zelfs al kan dat misschien niet langer. Teken een droomwereld waarin je samen avonturen beleeft, of schrijf erover. Afhankelijk van de leeftijd van je leerlingen kan je binnen deze opdracht differentiëren. Vertel hen dat, ook al kunnen ze de brief niet echt opsturen, het schrijven of tekenen ervan kan helpen om dichter bij de gemiste te komen. Laat hen de envelop versieren met glitters, sterren, hartjes,... Als de kinderen dit fijn vinden, kunnen ze deze brieven delen met de klas. Misschien gebruik je wel een speciale brievenbus? Inspiratie verzekerd op ons [Pinterestbord](#).

▶ **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

- # Hoe nemen jullie afscheid wanneer iemand vertrekt die je graag ziet?
- # Hoe voel je je daarbij?
- # Hoe kan je nog contact houden wanneer je iemand mist?
- # En wat als die persoon er niet meer is?



▶ **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

- # Wat vonden jullie van dit einde?
- # Hoe gaan Robot en Dog om met de 'scheiding'?
- # Denk jij dat de film enkel over vriendschap gaat? Zou er ook liefde in het spel kunnen zijn? Waarom denk je dat?
- # Heb je daar vragen of bedenkingen bij?

Je kan het thema desgewenst uitbreiden door dieper in te gaan op vrienden die verliefd worden. Neem daarvoor een kijkje bij [Wat Wat](#). Ook bij [Awel](#) vind je veel interessante informatie op kindermaat over liefde versus vriendschap. Bij [Wel Jong](#) kan je dan weer terecht over alle LGBTQ+ gerelateerde thema's.



Over dromen & verlangens

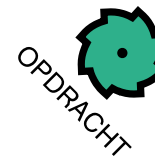
Denk er eens over na: hoe vertalen we de film? Robotdromen of Robot droomt? We volgen twee personages die hun meest intieme verlangens vertalen in eigenzinnige dromen, en dat levert prachtige beelden op die tot de verbeelding spreken.

▶ **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

- # Hoe weten we dat we in een droom terechtgekomen zijn? (de conventies en kaders worden doorbroken, het beeld flipt en we zien een beeld dat refereert naar *The Wizard of Oz* – in plaats van Emerald City zien we New York met de Twin Towers)
- # Wat is het belang van deze scène? Wat probeert die duidelijk te maken?
- # Heb jij dromen die regelmatig terugkeren? Welke? Waarom denk je dat je die droom hebt?
- # Wat is de functie van dromen?
- # Hoe lijken echte dromen op het stukje film dat je zopas zag? (alles is mogelijk!)



Dromenvangers

Laat de leerlingen kleurrijke dromenvangers maken. Dat kan met heel uiteenlopende materialen. Inspiratie hiervoor vind je ongetwijfeld op ons [Pinterestbord](#). Een dromenvanger vindt zijn oorsprong bij de Ojibweg, een indianenvolk uit Noord-Amerika. Zij geloven dat het zelf maken en ophangen van een dromenvanger boven het bed nachtmerries weg houdt – die worden gevangen in het web.



Wanneer beelden spreken

De stomme film, ofwel een film zonder dialoog, lijkt iets uit een ver verleden, maar niets is minder waar. De kracht van dit bijzondere genre is ook in onze moderne cinema nog steeds voelbaar. Nu onze wereld meer prikkels bevat dan ooit, kan een woordeloos meesterwerk als *Robot dreams* ons naar adem doen happen. De stomme film blijft een unieke manier om een verhaal te vertellen. Het dwingt de maker én de kijker om verder te gaan dan louter woorden: je zintuigen worden geprikkeld, je let meer op kleine gebaren, subtiele emoties en spitsvondige details. Bovendien is de combinatie van beeld en beweging een universele taal, wat de stomme film ideaal maakt om internationaal mee uit te pakken.

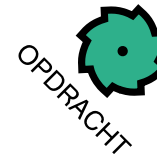
De visuele storytelling staat bij een stomme film centraal. Elk gebaar, elke blik en elke scène moet voor zichzelf spreken. Dit schept een puurheid die vaak verloren gaat in de drukke, flitsende blockbusters van vandaag. De leegte die in een stomme film ontstaat, zorgt ervoor dat je zelf gaat interpreteren, voelen, invullen. Daardoor voelt de kijker een diepere betrokkenheid bij het verhaal.

 **Herbekijk samen met de leerlingen dit fragment.**



Vragen voor de leerlingen:

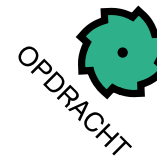
- # Hoe wordt er gecommuniceerd zonder dialoog?
- # Hoe heb jij deze film zonder dialoog ervaren?
- # Ken je nog stomme films?
- # Ken je nog specifieke voorbeelden van lichaamstaal?



Woordenloos

Laat de leerlingen in groepen van 3 tot 5 kinderen een kort verhaal bedenken dat ze voor de klasgroep vertellen, zonder gebruik van dialoog. Laat ze experimenteren met lichaamstaal, gezichtsuitdrukkingen, mimiek en beweging. Koppel ook even terug naar de groep: heeft iedereen het verhaal begrepen? Kunnen ze navertellen wat er zopas werd getoond?

Duik gerust eens dieper in de lichaamstaal en gezichtsuitdrukkingen – inspiratie hiervoor vind je terug op ons [Pinterestbord](#). Toon bij wijze van experiment bijvoorbeeld een foto op groot scherm van een persoon die geeuwt: wat gebeurt er? Wie geeuwt er mee?



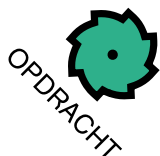
Geheimtaal

Verzin samen met de klas een geheimtaal die louter uit lichaamstaal bestaat. Die komt op de speelplaats straks handig van pas - nu kan je samen plannen maken zonder dat andere leerlingen merken waarover het gaat. Denk na over hoe jullie iets duidelijk maken aan elkaar. Ook als leerkracht kan je bepaalde signalen afspreken.



Het belang van een soundtrack

De soundtrack bij *Robot dreams* is meer dan gewoon muziek: ze bepaalt mee het verhaal en is erg aanwezig – ze fungeert als de stem die bij de personages ontbreekt. Op die manier verduidelijkt en accentueert de muziek regelmatig hun emoties. De muziek kan ook als toelichting dienen. Zo keert het *catchy eighties* nummer *September* van *Earth, Wind & Fire* steeds terug. Het scenario begint ook in september (wanneer het strand nog open is); de openingszin “*Do you remember?*” keert subtiel maar speels terug op de photobooth foto die op de koelkast hangt.



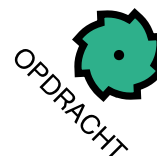
Eighties moves

Reconstrueer het dansje van Dog en Robot dat je eerder in deze lesmap terugvond bij [de fragmenten](#). Of maak zelf een choreografie die je op een toonmoment met andere klassen of ouders kunt delen. Misschien wel mét rolschaatsen aan?!

- ▶ Op de [afspeellijst](#) vind je heel wat toffe dance moves op het nummer *September* - misschien kan je hier inspiratie vinden.

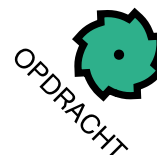
Van tekening tot film

Robot dreams zorgt ervoor dat de statische tekeningen uit de gelijknamige graphic novel van Sara Varon prachtig vertaald worden naar bewegende beelden – het verhaal komt tot leven. Animatiefilm is een magisch proces waarin kunst en techniek samenkomen.



Stop-motion film maken

Maak met de leerlingen een animatiefilm met de app Stop Motion Studio ([iOS](#) & [Android](#) - gratis). Laat hen hiervoor foto's nemen van een personage dat ze steeds verder laten opschuiven. Je kan een kleine speelgoedrobot gebruiken (of zelf maken – zie de opdracht hieronder) of Robot nabouwen uit aluminiumfolie en karton; Dog kun je maken in klei. Zo maken jullie samen je eerste korte film! Je vindt nog een schat aan soortgelijke werkvormen in ons document '[verzameling van werkvormen](#)'.



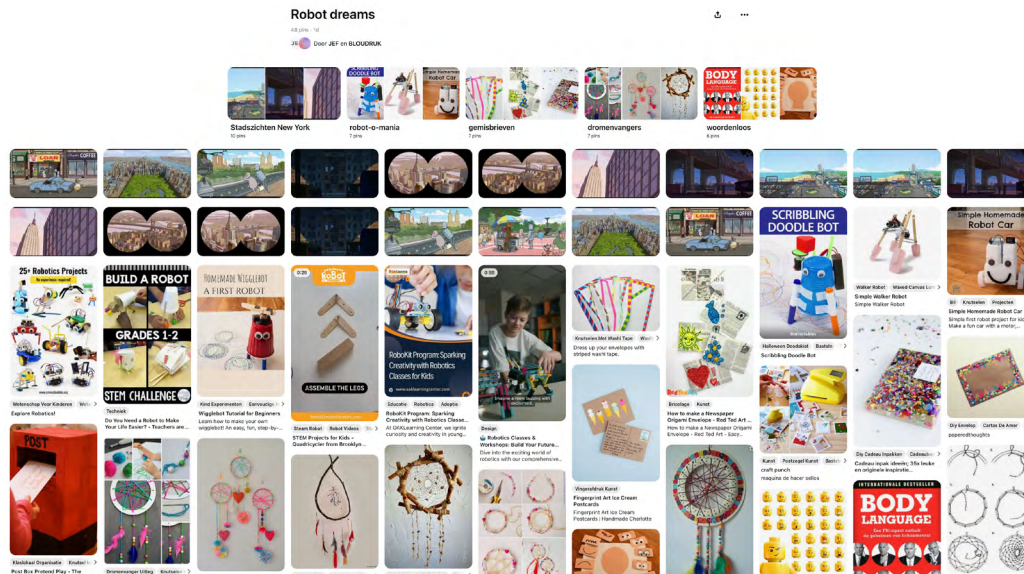
Robot-o-mania

Bouw eens een robot in de klas! Online vind je hiervoor tal van fijne websites, kijk bijvoorbeeld bij Hebocon die je op weg helpen met hun [materialen](#) en workshops, ga aan het programmeren via [SkriBot](#) of kijk eens wat [WeGoSTEM](#) voor jouw school te bieden heeft. Inspiratie om zelf aan de slag te gaan, vind je op ons [Pinterestbord](#).



Pinterest

Laat je ook inspireren door het visuele **Pinterestbord** van *Robot dreams*. Je vindt er inspiratie voor de creatie van een robot, stadsgezichten van New York, brieven vol gemis en tips voor het werken rond lichaamstaal.



Bibliografie

De Kock, I. (2024, 7 februari) Filmkrant. *Pablo Berger over Robot dreams*. Geraadpleegd op 17 september 2024, van <https://filmkrant.nl/interview/pablo-berger-over-robot-dreams/>

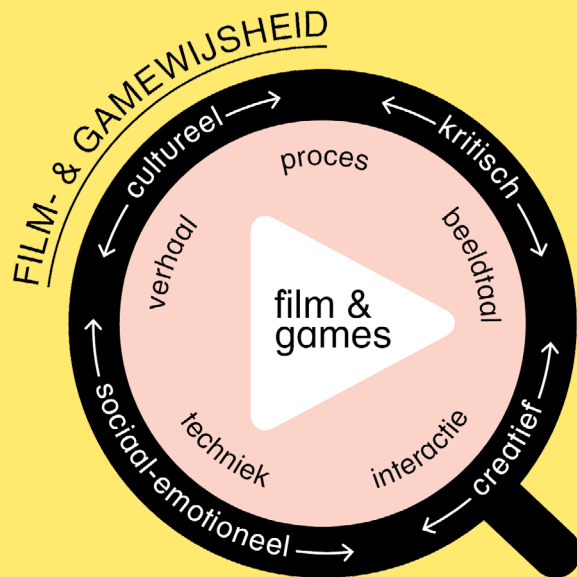
Wikipedia. (z.d.) *Dromenvanger*. Geraadpleegd op 17 september 2024, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Dromenvanger>

Onderwijs met stijl. (z.d.) *Lesideeën over vriendschap*. Geraadpleegd op 17 september 2024, van <https://www.onderwijsmetstijl.nl/wetenschap-en-techniek-basisonderwijs/vriendschap/>



Film- en gamewijsheid: het JEF model

J'E.F zet film en games in om de kritische, culturele, creatieve en sociaal-emotionele competenties van kinderen en jongeren aan te wakkeren. Deze competenties zijn belangrijk, zeker in onze gemediatiseerde en beeldgerichte samenleving. Onze visie hierop bundelden we in ons [model film- en gamewijsheid](#).



We ontwikkelden een eigen [methodiek](#) die zich focust op het leerproces en vertrekt vanuit de authentieke leeromgeving van de deelnemer en maker. De actieve betrokkenheid van de deelnemers en het plezier tijdens dit proces zijn voor ons cruciaal.

Op zoek naar inspiratie?

Algemene werkvormen rond film

Deze [verzameling van werkvormen](#) helpt je om film te bespreken in de klas. De verschillende opdrachten kunnen aangepast worden op maat van jouw leerlingen.

Zelf films maken

J'E.F inspireert en stimuleert kinderen en jongeren die zelf films willen maken en experimenteren met audiovisuele media. Op [onze website](#) vind je allerlei handige tutorials, websites en apps om met film aan de slag te gaan.

Facebookgroep voor leerkrachten

Zit je met een filmwijze vraag? Stel ze in onze [Facebookgroep van 'Film met de klas'](#). Onze community helpt je verder. Of heb je zelf een tip? We kijken er alvast naar uit.

Vorming of nascholing rond film

In onze vormingen delen we graag onze jarenlange expertise. Op een actieve manier leggen we onze inzichten voor aan leerkrachten en begeleiders. Je vindt ons aanbod op [onze website](#).

Les in beeld

Verder werken rond een thema? [Les in beeld](#) is een handig platform vol inhoudelijke werkvormen en thematische kortfilms voor in de klas.