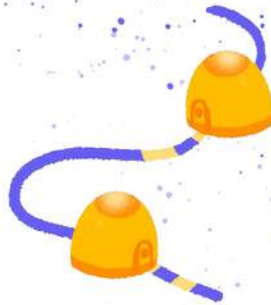
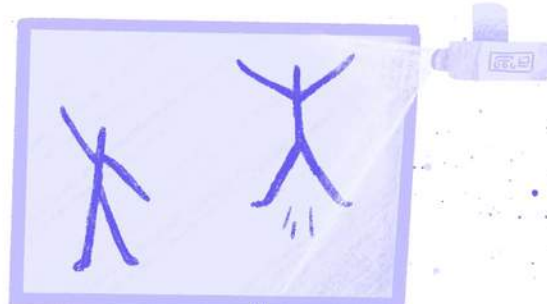




Educatief programma

Primair onderwijs 2025-2026



telem

Introductie

Met groot enthousiasme en overtuigd van onze educatieve missie om maakcultuur en digitale technieken beschikbaar te maken voor álle kinderen in Twente, presenteren wij het educatieve programma van Tetem voor het primair onderwijs, leerjaar 2025/2026!

Educatie is een van de kerntaken van Tetem. De focus ligt op ontwerp, digitale cultuur en maakcultuur. We bieden een programma dat kinderen 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. Kinderen 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. Kinderen komen op een onderzoekende, spelende 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 kinderen. De workshops worden gegeven door kunstenaars/makers en techneuten. We maken gebruik van de 'learning-by-doing' methodiek, zodat kinderen 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 social media.



We blijven ons educatieprogramma steeds weer vernieuwen en ontwikkelen. Zo is er een programma gekomen rondom kunstmatige intelligentie. Al verandert de wereld in hoog tempo. Het is belangrijk dat kinderen op een bewuste manier kunnen kiezen hoe zij zich tot deze nieuwe technologie willen verhouden. Ook hebben we een vervolg gegeven aan ons 'taal en techniek' programma. Dit programma is ontwikkeld in samenwerking met de bibliotheken. Door taal en techniek te verbinden krijgen technisch georiënteerde kinderen meer grip op taal en meer taal georiënteerde kinderen krijgen grip op techniek.

Tetem heeft ervoor gekozen om het educatieaanbod te verbinden met de lokale omgeving van kinderen. Op deze manier kunnen kinderen talenten die zij binnenschools ontdekken, buitenschools doorontwikkelen. In de uitvoering werken we intensief samen met binnenschoolse en bovenschoolse cultuurcoördinatoren, 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 Cinekid Festival in Twente nemen een belangrijke plaats in binnen de jaarprogrammering. De festivals zorgen 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. Zowel binnen als buiten school gaan kinderen aan de slag met techniek, maken en cultuur. Bij Cinekid is sprake van eenzelfde koppeling. Leerlingen maken op school zélf een film. De films worden in een professionele setting vertoond tijdens de Cinekid Festivals in de herfstvakantie, waar ook een Medialab is met tal van activiteiten.

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 elk kind 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 kinderen!

Wilja Jurg,
Directeur Tetem

Inhoudspagina

01

Digital storytelling

Kennismaking
digitale cultuur

02

Driedimensionaal design

3D ontwerp

03

Codetaal

Robotica &
programmeren

04

Kunstmatige intelligentie

Kunstmatige intelligentie |
Digitale media

05

En...actie!

Film en video |
Digitale media

06

KIK

Kunstenaar in de klas |
Beeldende kunst

07

Het Elementen Lab

Digitale media

08

Wetenschap & Techniek

09

Taal & Techniek

10

Projecten

Interdisciplinair

11

Leerecosysteem

12

Festivals

13

Leerlijnen & meer

14

Boekingsinformatie

15

Prijslijst



Digital storytelling

Kennismaking digitale cultuur

Kinderen maken kennis met de wereld van de digitale cultuur, die door de opkomst van nieuwe technologieën sterk in verandering is. Ze ontdekken het werk van twee mediakunstenaars en ondergaan een immersieve ervaring door zélf de interactie aan te gaan met de kunstwerken. De kinderen verdiepen zich in storytelling en digitale technieken en vertellen hun eigen verhaal.

Nieuwe verhalen

Op de school worden twee mediawerken opgebouwd. De media installatie 'Mijn lijn' van Merlin Marski wordt op de gang, in de aula of het gymlokaal van de school geplaatst en is daarom ook toegankelijk voor groepen die niet het volledige programma volgen. De interactieve installatie 'Mijn lijn' vertaalt bewegingen van deelnemers naar een lijnenspel dat het gedrag van de kinderen kopieert. Op deze manier kunnen kinderen dansen, bewegen en 'spelen' met het kunstwerk.

De tweede media-installatie die opgebouwd wordt, is een mobiele storytellingmachine 'Nieuwe verhalen'. De kinderen beleven een interactief verhaal over Robot Ingenieur Robin, die in de toekomst leeft en allerlei mensen tegenkomt die ze kan helpen. De kinderen bedenken oplossingen voor problemen op het gebied van geluidsoverlast, luchtvervuiling omgaan met nieuwe technologie. Ze maken tekeningen die ter plekke worden geïntegreerd in het verhaal. Ieder verhaal is anders!

'Mijn lijn' kan alleen worden geboekt als er drie schoolklassen deelnemen. Bij deelname van één of twee schoolklassen wordt alleen 'Nieuwe verhalen' uitgevoerd.

PO 6 t/m 8

Nieuwe Verhalen





Digital storytelling

Kennismaking digitale cultuur

LEAFDE

Wist je dat wij mensen en planten best veel gemeen hebben? Ontdek het verhaal van planten in de Augmented Reality installatie LEAFDE van kunstenaar Ton Nieuwenhuis. De AR installatie wordt opgebouwd op school en bestaat uit planten met een bijzonder en actueel verhaal. De verhalen worden toegankelijk door het scannen van een QR code.

- Leerlingen van groep 3 t/m 8 verdiepen zich in storytelling en digitale technieken en ontdekken wat de planten te vertellen hebben. Aan de hand van het verhaal van de planten stellen zij een eigen verzorgingsplan samen. Bevindingen monitoren zij in een digitaal logboek en na afloop presenteren zij de ervaringen tijdens de plantenpresentatie. Als leerkracht voer je LEAFDE zelf uit in een tijdsbestek van één week. Er zijn lesbrieven beschikbaar waarmee je de lessen verzorgt.
- Groep 7 en 8 krijgen in kleine groepjes een plant toegewezen en onderzoeken aan de hand van de QR code van planten en informatiebronnen zoals het internet en boeken wat de plant nodig heeft, waar deze vandaan komt en waar de plant van houdt. Op basis van het onderzoek bedenken de kinderen een ontwerp voor hoe hun plant in een vooraf bepaald klimaattype zou kunnen overleven. Het ontwerp geven ze vorm in een virtuele wereld in CoSpaces. Als leerkracht voer je de lessen op school zelf uit en wordt een workshop CoSpaces (180 min) verzorgd door Tetem.

PO 3 t/m 8

LEAFDE

PO 7,8

Ontwerp voor LEAFDE

Vanuit het CMK-programma van Rijnbrink kan in verschillende Overijsselse cultuurhuizen worden deelgenomen aan de PlantenShow, gepresenteerd door DJ Botanical Beat! Een flitsende, interactieve voorstelling over diversiteit en inclusiviteit en omgaan met verschillen. De uitvoer van dit programma vindt plaats in november, december en januari.



Driedimensionaal design

3D ontwerp

Kinderen maken kennis met de wereld van design, die door de komst van de 3D-printer ingrijpend is veranderd. Ze ontdekken waar 3D-printers voor gebruikt kunnen worden en hoe de techniek werkt. Ook leren ze dat de échte creativiteit van de 3D-printer zit in het ontwerpen. De kinderen maken zélf een ontwerp en leren hoe je je eigen creativiteit en verbeelding daarbij in kunt zetten.

- Groep 3 en 4 gaan aan het werk met 3D-pennen. Ze bekijken allerlei bankjes, tafels en stoelen. Vervolgens maken ze een eigen ontwerp met een 3D-pen.
- Groep 5 en 6 ontwerpen in Doodle3D een mini-robot.
- Groep 7 en 8 ontwerpen in Tinkercad een eigen huis. De resultaten worden binnen 4 weken geprint in het Lab van Tetem en worden verstuurd naar de school.



De 3D-design workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen kinderen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met verschillende 3D-print technieken. De 3D-ontwerp workshops kunnen ook plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze.



PO 3, 4

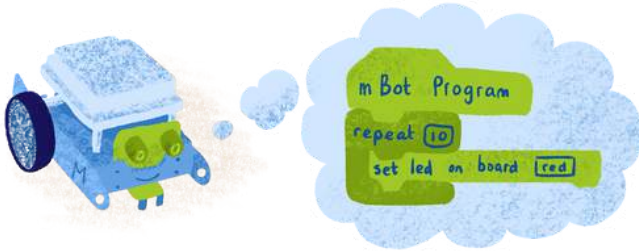
Meubelmakers

PO 5, 6

Huisjes in 3D

PO 7, 8

Ontwerp je eigen 3D mini robot



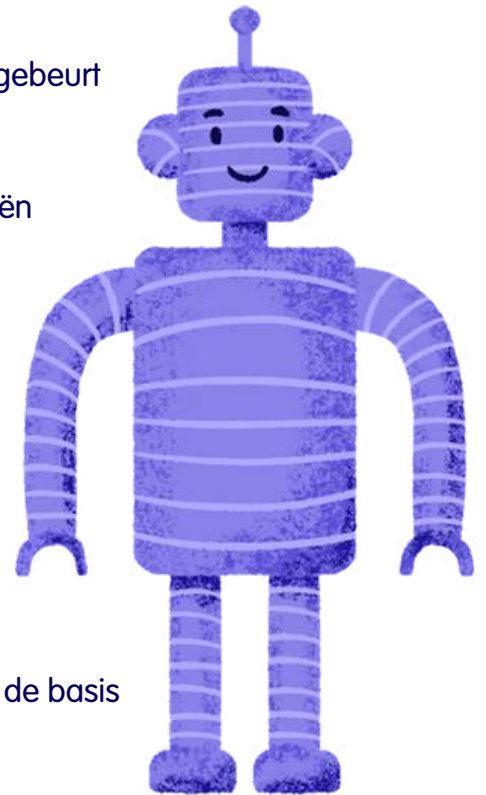
Codetaal

Robotica & programmeren

Workshops

Kinderen maken kennis met de wereld van programmeren. Dit gebeurt door te kijken naar robotica en naar escaperooms.

Robotica zijn door de brede toepassing van nieuwe technologieën steeds meer onderdeel geworden van ons dagelijks leven. Daarom is het belangrijk dat je begrijpt hoe de technieken werken. Kinderen leren over het programmeren van robots en games. Ze ontdekken dat een robot niet uit zichzelf beweegt of geluid maakt, maar dat een robot dit leert door middel van een programmeertaal die je de robot aanleert. Kinderen onderzoeken de mogelijkheden van robotica en ontdekken dat de échte creativiteit achter de robotica in het programmeren en ontwerpen zit.



- Groep 1 en 2 maken kennis met robot Ozobot of Cubetto en de basis van programmeren.
- Groep 3 en 4 zetten een programmeerparcours uit voor robot Ozobot of de mTiny of bouwen met behulp van Strawbees een eigen interactieve constructie.
- Groep 5 en 6 maken kennis met robot Mbot en programmeren basiscommando's of bouwen met behulp van Strawbees een eigen robot.
- Groep 7 en 8 programmeren uitgebreidere commando's robot Mbot of maken een game met behulp van het programma Scratch.

PO 1, 2

Leer Ozobot kennen

PO 1, 2, 3

Een schildpad was zijn schildje kwijt (Cubetto)

PO 3, 4

Bestuur de robot Ozobot

PO 3, 4

Bouw je eigen interactieve constructie

PO 4, 5, 6

Fabians feest (mTiny)

PO 5, 6

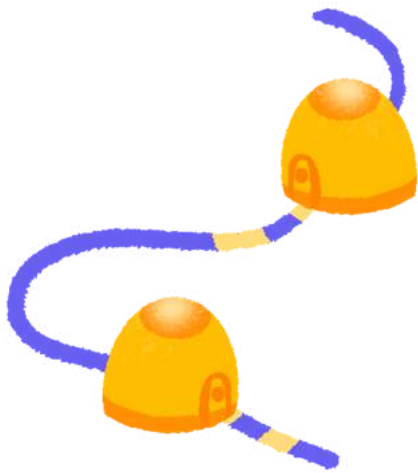
Bouw je eigen robot

PO 5, 6, 7, 8

Robot Mbot

PO 7, 8

Games maken



Codetaal

Robotica & programmeren

Escaperooms

Escaperooms zijn een opkomend fenomeen en bieden de mogelijkheid om met behulp van Codetaal een verhaal te vertellen. Door observaties en ervaringen te combineren met kennis en vaardigheden ontdekken de kinderen het verhaal. Door zelf een eigen verhaal om te zetten in een eigen escaperoom leren kinderen communiceren, probleemoplossend denken en handelen en samenwerken. Kinderen onderzoeken de mogelijkheden van elektronische puzzels, geheime talen en signalen en ontdekken dat de échte creativiteit achter de escaperooms in het programmeren en ontwerpen zit.

Groep 5, 6, 7 en 8 maken kennis met het concept Escaperoom en ontwerpen en programmeren in groepjes een eigen escaperoom.

Alle Codetaal workshops kunnen goed gecombineerd worden met een bezoek aan het FabLab in Tetem. In aansluiting op de workshop krijgen kinderen dan een rondleiding door het FabLab en zien hoe professionals werken met programmeertalen en robotica. De Codetaal workshops kunnen ook plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze.



PO 5, 6, 7, 8

Maak je eigen mini-escaperoom

Kunstmatige intelligentie

Kunstmatige intelligentie | Digitale media

Workshops

De kinderen 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 toepassen van AI bij het maken van beelden en video's.

AI wordt gebruikt op veel plekken om ons heen. Maar hoe werkt dit eigenlijk? Wat zijn de mogelijkheden van deze technologie? Waar moet je op letten bij het gebruik van AI, en wat zijn voor- en nadelen hiervan? Wij als mensen leven samen met allerlei technologie en hulpmiddelen. Tijdens de AI-workshops worden de kinderen zich bewust van waar in hun dagelijkse leven AI voor wordt gebruikt. Daarnaast leren de kinderen kritisch te kijken naar AI gegenereerde beelden en video's, en of daar bijvoorbeeld vooroordelen in zitten. Ook leren ze hoe AI zich in een snel tempo ontwikkelt. Tijdens de opdracht leren de kinderen AI in te zetten als hulptool en voor creatieve doeleinden.

- Groep 5 en 6 verzinnen een uitvinding van de toekomst. Ze genereren afbeeldingen en een video met behulp van AI over hun uitvinding. De kinderen onderzoeken of de AI hun opdrachten goed heeft uitgevoerd.
- Groep 7 en 8 verzinnen een uitvinding waarmee je het lichaam kan laten ondersteunen door technologie. Ze genereren met AI afbeeldingen en video's en bekijken kritisch hun prompts en resultaten.

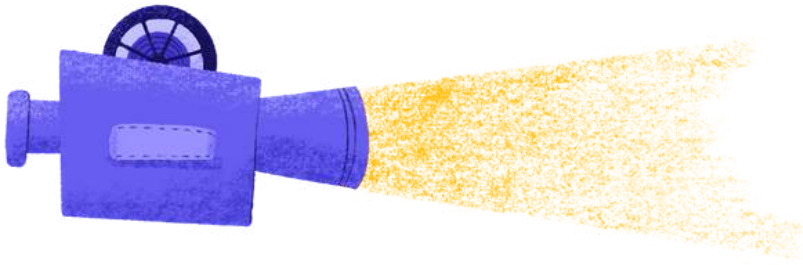
PO 5, 6

**AI-video maken –
uitvinding van de
toekomst**

PO 7, 8

**AI-video maken –
toekomsttech**





En...actie!

Film en video | Digitale media

Workshops

Kinderen ontdekken dat ze zelf video's kunnen maken. Ze leren over de technieken, hoe ze moeten samenwerken en hoe je op een boeiende manier een verhaal in beelden kunt vertellen. Eerst worden ze geïnspireerd door filmpjes van andere makers, maar al gauw gaan ze zélf aan de slag!

Bij de jongere kinderen monteert de docent de filmpjes, oudere kinderen worden uitgedaagd om dit zélf te doen. Ook de onderwerpen groeien met de doelgroep mee:

- In groep 1 en 2 gaat het verhaal over (eigen) knuffels.
- In groep 3 en 4 tekenen de kinderen zichzelf en gebruiken deze tekening in een klassikale stopmotion.
- In groep 5 en 6 staat een zelfgeschilderd monster op karton centraal, dat avonturen beleeft in de school.
- Groep 7 en 8 maken een spannende film. Aan het eind van de les bekijken de kinderen hun zelfgemaakte video's.



De film- en videoworkshops kunnen plaatsvinden op school of een andere plek naar keuze.

PO 1, 2

Je eigen stopmotion

PO 3, 4

Ik en mijn klas

PO 5, 6

Het stopmotion monster

PO 7, 8

Stop-motion!

PO 7, 8

De rode loper eindfim

PO 7, 8

De rode loper



En...actie!

Film en video | Digitale media

Filmproject

Vind je het leuk om met jouw klas een eigen film te maken én te vertonen in een inspirerende omgeving? Dat kan! Kinderen gaan aan de slag en maken tijdens het filmproject een eigen film. Tijdens dit project wordt er een storyboard gemaakt, een script geschreven en leren de kinderen over acteren, regisseren en filmen, en voeren daarna hun filmplan zelf uit. Zij ervaren hoe het is om een beroep in de filmwereld te hebben door aan de slag te gaan als bijvoorbeeld acteur, regisseur of filmopnemer. Na het filmen van de scènes leren de kinderen zelf de beelden te monteren tot een film. In het project is er ook aandacht voor mediawijsheid.

Het filmproject kan het hele jaar door geboekt willen. Wil je als school leerlingen ook de ervaring geven dat werk getoond wordt in een filmhuis, dan kan dit als je boekt voor 1 augustus. De films worden dan vertoond tijdens de herfstvakantie: dan vindt het Cinekid festival Twente plaats. Het Filmtheater, Filmhuis of Cultuurhuis bij jou in de buurt wordt dan omgetoverd tot een waar filmparadijs. De films van de kinderen worden getoond aan de schoolklassen, ouders of verzorgers en leerkrachten die mee willen!

Naast de zelfgemaakte films worden er ook kinderfilms gedraaid en kan iedereen aan de slag met verschillende media-installaties.

Het filmproject boeken als randprogramma voor Cinekid in Twente kan als het project geboekt wordt voor 1 augustus 2025 en de activiteit plaatsvindt voor 15 oktober 2025.



PO 7, 8

Filmproject



KIK

Kunstenaar in de klas | Beeldende kunst

Kinderen kijken naar kunst en reflecteren op kunst en werken aan eigen creatieve expressie. De kunstenaar laat diens eigen tekeningen, schilderijen, foto's of beeldhouwkunst zien en vertelt over wat het betekent om kunstenaar te zijn. De kinderen 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.

- Groep 1 en 2 tekenen met veel verschillende materialen of bewerken speksteen.
- Groep 3 en 4 bewerken speksteen, maken een kunstwerk voor een gekke plek, of bedenken en tekenen een nieuw dier.
- Groep 5 en 6 beeldhouwen met steen of tekenen dierenvachten.
- Groep 7 en 8 laten zich inspireren door mediakunstenaars en maken een digitale fotogram of gaan hun zelfgemaakte tekeningen op Japanse wijze boekbinden.



PO 1 t/m 8

Verborgen vormen

PO 1, 2

Kris Kras Krabbel

PO 3, 4

Dierenmanieren

PO 3, 4

Gekke Plekken

PO 5, 6

Zo trots als een

PO 5, 6, 7, 8

De kunst van digitale fotografie

PO 7, 8

Wat zie ik daar?





Het Elementen Lab

Digitale media & Wetenschap en Techniek

Kinderen leren over de wereld om hen heen door zélf te onderzoeken hoe bepaalde dingen werken en door te leren door te dóén. Ze leren over bepaalde technieken, hoe die te gebruiken en hoe je ze in kunt zetten om een boodschap over te brengen. Ze doen niet alleen proefjes, maar werken ook aan het vastleggen van hun bevindingen. De kinderen gebruiken hierbij digitale media: ze leren foto's maken, filmen en voice-overs inspreken.



- Groep 1 en 2 onderzoeken het thema 'water' en voeren proefjes uit onder begeleiding.
- Groep 3 en 4 onderzoeken het thema 'licht en geluid' en doen de proefjes voor een deel zelfstandig.
- Groep 5 en 6 onderzoeken het thema 'lucht' en maken een verslag van hun proeven door middel van een beeldverhaal.
- Groep 7 en 8 onderzoeken het thema 'water' en leggen hun proeven vast op film.

Het eindresultaat in elke klas is een video, die aan het einde van de les wordt bekeken.

De mogelijkheid bestaat om een schoolbreed dagproject aan te bieden, dat bestaat uit workshops van Tetem en lessen gegeven door de leerkracht. De hele school is dan bezig met hetzelfde onderwerp. Aan het eind van de dag is er een feestelijke afsluiting voor de ouders!



PO 1, 2

Krachtlab

PO 3, 4

Luchtlab

PO 5, 6

Licht- en geluidlab

PO 7, 8

Waterlab

Wetenschap & Techniek

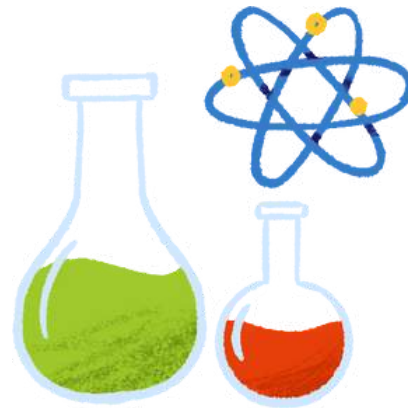
Digitale media & Wetenschap en Techniek

De 7 Werelden van Techniek

Bijna alle dagelijkse dingen die een mens gebruikt zijn gemaakt met behulp van (proces) technologie. Binnen 'de zeven werelden van (proces)technologie' wordt samenhang gecreëerd door (proces)technologie te verbinden aan de voor de leerlingen herkenbare werelden van techniek. Het programma is ontwikkeld in samenwerking Sterk techniekonderwijs Twente, ProcesYourFuture en met maak- en techniekbedrijven uit Twente.

De zeven werelden van techniek zijn:

- Mens & Gezondheid
- Energie, Water & Veiligheid
- Voeding & Natuur
- Wonen, Werken & Verkeer
- Ontwerp, Productie & Wereldhandel
- Digitaal, Media & Entertainment
- Hi-tech & Science



In de bedrijvenactiviteiten staat steeds een Twents bedrijf en één van de werelden van (proces) technologie centraal. Hierbij wordt gekeken naar zowel de diensten als de beroepen die worden uitgevoerd in het bedrijf. De kinderen gaan aan de slag met een techniek die in het bedrijf wordt toegepast.

Het Make-it programma stelt het werken met de handen en het leren van elkaar centraal. De kinderen werken aan een zelfgekozen technische opdracht welke het inzicht in techniek en de betekenis van technologie in het dagelijkse leven vergroot.

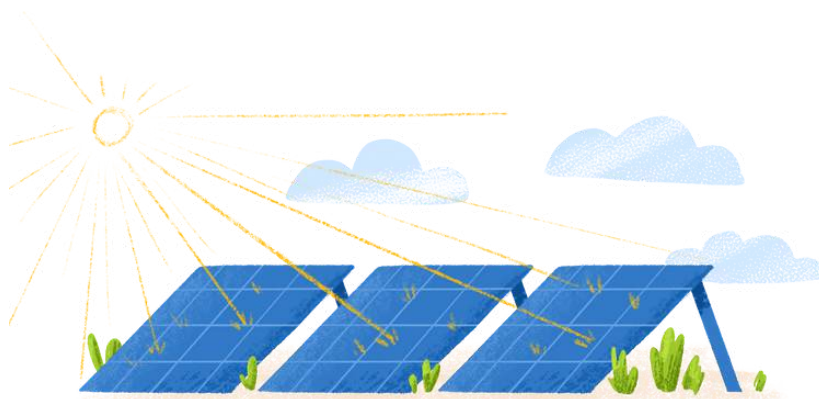
Alle activiteiten zijn voorzien van voorbereidende en verwerkende lessen.

PO 4, 5, 6, 7, 8

Make-it

PO 5, 6, 7, 8

Bedrijvenactiviteit



Wetenschap & Techniek

Make-it kits

Make-it

De make-it kits dagen kinderen uit om te leren door te dóén, door te maken. Maar waar haal je de beste ideeën en materialen vandaan? Bij 'Make-It' is het idee: jij geeft de les, wij regelen de lesmiddelen en de techniek!

Als voorbereiding op een Make-It les volg je een online tutorial of een training bij Tetem. De levertijd van de make-it kits is 3 weken. Net als bij reguliere workshops is er een voorbereidende lesbrief. De voorbereidende lesbrief sluit aan op de 'Zeven werelden van procestechnologie' en laat kinderen zien hoe de techniek gebruikt wordt in de samenlevingen door bedrijven. Ben je enthousiast, maar wil je toch liever dat een gastdocent een les komt geven? Dat kan ook. Je betaalt hiervoor het gebruikelijke workshoptarief.

Er zijn een heleboel verschillende Make-It kits die allemaal gebruik maken van verschillende technieken en natuurkundige verschijnselen. Bijvoorbeeld: zonne-energie, stroomkringen, tandwielmecanica en magnetisme.

Wereld van techniek	Make-it kits
Mens & Gezondheid	Elektronische wenskaart, Kunstige robot, Robot-hand
Energie, Water & Veiligheid	Elektronische wenskaart, Aeronamic Fotonmobiel
Voeding & Natuur	Elektronische wenskaart, Kunstige robot, Robot-hand, festive flashlight
Wonen, Werken & Verkeer	Elektronische wenskaart
Ontwerp, Productie & Wereldhandel	Robot-hand
Digitaal, Media & Entertainment	Elektronische wenskaart
Hi-tech & Science	Elektronische wenskaart

Wetenschap & Techniek

Make-it kits

PO 4, 5

Elektronische Wenskaart

Wenskaart met lampjes en stroomkring

PO 5, 6, 7, 8

Urenco's Energieslinger

Slinger met magnetische spoel en zonnecel

PO 5, 6, 7, 8

Dura Vermeers Techniekhuis

Prefab huisje met zonnecellen

PO 5, 6, 7, 8

Robot-hand

Bewegende hand van papier en rietjes

PO 7, 8

Festive Flashlight

LED-zaklamp met stroomkring

PO 4, 5

Kunstige Robot

Bibberbotje met stroomkring

PO 5, 6, 7, 8

Aeronamics Fotonmobiel

Zelfgemaakte racewagen met zonnecel

PO 5, 6, 7, 8

Magnetisch Zwevend Potlood

Magnetisme en magnetisch veld

PO 5, 6, 7, 8

Hankamp Gears Ros van Twente

Paard met tandwieltechniek

PO 7, 8

Lichtpiano

LED-lampjes met stroomkring

Meer informatie over de make-it kits en de online tutorials kan je vinden op de website van Tetem.



Wetenschap & Techniek

Make-it kits

Make-it @ Twente

Gratis make-it kits voor Twentse klassen!

Voor basisscholen in Twente bieden we de mogelijkheid om één keer per schooljaar een gratis make-it kit te bestellen voor de hele klas. De kitjes in combinatie met de online maak-tutorials zorgen voor een leuke, uitdagende techniekles met aansluiting op het bedrijfsleven in Twente.

Iedere schoolklas van groep 4 t/m 8 mag één bestelling per schooljaar doen. Dit kan op twee momenten:

- 15 juli 2025 - Bestellingen vóór deze datum kunnen in september 2025 worden afgehaald.
- 1 december 2025 - Bestellingen vóór deze datum kunnen in februari 2026 worden afgehaald.

Voor bestellingen buiten deze twee vastgestelde momenten worden de reguliere kosten in rekening gebracht. Dit geldt ook voor scholen buiten Twente en wanneer een klas meer dan één make-it kit per schooljaar besteld.

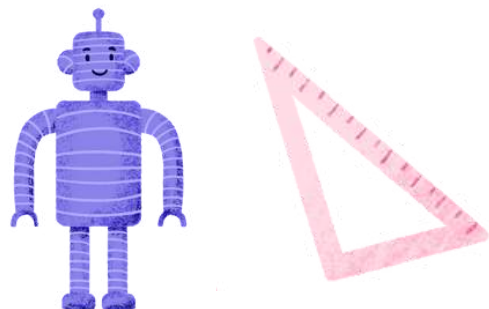
Afhaalpunten

De afhaalpunten verschillen per gemeente. Dit zijn punten met een frequent openstellen en kan bijvoorbeeld een lokale bibliotheek of een bedrijf zijn.

Deelname

Neem contact op met de educator van jouw gemeente om mee te doen, of stuur een mail naar educatie@tetem.nl. Vermeld in deze mail:

- Naam en adres van de school
- Naam van de leerkracht
- Leerjaar of groepsnaam
- Naam van de make-it kit
- Het aantal leerlingen in de klas



Er worden standaard 2 pakketjes per klas extra geleverd met het oog op wisselingen in de groep en reservematerialen in de kits.

Wetenschap & Techniek

Bedrijvenactiviteit

Uitgelicht: Urenco

Urenco is een plek iedereen zou kunnen werken, vol technische innovaties en met een blik op de toekomst. Een baan in de techniek, organisatie of het vervoeren van stoffen? Urenco wil kinderen uit de bovenbouw hiervoor enthousiast maken door ze kennis te laten maken met techniek en het werk dat Urenco doet. Hiervoor biedt Urenco gratis workshops aan, uitgevoerd door Tetemdocenten.

In de klas leren de kinderen onderzoeksvragen stellen, resultaten van proefjes bekijken en hun bevindingen met elkaar te delen. Ze leren hoe Urenco op een veilige manier kernenergie kan opwekken en uranium kan verrijken. Ook kunnen groep 7 en 8 op bezoek bij techniekmuseum Oyfo, waar ze leren over uitvindingen en innovaties van verschillende tijdsperiodes, en de Bodyscan van Urenco doen.

- Groep 6 maakt kennis met URENCO en het onderzoeken van stoffen in een onderzoekscircuit in de klas.
- Groep 7 en 8 ontdekken tijdens de workshop Bodyscan in Oyfo innovaties voor het menselijk lichaam en bedenken zelf een biologische innovatie.
- Groep 7 en 8 leren in de workshop Stoffen Scheiden over wat Urenco allemaal doet, wat kernenergie is en hoe je zelf stoffen kan scheiden. Dit doen ze door middel van verschillende proefjes die werken met magnetisme, elektrolyse, centrifugeren en extraheren.

Opmerking: de workshop Stoffen Scheiden is nog aan te vragen tot zomer 2025. Daarna is deze workshop niet meer boekbaar en wordt vervangen door een andere activiteit voor deze doelgroep.

PO 6

**Urenco – Ontdekkisten -
Energie, Water & Veiligheid**

PO 7, 8

**Urenco - Bodyscan (locatie:
Oyfo) - Mens & Gezondheid**

PO 7, 8

**Urenco - Stoffen
scheiden - Energie,
Water & Veiligheid**



Wetenschap & Techniek

Bedrijvenactiviteit

Bedrijvenworkshops

In de bedrijvenactiviteiten leren de kinderen over de échte praktijk. Ze krijgen op school een kijkje binnen een Twents bedrijf, leren over (proces) technologie en leren wat je allemaal doet als je bij het bedrijf zou werken. Ook maken de kinderen kennis met technieken die binnen het bedrijf worden toegepast.

De workshops zijn ontwikkeld in samenwerking met de bedrijven en worden uitgevoerd door docenten van Tetem.

Bij alle bedrijvenworkshops hoort een voorbereidende les die je zelf vooraf uitvoert in de klas.

Voor het schooljaar 2025-2026 zijn we nog bezig met het maken van afspraken met bedrijven. In een volgende uitgave van de brochure (zomer 2025) maken we bekend welke bedrijven meedoen.

Let op: deze activiteiten zijn alleen beschikbaar voor scholen uit Twente. De activiteiten zijn boekbaar in een vastgestelde periode. Neem contact op met de educator die werkzaam is in jouw gemeente om uit te zoeken wat de mogelijkheden zijn.



Wetenschap & Techniek

Digitale media & Wetenschap en Techniek

De wereld van het ontwerp, maakcultuur en de digitale cultuur raakt op verschillende vlakken de wereld van wetenschap en techniek en biedt volop handvatten tot vakoverstijgend werken. In de W&T workshops staat het ontwikkelen van een nieuwsgierige, onderzoekende en probleemoplossende houding centraal en worden de principes van het onderzoekend en ontwerpend leren toegepast.

MaakCultuur

Tijdens het project “MaakCultuur” werken kinderen aan het ontwikkelen van nieuwe denkbeelden en oplossingen voor de transitievraagstukken waar we nu voor staan. Het project is kind gestuurd waarbij kinderen hun eigen ontwikkeling en keuzen volgen. Hierbij wordt voor een aantal weken een Mobiel Lab in de school geplaatst. Heb je interesse? Neem contact op met de educator die werkzaam is in jouw regio.

PO 5, 6, 7, 8

MaakCultuur



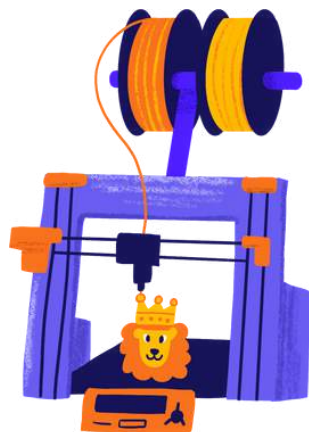
Coole Tech Box

Techniek voor de klas heeft een kant-en-klaar lesprogramma Techniek ontwikkeld welke de fantasie en creativiteit van de kinderen aanzet zonder dat je als groepsleerkracht het wiel opnieuw hoeft uit te vinden. Tetem heeft de Coole Tech Box verrijkt door een aantal thematisch en didactisch aansluitende Make-it kits aan het programma toe te voegen.

- Het lesprogramma stimuleert de fantasie en creativiteit van kinderen, en laat ze vrijuit spelen en speuren – terwijl ze ongemerkt allerlei ingewikkelde problemen oplossen.
- Kinderen worden spelenderwijs geprikkeld om zélf dingen te onderzoeken. In de klas en daarbuiten. Onder hun ogen en handen verandert de wereld in een avontuurlijke plek.
- Door de stapsgewijze opzet, instructie, onderzoekbladen en vlogs kan iedere leerkracht er meteen mee aan de slag – ook als je op de pabo niets over techniek hebt geleerd. De Coole Tech Box wordt door Tetem voor de duur van 3 tot 5 weken uitgeleend aan scholen uit Twente.

PO 3, 4, 5, 6, 7, 8

Coole Tech Box



Taal & Techniek

Digitale media & Taal en Techniek

Lezen en maken

Kinderen gaan tijdens deze workshops aan de slag met lezen én maken. Verhalen, informatieve boeken, liedjes... Het komt allemaal voorbij in de Taal & Techniek workshops. Er zijn verschillende thema's waaruit gekozen kan worden die aansluiten bij de doelgroep: beroepen, wonen, de natuur en nog veel meer.

In de voorbereidende les maken de kinderen kennis met het thema en een boek. Uit ieder boek is een stukje geselecteerd dat digitaal beschikbaar is gemaakt bij de les. Liggend aan de leeftijd kan het deel van het boek worden voorgelezen en getoond via het digibord, ideaal voor prentenboeken. Voor oudere kinderen kan het via Chromebooks zelfstandig worden gelezen. Ook kan de leerkracht ervoor kiezen om het boek voor te lezen aan de klas.

Tijdens de workshop komt het verhaal kort terug in de combinatie met een nieuwe maaktechniek. Wil je 3D printen, robots programmeren of zelf een stopmotion maken? Tijdens deze creatieve opdrachten leer je het allemaal, passend bij het verhaal.

Bij je contactpersoon (of educatie@tetem.nl) kan je een overzicht aanvragen van de workshops, boeken die zijn gebruikt, schrijvers, thema's en korte beschrijving per workshop.

PO 1, 2, 3

- **Stopmotion met je vriendjes**
60min.
- **Reis mee op zee**
60min.
- **Opa, oma, de robot en ik**
60min.
- **Cubetto gaat op gi-ga-groene reis!**
45min.
- **Bij Cubetto thuis**
45min.
- **Stop! Later word ik...**
60min.
- **Stopmotion met Herman het Hangbuikzwijn**
60min.

PO 4, 5, 6

- **Maak je eigen cardboard stopmotion**
90min.
- **Botje en de robot Ozobot**
90min.
- **3D print je eigen middeleeuwse broche**
90min.
- **De gi-ga-groene dierenquiz**
90min.
- **Bij mij thuis**
90min.
- **De grote beroepenquiz**
90min.
- **Interactief logboek**
90min.

PO 7, 8

- **Met je vrienden op de rode loper**
1x180min. 1x60min 1x120min. 3x60min.
- **Reis mee door de lucht**
90min.
- **Ridders, camera, actie!**
90min.
- **Gi-ga-groene Augmented Reality**
90min.
- **Robot mBot programmeren**
90min.



Taal & Techniek

Digitale media & Taal en Techniek

Taal & Techniek in de spotlight: Fieke Fikst't

Nieuw in het taal & techniekaanbod zijn de workshops rond het boek Fieke fikst't van Mark Haayema. Het is speciaal geschreven om kinderen enthousiast te maken voor techniek. Fieke is een meisje dat van alles kan verzinnen en repareren. Fietsen, wasmachines, tablets... En ze maakt zelfs een nieuwe broodbakmachine voor de bakker!

- Groep 1, 2 en 3 krijgen het boekje voorgelezen en gaan aan de slag met een opdracht waarbij techniek centraal staat
- Groep 4, 5 en 6 lezen het boekje zelf en doen daarna een opdracht met de make-it kits 'Elektronische wenskaart' of 'Aeronamics Fotonmobiel'

Verder worden de kinderen tijdens de les aan het denken gezet over hun eigen gebruik van spullen. Wat doe je als dingen kapot zijn? Welke dingen kan je repareren en welke niet? Welke plekken zijn er bij jou in de buurt waar je dit kan doen?

Scholen kunnen zelf kiezen om een verrijkingsles te organiseren door een basislab in de bibliotheek of repaircafé te bezoeken. Ook kan je ervoor kiezen om deze organisaties uit te nodigen op school. Een mooie kans om binnen- en buitenschools met elkaar te verbinden en te ontdekken wat je eigen gemeente allemaal te bieden heeft!



Projecten

Interdisciplinair

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! Kinderen 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.

Deze projecten bestaan uit lesmaterialen voor de voorbereidende lessen, een workshop door een Tetemdocent en lesideeën en -suggesties. Expeditie Groen wordt door de leerkracht zelf uitgevoerd.

Bij 'Beestenboel op school' maken de kinderen een lied en ze maken stopmotionfilmpjes met zelfgemaakte beesten van karton.

Tijdens 'Het Lab' gaan de kinderen als échte wetenschappers onderzoek doen naar licht, geluid, water en nog veel meer...

Tijdens het project 'Digital Storytelling' worden twee interactieve media-installaties op school geplaatst. Deelnemers dansen, bewegen en 'spelen' met het kunstwerk 'Mijn Lijn' en leerlingen uit groep 6, 7 en 8 beleven met de mobiele storytellingmachine een interactief verhaal.

Bij 'Escaperoom' zetten kinderen een eigen verhaal om in een escaperoom en onderzoeken de mogelijkheden van elektronische puzzels, geheime talen en signalen.



Projecten

Interdisciplinair

Het project 'Kinderboekenweek' is een samenwerking met de bibliotheken. De Kinderboekenweek is van 2 t/m 13 oktober 2024 en heeft het thema: 'Lekker eigenwijs'.

Dit programma kan uitgevoerd worden in de hele maand oktober. Boeken kan tot uiterlijk 14 augustus.

Expeditie Groen is een project over duurzaamheid voor de hele school. De reizende tentoonstelling wordt opgebouwd op school en bestaat uit een tent met daarin grote, houten kisten. In elke kist zit een interactieve, creatieve samenwerkingsopdracht waarbij de kinderen werken aan het thema duurzaamheid. Het gaat over betaalbare, schone en veilige energie, industrie en innovatie en verantwoord consumeren en produceren. Als de kinderen alle puzzels hebben opgelost krijgen zij de persoonlijke boodschap van professor Groen te horen. Als leerkracht voer je Expeditie Groen zélf uit. Expeditie Groen is een coproductie van Tetem en De Museumfabriek.





Projecten

Interdisciplinair

De toekomst voor ons platteland

Overijssel heeft een indrukwekkend platteland. Meer dan 90% van ons grondgebied is landbouw of natuur. Er is ruimte om te wonen, werken, voedsel te verbouwen en te genieten van het groen. De provincie Overijssel onderzoekt hoe de toekomst voor ons platteland eruitziet. Denken jullie mee?

Opzet project

Tijdens de lessen in groep 5 t/m 8 denken de kinderen na over de toekomst voor ons platteland. Alle groepen werken aan de hand van een lesbrief met verschillende technieken:

- Groep 5: onderzoekt hoe mensen in de toekomst wonen door een dorp te maken met **3D-pennen**
- Groep 6: denkt na over het voedsel van de toekomst en maken een mal met de **vacuümvormmachine**
- Groep 7: maakt **AI-beeldverhalen** over wonen, werken en ontspannen op het platteland van de toekomst
- Groep 8: ontwerpt **uitnodigingen** en organiseert de **eindpresentatie**

Het maken van de uitnodigingen vindt op een eerder moment plaats, zodat deze kunnen worden verstuurd aan de ouders, verzorgers en andere geïnteresseerden.

Eindpresentatie

Aan het einde van de dag is iedereen uitgenodigd voor een grote eindpresentatie op school. Alle groepen stellen hun gemaakte ontwerpen ten toon. Laten we samen de toekomst voor ons platteland ontdekken!

Praktische informatie:

- Aanmelden vóór 15 juli 2025.
- Toewijzing gebeurt op volgorde van binnenkomst van aanmeldingen per gemeente.
- Doelgroep: groep 5 t/m 8.
- De lessen in groep 5, 6 en 8 worden door de leerkracht zelf uitgevoerd na een korte introductie van de gastdocent van Tetem.
- De workshop in groep 7 wordt uitgevoerd door een gastdocent van Tetem.

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 activiteiten aanbod te verbinden met de lokale omgeving van kinderen. Op die manier kunnen kinderen 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

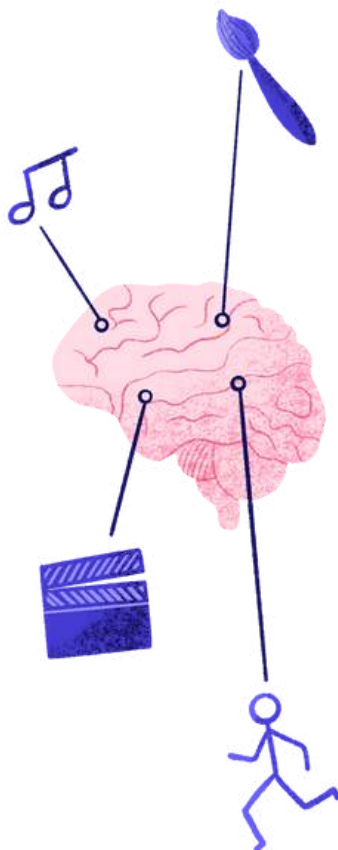
Het BasisLab

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 & Cinekid

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 & Maak Carrousel

In iedere Twentse gemeente vindt een MaakDag Festival plaats. Kinderen 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.

- Op school: de Maak Carroussel. Tijdens deze workshopdag komen er docenten van Tetem op school en geven de kinderen korte workshops van 45 minuten in kleine groepjes. Ze maken kennis met allerlei technieken zoals muziek maken met de MakeyMakey, het programmeren van robots en Augmented Reality.
- Buiten school: de Maakdag Festivals. Alle kinderen 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 Maak Carroussels is in maart en april, en de Maakdag Festivals zijn in mei. Neem bij interesse contact met ons op, dan kijken we wat mogelijk op. Let wel op, het aantal plekken is beperkt.

Doelgroep festival: 4-14 jaar

Doelgroep onderwijsprogramma: PO3 t/m PO8





Festivals

Maker Festival Twente & Cinekid

Cinekid

Cinekid is hét internationale platform voor kinderfilm en media. Op locaties in het hele land ontdek je elk jaar het Cinekid Festival, en zo ook in Twente! Ontdek een programma vol films, games, installaties en workshops. Voor scholen is het mogelijk deel te nemen aan een Cinekid festival in hun eigen omgeving. De festivals vinden plaats in de herfstvakantie: 18 t/m 26 oktober 2025.

De Rode Loper en AI-beeldverhaal maken

Schoolklassen die zelf een film willen maken kunnen deelnemen aan het filmproject 'De Rode Loper' of zelf een AI-beeldverhaal maken. Deze workshops worden uitgevoerd op school.

- De Rode Loper. Tijdens deze workshop kiezen de kinderen samen een thema en verwerken dit tot een kort verhaal. Ze denken na over personages, props, beeldkaders en camerastandpunten. De film wordt gemonteerd door de docent van Tetem.
- AI-beeldverhaal. Tijdens deze workshop maken de kinderen kennis met kunstmatige intelligentie. Ze maken een verhaal bij het thema 'Fake of waar' en schrijven prompts voor ChatGPT, maken AI-afbeeldingen en spelen een voice-over in om zo een beeldverhaal te maken.

En het leukste: deze films worden vertoond op het grote scherm in regionale filmhuizen tijdens de Cinekid Festivals! Op deze manier verbinden we binnen- en buitenschools. Voor jonge makers betekent dit trots, zelfvertrouwen en een uitje met de klas naar het lokale filmhuis om hun eigen film of beeldverhaal op het grote doek te zien.

Films die gemaakt worden na de 1e week oktober kunnen niet meer geplaatst worden op een van de Cinekid Festivals in eigen regio. Het aanvragen van dit programma kan tot de zomervakantie. De uitvoer vindt plaats na de zomervakantie t/m 10 oktober.

Doelgroep festival: 6-14 jaar

Doelgroep onderwijsprogramma: PO 7-8



Leerlijnen & meer...

Leerlijnen en implementaties

Tetem heeft een aantal leerlijnen ontwikkeld die door groepsleerkrachten zelfstandig kunnen worden gegeven. Dus zonder dat er een vakdocent of kunstenaar van Tetem bij aanwezig is. Afhankelijk van de voorkennis en ervaring van de school is een implementatietraject voorafgaand aan de ingebruikname van de leerlijn wenselijk.

Leerlijnen en implementaties		
Naam	Discipline	Groep
Aan de slag met beeldende kunst	Beeldend	1 t/m 8
Creatief Coderen	Digitale cultuur	5 t/m 8
Kijk- en lessuggesties Mediawijsheid	Mediakunst en Digitale cultuur	1 t/m 8
Kunst en techniek	Kunst & Techniek	1 t/m 8
Kunst onderzoekt	Kunst & Techniek	1 t/m 8
MaakCultuur	Mediakunst en Digitale cultuur	5 t/m 8
Mediawijsheid en digitale media	Media en Digitale cultuur	1 t/m 8

Techniekuitleen

Aan scholen die liever zélf aan de slag willen met digitale cultuur, maaktechnieken en ontwerp bieden we de mogelijkheid om lesmiddelen en technieken te lenen. Deze techniek-uitleen is gekoppeld aan trainingsmogelijkheden voor groepsleerkrachten.

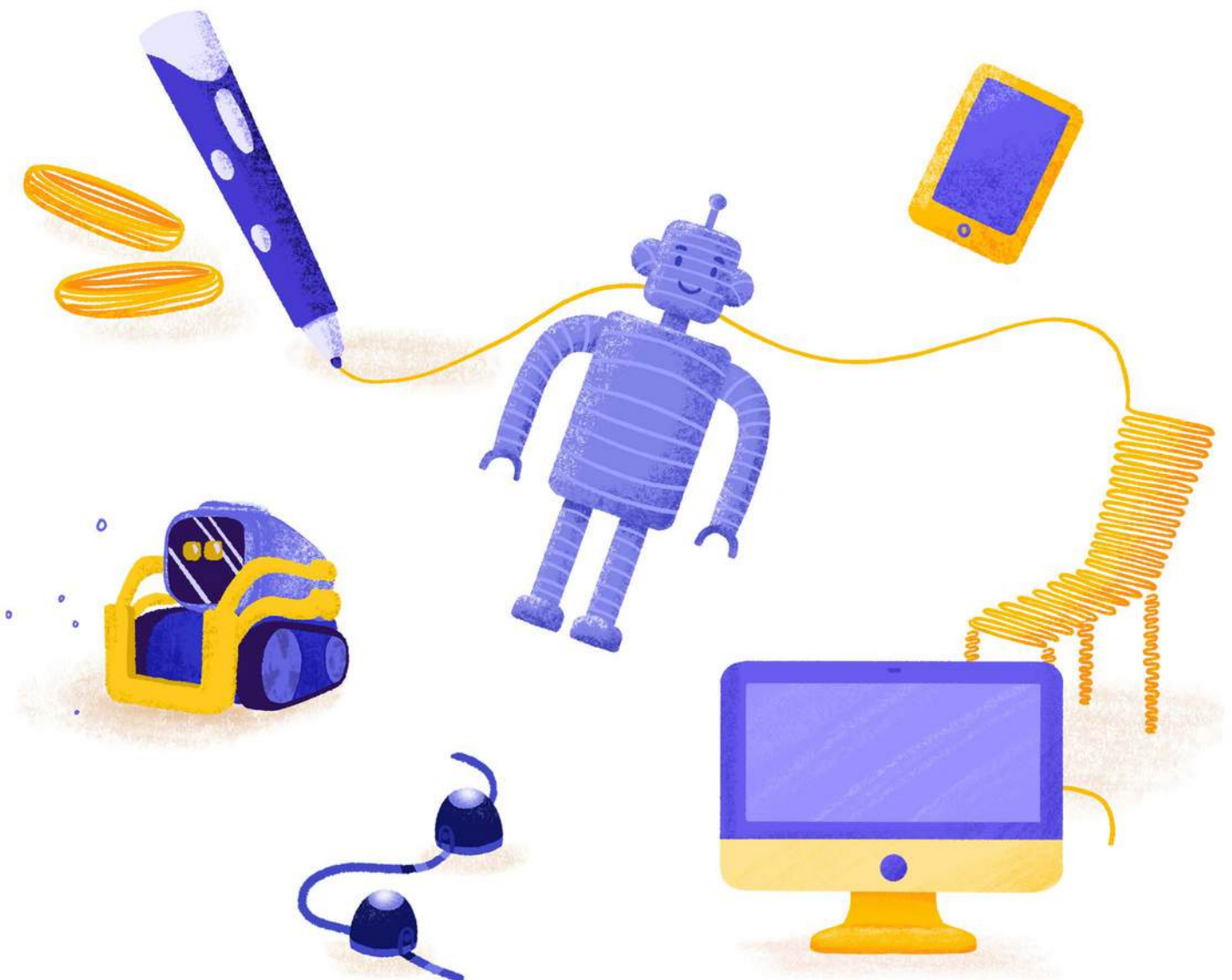
Groepsleerkrachten kunnen één op één getraind worden door onze techniekcoach die de les met de groepsleerkracht voorbereidt. Dit kan digitaal of in ons FabLab. De techniek wordt op de school geleverd en aan het eind van de dag weer opgehaald. De kosten die wij hiervoor in rekening brengen zijn voor scholen uit Twente €100,- per dag. De school kan de materialen meerdere keren op een dag inzetten en zo twee of drie workshops geven.

Boekingsinformatie

Bovenstaand programma is een greep uit de vele mogelijkheden, maar Tetem denkt ook graag mee over hoe we digitale cultuur, maaktechnieken en ontwerp kunnen inzetten om de leeromgeving te verrijken.

Hierbij kan je denken aan de volgende onderwerpen:

- **Klimaatvraagstukken en energietransitie:** welke klimaatoplossingen zijn er, hoe kunnen kinderen zélf een bijdrage leveren en meedenken in slimme oplossingen, waarom is dit belangrijk, hoe willen we dat de wereld eruit ziet in de toekomst?
- **Textielgeschiedenis van Twente:** wat leert de geschiedenis ons, hoe kan de hedendaagse textielindustrie duurzamer worden gemaakt, hoe geef je je kleding een tweede leven?
- **Lokale ontwikkelingen:** zoals de herinrichting van het plein rond de kerk, een feest omdat de school een nieuwe naam krijgt, jubileum van het dorp, de opening van een nieuw zwembad; dit zijn allemaal lokale kapstokjes waar programma aan kan worden opgehangen.



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: Enschede
enschede@tetem.nl

Contact info Tosh van der Salm

Gemeentes: Hof van Twente, Hengelo, Oldenzaal en Twenterand
hofvantwente@tetem.nl hengelo@tetem.nl oldenzaal@tetem.nl
twenterand@tetem.nl



Contact info Susana Pilar

Gemeentes: Rijssen-Holten, Almelo, Haaksbergen
rijssenholtten@tetem.nl almelo@tetem.nl
haaksbergen@tetem.nl

Contact info Maryam Hamidiziyaei

Gemeentes: Borne, Wierden, Dinkelland, Tubbergen
borne@tetem.nl wierden@tetem.nl dinkelland@tetem.nl
tubbergen@tetem.nl



Contact info Joes Quiterio

Gemeentes: Hellendoorn, Losser
hellendoorn@tetem.nl losser@tetem.nl

Contact info andere gemeentes:
overijssel@tetem.nl

Prijslijst

Activiteiten Tetem in en op de school			
	Pagina		Prijs per klas/groep
Digital Storytelling *	<u>01</u>	Plaatsing 'Mijn Lijn' op de school inclusief lesbrieven groep 1 t/m 8 en 2 workshops Nieuwe Verhalen groep 6, 7 of 8	€410,-
		Vervolgklassen op dezelfde dag	€130,-
	<u>02</u>	De PlantenShow	€310,-
	<u>02</u>	Leafde	€160,-
Bezoek Fablab *	<u>03</u>	Bezoek tot 90 minuten	€120,-
	<u>05</u>	Bezoek tussen 91-120 minuten	€140,-
Workshops op de school in Twente	<u>01</u> t/m <u>10</u>	Workshop tot 90 minuten	€140,-
		Workshop 91-120 minuten	€160,-
		Workshop 121-150 minuten	€180,-
		Workshop 151-180 minuten	€200,-
Project MaakCultuur *	<u>17</u>	Prijs is voor 4 klassen. +- €400,- per schoolklas meer of minder	€2000,-
Dagprojecten	<u>20</u>	Beestenboel & Het Lab (minimaal 4 deelnemende klassen)	€140,-
		Escaperoom 240 minuten	€240,-
	<u>21</u>	Filmproject	€200,-
Kinderboekenweek	<u>21</u>	Prijs per deelnemende klas	€140,-
Expeditie Groen *	<u>21</u>	Plaatsing per school (per week)	€160,-
Make-It kits	<u>12</u>	Prijzen tussen de €2,- en €5,- per leerling (https://tetem.nl/athome/make-ithome/)	
Leerlijnen *	<u>27</u>	Gebruik van leerlijnen	Gratis
		Teamtrainingen	€190,-
		1e implementatie op een dag	€220,-
		2e en vervolgimplementaties op dezelfde dag	€130,-
Techniekuitleen	<u>27</u>	Per leendag	€110,-

Prijslijst vervolg

- De genoemde prijzen zijn per schoolklas (regulier onderwijs) tot maximaal 30 kinderen. Als de schoolklas groter is dan 30 kinderen, dan zetten we een extra docent in à €100,- per workshop (tot een max. van 40 kinderen).
- Voor buitenschoolse activiteiten geldt een maximum van 18 kinderen. Als de groep groter is dan 18 kinderen, dan zetten we een ondersteuner in à €75,- per workshop (tot een max. van 36 kinderen).
- De met * gemarkeerde prijzen zijn van toepassing voor heel Overijssel.
- 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.
- Binnenschoolse activiteiten zijn vrijgesteld van BTW. Voor buitenschoolse activiteiten, evenals voor naschoolse activiteiten die facultatief worden aangeboden, wordt 21% BTW in rekening gebracht.
- Als er meerdere van dezelfde workshop op dezelfde dag plaatsvinden (met max. 45minuten pauze tussen workshops in) wordt €50,- korting op de 2e en volgende workshop gegeven.

Prijzen speciaal onderwijs

Voor workshops gegeven door Tetem-docenten voor speciaal onderwijs geldt het maximumaantal van 18 kinderen. 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 betaalt. 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 = €270,- totaal (€135,- per 90 min.)

1x 180 min. workshop in Twente = €200,- totaal

Let op: dit gereduceerd tarief is alleen mogelijk als het om eenzelfde workshop gaat en deze achter elkaar kunnen plaatsvinden, met max. 1 uur pauze tussen de workshops in.