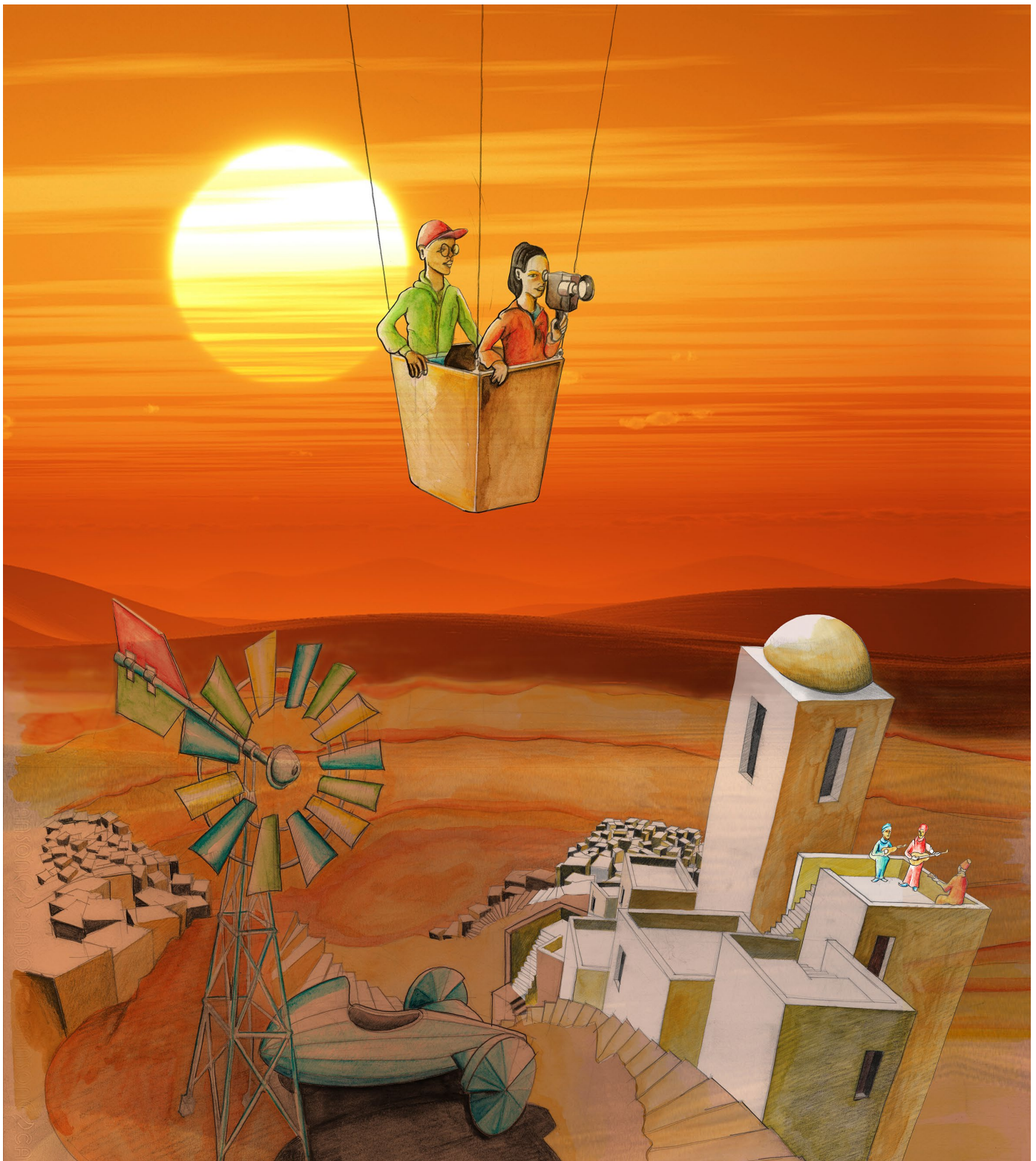


AROUND THE WORLD PROJECTPLAN

ASML X BRABANT C AANVRAAG



AANVRAGER

Stichting De Ontdekkfabriek
Torenallee 22
5617 BD Eindhoven



HET PROJECT

DE ONTDEKFABRIEK, TER INTRODUCTIE

De Ontdekfabriek is een culturele instelling met professionals vanuit de kunsten, vormgeving en pedagogiek. In een oude fabriek op het voormalige Philips-terrein Strijp-S in Eindhoven brengen zij voor kinderen en jongeren van 7 tot 27 jaar een creatieve werkplaats tot leven die mede ruimte biedt aan presentaties en exposities.

In De Ontdekfabriek worden avonturen bedacht en vertelmiddelen ontwikkeld zoals films, rekwisieten, lesbrieven en bouwpakketten. De bedoeling van de avonturen van De Ontdekfabriek is om kinderen en jongeren verhalen te laten meemaken: enerzijds door de ontwikkelde verhalen te beleven en anderzijds door zelf een artistieke invulling te geven aan hun eigen avontuur. Door mee te maken ontdekken en waarderen kinderen en jongeren hun eigen creativiteit.

De Ontdekfabriek, opgericht in 2009, bereikt jaarlijks 30.000 kinderen en jongeren, via school (50 procent van het aantal bezoekers) en in hun vrije tijd met hun ouders (de andere 50 procent). 20 procent van de bezoekers komt uit Eindhoven; 80 procent uit de regio en daarbuiten. De Ontdekfabriek groeit jaarlijks en is inmiddels een gevestigde regionale instelling met nationale en internationale uitstraling. De organisatie heeft een brede achterban in het bedrijfsleven en werkt regionaal duurzaam samen met Brainport en culturele partners zoals Cultuur-Station, Dutch Design Foundation, lichtfestival GLOW en de zusterinstellingen De Uitvindfabriek in Breda en de Ontdekhal in Utrecht. Landelijk is De Ontdekfabriek aangesloten bij de Vereniging voor Science Centra met als doel kinderen en jongeren te bereiken via lokale leerecosystemen.

HET ARTISTIEKE CONCEPT

De Ontdekfabriek is gebaseerd op een unieke storytelling-methode waarbij kinderen geïnspireerd worden om in een contextrijke setting te onderzoeken, ontwerpen, creëren en presenteren. De multidisciplinaire programma's bestaan uit vertelmiddelen en tal van activiteiten die de fantasie prikkelen met design, beweging, taal, cultuur, makerschap en techniek. Verhalen bekijken en leven voort; met onze verhalen maken we iets wakker en hebben we blijvende impact.

In de komende jaren ontwikkelt het artistieke team van De Ontdekfabriek een trilogie van nieuwe avonturen. Het eerste avontuur is voor jonge kinderen en inspireert hen om zelf hun eigen speelgoed te bedenken en maken. Het tweede avontuur is gericht op iets oudere kinderen en prikkelt hun nieuwsgierigheid naar cultuur en wetenschap. Het derde avontuur getiteld 'Around The World' is voor jongeren in het voortgezet onderwijs en voor kinderen op de Zomerschool. Het biedt hun inspiratie vanuit andere culturen uit de hele wereld. Voor dit deel van de trilogie vragen we met dit plan middelen aan.



AROUND THE WORLD, HET VERHAAL

In onze werkwijze beginnen we met het verhaal. Dat doen we ook op deze plek. Vervolgens gaan we in op hoe we dit verhaal realiseren en hoe we het inzetten om onze doelstelling te bereiken.

De 20-jarige Aisha is een studente die als jong meisje met haar oudere broer Gharib naar Nederland is geëmigreerd. Gharib heeft een werkplaats in een oud gebouw waar makers hun werkplaatsen hebben. Zo ontwikkelt een uitvinder er een auto, speciaal voor duurzame energie. Theatermakers bouwen er hun decors en in een centrale hal werkt een groep kunstenaars aan een enorm beeld.

Toen Aisha nog klein was heeft ze samen met een paar klasgenoten een eigen werkplaats ingericht in de fabriek, die ze 'De Ontdekkfabriek' noemen. Deze werkplaats is in de loop der jaren door de jonge makers flink uitgebreid. Ze hebben 3D-printers en andere machines waarmee ze hun creaties bouwen. Dat komt goed van pas voor de werkstukken en uitvindingen die Aisha en haar vrienden bedenken en bouwen.

Maar als Aisha ouder wordt begint het te knagen; waar kom ik vandaan? Wie wil ik zijn? Ze gaat op reis om zichzelf, haar land van herkomst en de wereld te ontdekken. Ze leert andere culturen kennen. In Kenia ontmoet ze William Kamkwamba, die met zijn van afval gemaakte windmolen de akkers van zijn dorp water geeft. In Nairobi treedt Aisha op met jongeren uit de sloppenwijken die met acrobatiek hun geld verdienen. In het Midden-Oosten herbouwt ze een door aardbeving getroffen woonwijk.

Over de hele wereld ontmoet Aisha jongeren die ieder op hun eigen wijze met hun creatieve talenten impact maken op hun omgeving. Tijdens haar reis houdt Aisha contact met haar vrienden in de fabriek. Zij helpen op afstand. Ze ervaart dat ze de jongeren in andere landen kan helpen, samen met haar vrienden in de fabriek. Ze helpen met creativiteit, onderzoek en ideeën. Met haar reis bouwt ze een wereldwijd netwerk op van jonge impactmakers, die elkaar inspireren. Als Aisha van haar reis terugkeert, is ze vastberaden; de oude fabriek is haar thuisbasis. Want dat is de werkplaats waar ze de wereld met haar creativiteit kan helpen. Samen met haar vrienden.

AROUND THE WORLD, DE METHODE

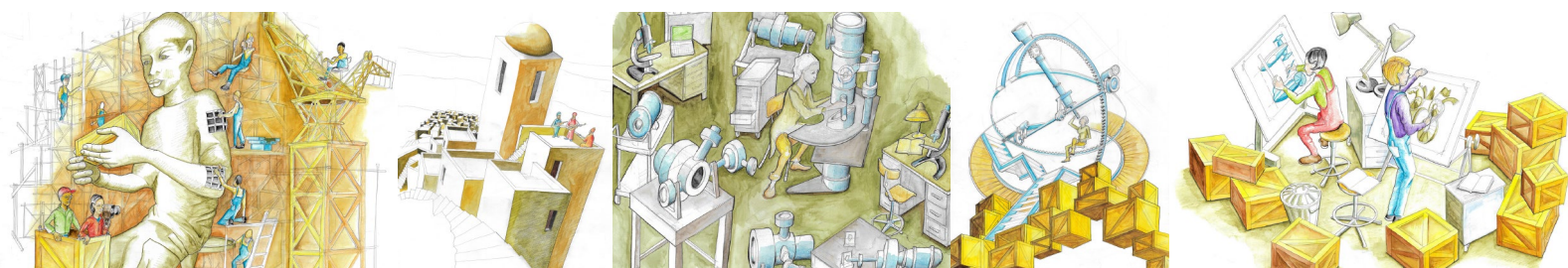
Geheel volgens de unieke storytelling-methode van De Ontdekkfabriek brengen we wereldwijd inspirerende jonge cultuurmakers, ontwerpers en uitvinders in beeld. Dat doen we voor jonge kinderen van de Zomerschool040 in een geïllustreerd verhaal en voor jongeren in het voortgezet onderwijs met filmportretten over jonge internationale impactmakers. Onderstaand gaan we nader op beide methodes in.

GEÏLLUSTREERDE VERHALENBUNDEL: DE WERELD ROND IN 80 UITVINDINGEN

Voor de Zomerschool040 schrijven en illustreren we het verhaal 'De Wereld rond in 80 uitvindingen' waarin Aisha op zoek gaat naar zichzelf en haar land van herkomst. In een vijftal korte hoofdstukken ontmoet Aisha jonge impactmakers die ieder op hun eigen manier met creativiteit en innovatie een belangrijke verandering teweegbrengen in hun eigen lokale gemeenschap. Aisha raakt door hen geïnspireerd en helpt waar mogelijk met tips. Tips die ze krijgt van haar vrienden thuis in De Ontdekkfabriek én op de Zomerschool...

Het verhaal biedt een avontuurlijke wereld die aansluit op de wereld van de kinderen op de Zomerschool. Ondersteund met illustraties wordt het voorgelezen aan kinderen met een taalachterstand die vaak in andere landen zijn geboren en zich ongetwijfeld herkennen in dit verhaal. De jonge helden in het verhaal (de impactmakers) inspireren de deelnemers aan de Zomerschool; zeker als ze door de hoofdrolspeler Aisha en de impactmakers middels blogs en vlogs worden gevraagd om mee te helpen. Met de vraag 'Kun jij ons helpen om...' worden de kinderen uitgenodigd om hun eigen creaties te bedenken en maken, als antwoord op de vragen van de jonge helden uit het verhaal. Als afsluiting van de Zomerschool nodigen we alle leerlingen en hun familieleden uit in De Ontdekkfabriek. De kinderen presenteren hun creaties daar op het podium aan de ouders, broers en zussen in de zaal.

¹ De Zomerschool vindt plaats in de zomervakantie voor kinderen uit het primair onderwijs (PO).



FILMPORTRETTEN EN CHALLENGES VAN JONGE INTERNATIONALE IMPACTMAKERS

Voor de scholieren in het voortgezet onderwijs gebruiken we dezelfde storytelling approach. Maar nu in de vorm van films. Wereldwijd worden filmportretten gemaakt van jonge impactmakers: korte documentaires voor jongeren in de onderbouw van het voortgezet onderwijs die we afsluiten met een opdracht van de geportretteerde jonge impactmaker. Daarmee dagen de impactmakers de scholieren uit om zelf met deze challenges aan de slag te gaan. Bijvoorbeeld de challenge van een Keniaanse kunstenaars-community, die op betaalbare en duurzame wijze hun ateliers van stroom voorzien. Op het einde van de documentaire dagen ze de Nederlandse scholieren uit om ook de feestverlichting te ontwerpen, uiteraard duurzaam gemaakt van restmateriaal.

Voor de scholieren

De scholieren kiezen een challenge. Met specifiek hiervoor ontworpen workshops en lesbrieven verdiepen de scholieren zich allereerst in de opdracht, waarbij we insteken vanuit de verschillende interessegebieden van de leerlingen. Zo ontdekken ze de impact van creativiteit, hun impact op de maatschappij en de waarde van innovatie.

Na het onderzoeken van de challenges, gaan ze zelf ontwerpen. Ze bedenken en ontwerpen hun eigen oplossingen. Hun creaties presenteren ze aan hun opdrachtgevers: de internationale jonge impactmakers. Tijdens deze afsluitende online ontmoetingen, die voor het eerst plaatsvinden in juni 2026, geven de impactmakers feedback op de ontwerpen van de scholieren. Ook posten de scholieren hun presentaties op de projectwebsite, zodat ook hun vrienden en familieleden de inzendingen kunnen bekijken en de creaties voortleven. Bovendien bouwen we zo aan een internationaal netwerk van kinderen en jongeren die impact maken en andere inspireren met hun echte verhalen. We voegen er een competitief element aan toe; met een stembutton, waarmee de leerlingen stemmen kunnen werven op hun ontwerp. Zo brengen zij hun ontwerpen, en daarmee het hele project, bij een grotere doelgroep onder de aandacht.

De leerlingen voeren het project uit in het kader van beroepsoriëntatie. Hun persoonlijke ervaringen in het project evalueren ze individueel en samen met hun klasgenoten (peer assessment). Ze worden zich bewust van hun eigen creativiteit, maker-skills en sociale vaardigheden in teamverband. Deze zelfkennis helpt de leerlingen bij hun verdere studiekeuze en beroepsoriëntatie. Ook daarvoor worden tools voor leerlingen, leerkrachten en ouders ontwikkeld. Deze tools worden ontwikkeld door gespecialiseerde projectpartners vanuit het TATOE-project. Meer daarover volgt op pagina 9.

Voor de scholen

Het project speelt zich af op de scholen die zich aanmelden voor deelname en die door ons actief geworven worden. Zij ontvangen een LOB-programma met lesbrieven en de filmportretten, waarna leerlingen zelf aan de slag gaan met het maken van een ontwerp voor de challenge van hun keuze. We reserveren voldoende tijd voor onze projectmedewerkers om contact te onderhouden met de docenten. We starten dit proces met een inspirerende kick-off voor docenten van de deelnemende scholen.

PLAN VAN AANPAK

De uitvoering van het project 'Around the World' begint met het maken van de filmportretten. Zodra deze zijn gemaakt, kan het verhaal van 'De Wereld rond in 80 uitvindingen' geschreven en geïllustreerd worden. We beschrijven het proces onderstaand in die volgorde.

Filmportretten

We starten de internationale serie documentaires met twee Nederlandse en twee Vlaamse impactmakers. Deze documentaires vormen de contextrijke setting van een educatief programma dat De Ontdekkafabriek ontwikkelt samen met Nederlandse partners (Brainport en De Uitvindfabriek te Breda) en een aantal Vlaamse partners waaronder de penvoerder van het project het Beroepenhuis te Gent. Het project getiteld TATOE, wordt in Nederland en België tijdens de lessen beroepsoriëntatie, CKV-vakken en techniek ingezet om jongeren in het voortgezet onderwijs kennis te laten maken met diverse beroepen en mogelijke vervolgstudies. Dit lichten we op pagina 9 verder toe.

² LOB staat voor *Loopbaanoriëntatie en -begeleiding*

³ TATOE staat voor *Talentedatelier van de Toekomst*



Na de testfase van het project heeft het projectteam ervaring opgebouwd met het maken van de portretten en het ontwikkelen van de educatieve programma's. Intussen hebben we ook research gedaan naar geschikte impactmakers in Kenia en in een ander, nader te bepalen, land. We noemen specifiek Kenia, omdat de regisseur daar langere tijd heeft gewoond en gewerkt, en daar een netwerk heeft opgebouwd. Deze kennis en ervaring zetten we in bij het maken van een tweetal portretten. Naast de twee portretten uit Kenia willen we ook jonge impactmakers uit een ander nader te bepalen land en werelddeel portretten. Daarbij maken we gebruik van het expat-netwerk in de Brainportregio.

Als in het voorjaar 2026 de internationale films zijn gemaakt, kan het team van ontwerpers en pedagogisch medewerkers het educatieve programma verder ontwikkelen en daarna de projecten op de scholen implementeren. De docenten die betrokken waren in de testfase zijn dan bekend met de methodiek en hebben binnen het onderwijs meer collega's geënthousiasmeerd om deel te nemen. Zij worden daarin aangemoedigd door films op sociale media van leerlingen die eerder hebben deelgenomen aan het project en jonge internationale impactmakers.

Het gegeven dat het project nog internationaler is geworden, zal bijdragen aan de populariteit. In 2026 wordt het programma op scholen in het voortgezet onderwijs uitgevoerd. Te beginnen met de challenges van de impactmakers uit Nederland, België en Kenia. In deze periode (januari - maart 2026) worden er, terwijl het project op het voortgezet onderwijs loopt, nieuwe challenges toegevoegd.

Verhaal 'De Wereld rond in 80 uitvindingen'

We maken het geschreven en geïllustreerde verhaal 'De Wereld rond in 80 uitvindingen' als de portretten van de internationale jonge impactmakers zijn gemaakt. Dan kennen we de helden en hun verhalen. Artistiek leider van De Ontdekkfabriek (Hugo Vrijdag) schrijft en illustreert het verhaal 'De Wereld rond in 80 uitvindingen'. Het verhaal richt zich op kinderen van 10 tot 12 jaar en heeft een vijftal hoofdstukken. Per hoofdstuk staan er een of meerdere helden centraal. Het team van De Ontdekkfabriek ontwikkelt workshops bij ieder hoofdstuk. De pedagogisch begeleiders van Zomerschool040 zetten deze workshops in om het zomerschoolprogramma te begeleiden. Het programma sluit af met een bezoek aan De Ontdekkfabriek, waar de kinderen hun oplossingen presenteren aan hun familie en vrienden.

PLANNING EN LOOPTIJD

Het is de bedoeling om dit project te starten in september 2024. Het project heeft een looptijd van twee jaar. Een uitgebreide planning staat in het gelijknamige tabblad in de begroting. Op hoofdlijnen gaat het om:

2024	september - december:	concept ontwikkeling en redactie
2025	januari - juni:	films in Nederland en Vlaanderen
2025	mei - september:	werven scholen
2025	augustus - december:	test programma en workshops VO-scholen Nederland en Vlaanderen
2025	oktober - december:	filmopnamen Kenia
2026	januari - maart:	ontwikkeling film(s) en workshops internationaal
2026	jan t/m juni:	uitvoering scholenprogramma Nederland en Vlaanderen
2026	jan - juli:	verhaal, illustraties en workshopontwikkeling Zomerschool 040
2026	juni:	finale VO (online wedstrijd en presentaties aan impactmakers)
2026	juni - augustus:	uitvoering Zomerschool040
2026	juli - augustus:	eindevaluatie en verslaglegging



MAATSCHAPPELIJKE IMPACT

De impact die we nastreven met het project 'Around the World' is drievoudig (zie afbeelding). Geïnspireerd door internationale jonge impactmakers laat De Ontdekkfabriek:

- 1) kinderen hun creatieve potentieel ontdekken vóór het tiende levensjaar;
- 2) jongeren ervaren dat creativiteit van waarde is voor hun persoonlijke ontwikkeling;
- 3) kinderen en jongeren zien dat de wereld behoefte heeft aan hun creativiteit.

Dit zijn essentiële ontdekkingen die kinderen en jongeren meenemen in hun verdere ontwikkeling, studie, beroepskeuze en loopbaan. We willen de kinderen en jongeren in de Brainportregio en daarbuiten meegeven dat hun creativiteit waardevol is. Voor henzelf, omdat ze met die creativiteit een carrièreperspectief hebben dat bij hen past. En voor de wereld, omdat hun creativiteit van waarde kan zijn voor het vinden van oplossingen voor actuele uitdagingen. Daarbij worden ze geïnspireerd door jongeren die, wereldwijd, met hun creaties en innovaties impact maken op hun eigen omgeving.

HET TEAM

De filmportretten, verhalenbundel, workshops en lesbrieven worden gemaakt door een team professionals die hun sporen in hun vakgebied verdiend hebben.

Chantal de Jong (1968, regisseur) is artistiek verantwoordelijk voor de films die De Ontdekkfabriek in de loop der jaren heeft ontwikkeld. Films die nationaal en internationaal zijn erkend met de Bronze Award van het New York TV & Film Festival voor de film 'Change the Inevitable' in opdracht van de provincie Noord Brabant en met de Cinekid-nominatie 'Beste Nederlandse Korte Live-Action film' voor 'De Uitvinders en het grote mensen Mysterie'. Chantal werkt als zelfstandig regisseur, waarbij haar hart ligt bij human interest en jeugdfilms. Zo maakte ze onder andere films voor het Liliane Fonds en de NPO. Bij De Ontdekkfabriek komen haar interesses voor de wereld van Design en haar nieuwsgierigheid naar mensen bij elkaar. Verhalen komen tegenwoordig in grote hoeveelheden en in hoog tempo op kinderen en jongeren af. Ook bereiken jonge filmmakers laagdrempelig een groot publiek. Die ontwikkelingen zijn voor Chantal een andere bron van inspiratie.

<https://www.linkedin.com/in/chantal-de-jong-98166612>

<https://deregisseur.com/>

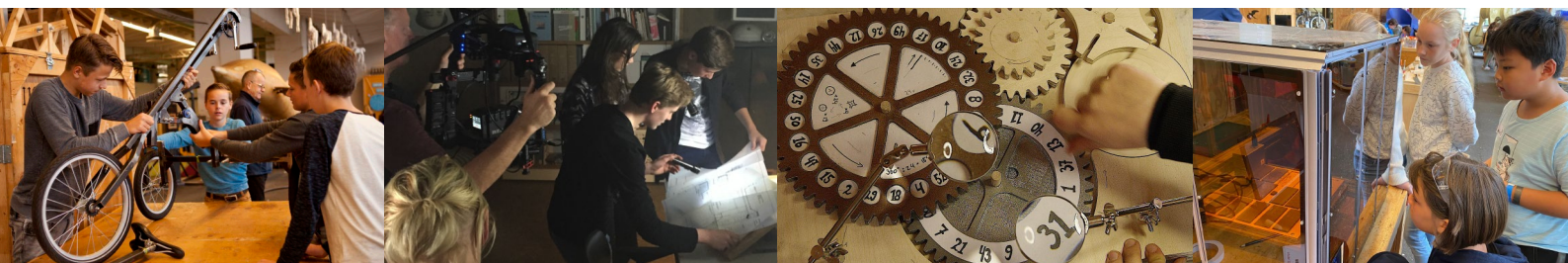
De verhalen in de films van De Ontdekkfabriek ontwikkelt Chantal samen met **Hugo Vrijdag (1970, Art Director)**, die ook de bijbehorende rekvisieten ontwerpt. Hugo studeerde af aan de Design Academy. Als ontwerper combineert hij zijn fascinatie voor design met storytelling. Hij schrijft verhalen die verfilmd worden en/of vertaald naar publieke kunstwerken in de openbare ruimte. Zijn meest recente kunstwerken bij lichtfestival GLOW behoorden tot de publieksfavorieten. In 2022 werkten 9.000 kinderen aan een Gesamtkunstwerk in en op het Van Abbe Museum. Het werd in een week bezocht door maar liefst 90.000 bezoekers. Zijn studio is genomineerd als beste leerbedrijf 2023 in de sector creatieve industrie.

<https://www.linkedin.com/in/hugo-vrijdag-44946b6/>

<https://ateliervrijdag.nl/>

De programma's van De Ontdekkfabriek kunnen rekenen op een groot draagvlak dat is gestoeld op een duurzame exploitatie, in handen van **Chris Voets (1971, zakelijk leider)**. Chris studeerde af als bedrijfseconoom aan de Universiteit in Tilburg en startte een succesvolle carrière in het bedrijfsleven als marketing manager en commercieel directeur. Chris miste daar echter de maatschappelijke zingeving en stak zijn energie in De Ontdekkfabriek. Ingegeven door zijn eigen ervaring helpt hij nu kinderen en jongeren hun talenten te ontdekken en in te zetten. De Ontdekkfabriek profiteert van zijn zakelijke kwaliteiten om duurzaam te ontwikkelen en continuïteit te waarborgen.

<https://www.linkedin.com/in/chrisvoets/>



Deze duurzaamheid wordt mede bewaakt door **Igino van Haandel (1982, productieleider)** die al sinds zijn stage betrokken is bij de Ontdekkabrieke. Igino weet zijn kwaliteiten als ontwerper (afgestudeerd aan de Design Academy) op unieke wijze te combineren met zijn andere talent: het inspireren en begeleiden van kinderen en jongeren. Die combinatie zetten we in om met studenten, bedrijven en kunstenaars te komen tot bijzondere decors en rekvisieten waarin het verhaal tot leven komt. Zijn kwaliteiten zijn bovendien bijzonder bruikbaar bij de ontwikkeling van workshops voor kinderen.

<https://www.linkedin.com/in/igino-van-haandel-8a8383ab/>

Bij de ontwikkeling van workshops speelt **Carlijn Stevens (1983, projectleider)** met haar creativiteit en organisatie skills een belangrijke rol. Zij studeerde Communication & Multimedia Design, werkt graag in teamverband en is dol op sociaal-maatschappelijke vraagstukken die ze in samenwerking met de diverse doelgroepen kan aanpakken. Opdrachten van bedrijven vertaalt ze bijvoorbeeld naar lesbrieven, waarna ze scholen en projectpartners begeleidt bij de uitvoering van de projecten. Ook verbetert en ontwikkelt ze lesmateriaal in samenwerking met leerlingen en leerkrachten.

<https://www.linkedin.com/in/carlijnmeijsstevens/>

Nina Ottenhof (1991, manager) heeft Pedagogiek gestudeerd. Haar ervaring in het werken met kinderen, jongeren en gezinnen draagt bij aan het realiseren van een positief pedagogisch klimaat. Ook bevordert het participatie en sociale inclusie van kinderen en jongeren. Nina vindt het belangrijk om een omgeving aan te bieden die kinderen en jongeren uitdaagt om creatieve vaardigheden te ontwikkelen zoals fantasie en oplossend vermogen. Ook draagt ze vanuit pedagogisch perspectief bij aan het ontwikkelen van projecten en/of het verbeteren van het aanbod.

<https://www.linkedin.com/in/nina-ottenhof-616708186/>

Sam Janssen (1994, ontwikkelaar en begeleider van workshops) studeerde Industrial Design aan de Technische Universiteit Eindhoven. Hier ontstond haar interesse om met haar ontwerpen verhalen te vertellen over maatschappelijke thema's. Bij De Ontdekkabrieke ontwerpt ze workshops waarbij kinderen creatieve en technische vaardigheden ontwikkelen. Ze ontwerpt ook de bijbehorende hulpmiddelen en richt zich graag op de uitvoerende kant van het creatieve proces: welke ervaring willen we kinderen meegeven en hoe ziet dit er in de praktijk uit? Ze wordt enthousiast van de reacties van kinderen wanneer ze een 'magisch' apparaat in werking zien of voor het eerst helemaal zelf een latje doorzagen.

<https://www.linkedin.com/in/samjanssen94/>

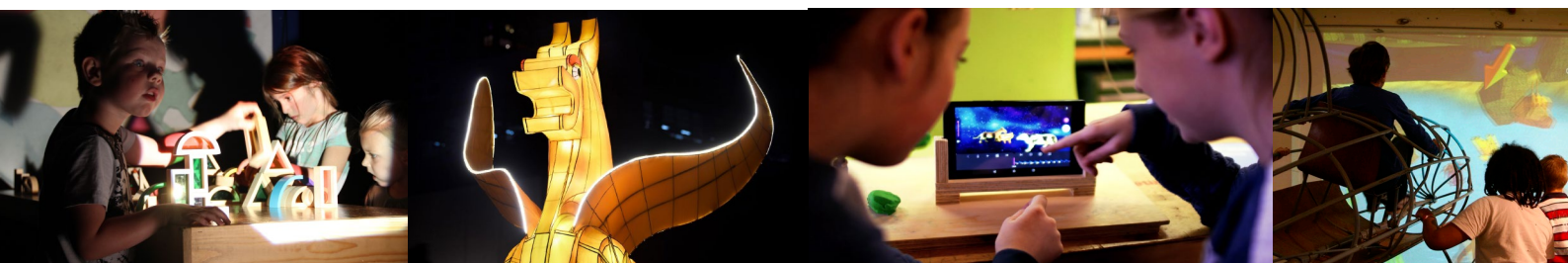
TOELICHTING EN ONDERBOUWING VAN DE 3 CRITERIA VAN DE REGELING

1. MAATSCHAPPELIJKE IMPACT

De documentaires van de (internationale) impactmakers op het gebied van cultuur en technologie worden vertoond in De Ontdekkabrieke en op scholen. Scholieren in het primair en voortgezet onderwijs werken actief aan inspirerende projecten die hun creativiteit bevorderen. Gecombineerd vergroten ze voor scholieren in het fundamenteel onderwijs de aantrekkelijkheid van de regio met een gevarieerd en kwalitatief hoogstaand aanbod.

'Around the World' biedt een positieve bijdrage tot een inclusieve samenleving. In de verhalen en portretten van de jonge impactmakers zijn diversiteit en inclusie belangrijke thema's. We laten zien hoe divers onze samenleving en de wereld zijn. In de verhalen zijn de verschillen juist inspirerend en worden daarom gewaardeerd. De hoofdrolspelers Aisha en haar oudere broer Gharib zijn naar Nederland geëmigreerd. In de documentaires slaan we bruggen tussen kunstenaars, artiesten, makers, ontwerpers, wetenschappers en technici. Internationaal zijn andere culturen de bron van inspiratie voor onze jeugd.

De Ontdekkabrieke zet met dit project cultuur (storytelling) laagdrempelig in bij een brede doelgroep om te bereiken dat kinderen en jongeren hun creativiteit ontdekken. Het project bereikt zeer laagdrempelig de kinderen via:



1. De Zomerschool (gericht op kinderen met een taalachterstand om kansengelijkheid te bevorderen. In samenwerking met partners bereiken we ook speciale publieksgroepen (kinderen in asielzoekerscentra bijvoorbeeld) en we houden rekening met de taalproblemen van kinderen die in een niet-Nederlands taalgebied zijn opgegroeid.

2. Het onderwijs. Dat betekent dat het bereikte publiek een dwarsdoorsnede is van de complete en diverse samenleving. Daarnaast voeren we projecten die speciaal gericht zijn op diverse doelgroepen.

Het bereik van het project, uitgedrukt in het aantal kinderen en jongeren die kunnen deelnemen, is te vinden in de begroting, onder de tab 'Bereik'.

2. CULTURELE INTERVENTIE EN CULTURELE KWALITEIT

De Ontdekkafabriek is gebaseerd op een unieke storytelling-methode waarbij kinderen geïnspireerd worden om in een contextrijke setting te onderzoeken, ontwerpen, creëren en presenteren. De multidisciplinaire programma's bestaan uit vertelmiddelen en tal van activiteiten die de fantasie prikkelen met design, beweging, taal, cultuur, makerschap en techniek. Verhalen bekijken en leven voort; met onze verhalen maken we iets wakker en hebben we blijvende impact.

De oorspronkelijkheid en zeggingskracht zijn in goede handen bij het vakmanschap van het kernteam. De documentaires worden geregisseerd door Chantal die nationaal en internationaal awards heeft gewonnen. De programma's worden ontwikkeld door een professioneel creatief team onder leiding van art-director en medeoprichter Hugo Vrijdag, die nationaal en internationaal bekendheid geniet met kunstwerken in de openbare ruimte en lichtinstallaties, maar vooral met programma's voor de jeugd waarbij storytelling centraal staat. Hugo leidt een vast kernteam, aangevuld met freelance ontwerpers uit verschillende disciplines (film, design, muziek, pedagogiek, wetenschap). Omdat het vaste kernteam ook verantwoordelijk is voor de dagelijkse operatie, kan het bij de (door)ontwikkeling van de programma's putten uit dagelijkse ervaringen (directe feedback) met de doelgroep.

Het project heeft door de internationale samenwerking van Nederland en België internationaal bereik. Daarnaast etaleert het project het grote aantal nationaliteiten in de Brainportregio. De expat-gemeenschap wordt uitgedaagd om hun internationale netwerk in te zetten bij het bouwen aan een internationaal netwerk van jonge creatieve impactmakers. Dit netwerk heeft een enorme potentie om uit te groeien tot een podium van en voor impactmakers wereldwijd.

3. CULTUREEL ONDERNEMERSCHAP EN DUURZAAMHEID

Het goede en verantwoorde cultureel ondernemerschap van het project 'Around The World' blijkt uit de haalbaarheid van het project: de begroting en planning zijn gebaseerd op opgedane ervaringen met soortgelijke projecten. Aan de samenstelling van het team is voorts af te lezen dat de benodigde kwaliteiten en competenties om met dit project optimaal kunstzinnig, cultureel, zakelijk en maatschappelijk rendement te halen ruimschoots aanwezig zijn. Dit effect wordt versterkt door de unieke storytelling-methode van De Ontdekkafabriek en de samenwerking met de Zomerschool040 en het TATOE-project.

Het project heeft een sluitende begroting met een gezonde financieringsmix. Hierin zijn geen verwachtingen opgenomen over inkomsten zoals entreegelden. We concentreren ons op de ontwikkeling en implementatie van het programma. Met de eigen professionaliteit kan deze worden gerealiseerd. Daarnaast stoelt de begroting op internationale samenwerking met Nederlandse en Vlaamse partners die middelen hebben vanuit de EFRO-gelden een Europees programma dat streng toezicht houdt op de zakelijke aspecten van een project.

Het eindresultaat van het project, een serie van acht documentaires voor het voortgezet onderwijs (VO) en een rijk geïllustreerd verhaal voor het primair onderwijs (PO), bieden de inspirerende context van een educatief programma dat blijvend wordt ingezet. In het primair onderwijs gebeurt dat in Nederland en in het voortgezet onderwijs in Nederland en België. Zoals ook blijkt uit de meerjarenbegroting wordt het avontuur na de financieringsperiode



1. jaarlijks gebruikt bij de Zomerschool040 (de bundel 'De wereld rond in 80 uitvindingen')
2. opgenomen in het vaste programma-aanbod van De Ontdekkfabriek voor scholen in het PO
3. een vast onderdeel van het LOB-programma voor het VO van De Ontdekkfabriek en van deelnemende partners in het TATOE-project in Nederland en Vlaanderen
4. ingezet voor het stimuleren en laten ontstaan van een community van Jonge Impactmakers die elkaar via sociale media (blijven) inspireren.

CO-FINANCIERING VANUIT HET INTERREG TATOE PROJECT.

In de begroting is te lezen dat een deel van de middelen afkomstig is van het internationale project TATOE. Het betreft een het Europese subsidieprogramma Interreg dat innovatieve (duurzaamheids)projecten ondersteunt die Europa sterker maken. Met TATOE willen we als deelnemende organisaties jongeren al vroeg initiëren in het loopbaandenken. We willen hen eigenaar maken van hun school- en beroepsloopbaan, zodanig dat die loopbaan bij hen past en ze gemotiveerd blijven.

TATOE staat voor Talentenatelier van de Toekomst. De doelstelling is om jongeren van 12 tot 18 jaar de kans te geven om hun talenten, interesses en drijfveren te ontdekken. Het atelier is 'van de toekomst'; het gaat enerzijds over de toekomst van jongeren die binnen enkele jaren een rol zullen opnemen op de arbeidsmarkt, en anderzijds omdat we met het atelier de competenties en de beroepen van de toekomstige arbeidsmarkt onder de aandacht willen brengen.

TATOE is een samenwerking van Vlaamse en Nederlandse partners die ieder hun eigen expertise inbrengen. De penvoerder van het project, Het Beroepenhuis in Gent, heeft een jarenlange ervaring met atelierwerking voor jongeren over beroepen, voor een breder beroepenveld dan enkel techniek of STEM. Brainport Development heeft dan weer het beste zicht op de innovaties die plaatsvinden op de arbeidsmarkt en een warm netwerk met het onderwijs in de hele regio Zuidoost-Brabant. De Ontdekkfabriek is verantwoordelijk voor de conceptontwikkeling via storytelling. Groep Intro (BE) heeft expertise in het bereiken van een kwetsbare doelgroep, zoals kortgeschoolden of vluchtelingen (vb. met het project Vlucht Vooruit) én heeft ervaring rond het werken aan talenten en arbeidsattitudes richting tewerkstelling (vb. G-OAL) zowel met scholen als in de vrije tijd (vb. VIV). Brightlab (BE) heeft expertise in het ontwikkelen en verspreiden van innovatieve educatieve STEM-materialen via het teach-the-teacher systeem voor het onderwijs en de vrijetijd. De Uitvindfabriek te Breda heeft veel ervaring met het implementeren van nieuwe educatieve programma's en EducaThor te Genk is uniek dankzij hun rol binnen de T2-campus, waar bijvoorbeeld Techville wordt aangeboden aan een doelgroep van 10-19 jaar.

CO-FINANCIERING VANUIT DE ZOMERSCHOOL040

Een deel van de financiering van dit plan is afkomstig van middelen die De Ontdekkfabriek inzet met het project Zomerschool040. De Verhalenbundel getiteld 'Reis rond de wereld in 80 uitvindingen' en de bijbehorende workshops worden onderdeel van het zomerschoolprogramma. Sinds 2015 organiseert De Ontdekkfabriek jaarlijks, speciaal voor kinderen met een anderstalige achtergrond, in de zomervakantie De Zomerschool in Eindhoven. Kinderen volgen gedurende zes dagen een contextrijk talig- en creatief programma op een tiental basisschoollocaties en in De Ontdekkfabriek. De Ontdekkfabriek leidt dit jaarlijkse project in nauwe samenwerking met Gemeente Eindhoven en de schoolbesturen. Het aantal deelnemende kinderen is in de loop der jaren opgelopen tot ongeveer 600 kinderen per jaar. Daarbij worden partnerorganisaties vanuit cultuur, sociaal domein en sport betrokken. De Zomerschool (die we tenminste blijven uitvoeren tot en met 2026 in opdracht van de gemeente Eindhoven en zeer waarschijnlijk ook daarna) is van groot belang voor aansluiting in het onderwijs met het oog op onze andere projecten en programma's.





ASML X Brabant C aanvraag

Stichting De Ontdekkfabriek | Torenallee 22 | 5617 BD Eindhoven | Nederland | info@deontdekkfabriek.nl

