



Spelmateriaal

In deze bundel krijg je uitleg bij drie belangrijke *instrumenten* uit de projecten *competent in artistieke competenties* en *kunstig competent*:

1. de landkaARTen
2. de speelkaARTen
3. de inspiratiekaARTen

Je vindt een beschrijving van deze materialen. Maar bovendien ook tips, tricks en een palet van mogelijke werkvormen. Zowel voor leerlingen, leraars, coördinatoren als directies is dit bruikbaar materiaal om de wereld van artistieke competenties te verkennen.

Is dit je eerste kennismaking met het concept artistieke competenties? Dan is het onontbeerlijk om eerst het boekje *ouverture artistieke competenties* te lezen.

Deel je ervaringen, eigen versies van de instrumenten en nieuwe werkvormen met ons. Zo bouw je mee aan een sterk DKO. Mail ons.

Veel speelplezier

Luk Bosman

Jean-luc.bosman@g-o.be

(projectmedewerker *kunstig competent*)

Veerle Boeckx, Ann Deballie, Harry Faessen, Sven Creyns en Erik Schrooten
(projectmedewerkers *competent in artistieke competenties*)

erik.schrooten@khlime.be

1. landkaARTen

land ART

Land art is een stroming in de beeldende kunst, ontstaan in de jaren 60 van de 20e eeuw, waarbij kunstenaars ingrijpen in een landschap.

landkaart

Kaart die zichtbare elementen in het landschap weergeeft (bv. reliëf, waterlopen, nederzettingen en wegen,...)

landkaART

Kaart die belangrijke elementen weergeeft die te maken hebben met het werken aan de DKO-competenties

Achtergrond

Je wil competenties van leerlingen observeren, vastleggen en uitdrukken? Dat vraagt een specifieke **taal**. Het leerplichtonderwijs gebruikt daarvoor nog vaak (exacte) definities, woorden en aanvinklijsten.

Voor het DKO nemen we een andere optie. Een **open en beeldrijk** concept dat stimuleert om samen te denken en te spreken: artistiek vormgegeven landkaarten.

Klassieke landkaarten associeer je met **op weg gaan** en ontdekken. Deze landkaarten voor het kunstonderwijs hebben hetzelfde doel.

Eén kaart per rol

Elke rol (onderzoeker, vakman, kunstenaar, samenspeler, en performer) heeft een eigen kaart. De kaarten bieden een woordenschat aan die past bij elke rol. Bovendien heeft elke kaart een eigen kleur, dynamiek en vormtaal. De kaart van het *unieke ik* bevat geen begrippen. We dagen je uit om – samen met je leerlingen - woorden voor elke unieke persoonlijkheid te formuleren.

Globale kaart

Elke landkaart past in een groter geheel. De **totaalkaart** brengt de verschillende landkaarten bij elkaar en maakt de samenhang zichtbaar. De verschillende rollen vloeien in elkaar over in tussenzones. Competent worden in het ene gebied beïnvloedt de ontwikkeling in een ander gebied.

De kunstenaar, vakman en (onder)zoeker zijn belangrijke domeinen in deze globale kaart.

De gele zones zijn de plekken waar het eigen werk getoond wordt. Ze zien er telkens anders uit: klein, groot, in een klassieke of ongewone setting.

Soms werken leerlingen op hun eentje aan vakmanschap of een andere rol. Op andere momenten doen ze dat samen met anderen. De samenspeler stippelt een weg uit doorheen de hele kaart.

De vingerafdruk van het unieke ik is alom aanwezig. Soms is die eigen touch meer zichtbaar, soms minder. Het werken aan de vijf rollen start telkens vanuit het unieke ik.

In twee versies

De landkaarten komen in twee versies.

De set **standaardkaarten** biedt je een vast palet aan beelden, woorden en kansen.

Met de set **werkkaarten** kan je de kaarten naar je hand zetten. Woorden kunnen weggelaten of toegevoegd worden. Je kan kaarten meer of minder invullen.

Misschien voel je wel de drang om eigen visuele versies van de landkaarten te ontwikkelen? We willen dit alleen maar aanmoedigen.

Rizomatisch opleiden

De rizoom is een term uit de biologie. Planten zoals zevenblad ontwikkelen onder de grond een dicht vertakt wortelsysteem.

De manier waarop jongeren vandaag leren kan je hiermee vergelijken. Ze zoeken iets op het internet. Ze klikken hyperlinks aan, leggen verbanden, exploreren en vergroten zo hun kennis. Dit staat in contrast met hoe klassiek onderwijs onderwerpen aanbiedt: netjes opgedeelde hapklare en voorspelbare pakketten.

Rizomatisch denken past heel natuurlijk bij het kunstonderwijs. Een artistiek product ontwikkelt zich nooit via een recht pad. Je komt telkens op kruispunten waar je beslissingen moet nemen. Soms loopt een spoor vast op een doodlopende straat en moet je terug.

De landkaarten ondersteunen ook visueel de gedachte dat leren niet volgens rechte paden verloopt.

Tips en tricks

- Maak er een echte *landkaart om op te hangen* van: De landkaarten worden standaard in A4-formaat gedrukt. Sommige academies kiezen ervoor om de kaarten als grote landkaarten te laten drukken zoals je die misschien nog kent uit de lessen aardrijkskunde. De visuele aanwezigheid werkt stimulerend.
- Durf de kaarten naar je hand te zetten: Kies voor de powerpointversie en zoek met collega's naar woorden die bij jullie passen.
- Neem een vergrootglas en zoom in op een deel van een landkaart: Probeer dan scherp te krijgen welke de kansen er hier liggen voor je praktijk.

Spelen met het instrument landkaART

Verkennen

Doel

- Je woorden-schat verrijken.

Werkwijze

- Ga zitten met de landkaarten.
- Neem een kop koffie.
- Onderzoek, geniet, glimlach. Zoek naar ideeën achter de woorden op de landkaarten.

In kaart brengen

Doel

- Je eigen lesgeven onder de loep nemen.

Werkwijze

- Duid op de landkaarten de gebieden aan die je in je lespraktijk veel of weinig *bezoekt*.
- Mogelijke vragen: Waar is het me om te doen? Waar liggen mijn kansen? Welke accenten leg ik?

Afstemmen

Doel

- Inkijk krijgen in wat je zelf belangrijk vindt.
- De gemeenschappelijkheid ontdekken.

Werkwijze

- Neem elk je eigen landkaart.
- Duid de gebieden aan die voor jou vooraan liggen.
- Wissel daarna je indrukken uit.
- Zoek de gemeenschappelijkheid en bespreek de verschillen.

De weg uitstippelen

Doel

- Koers bepalen

Werkwijze

- Duid op een landkaart (met een potlood) aan welke route je wil uitstippelen.

Evaluëren (1)

Doel

- Inspiratie vinden om niet telkens dezelfde woorden en zinnen op een evaluatiefiche te schrijven.

Werkwijze

- Leg de landkaarten naast je evaluatiefiches.
- Laat je door de woorden op de kaarten inspireren.

Evaluëren (2)

Doel

- De evaluatie van de leraar naast die van de leerling leggen.

Werkwijze

- Neem twee transparanten (één voor de leerling en één voor de leraar).
- Leg de transparant op een landkaart.
- Duid in twee kleuren aan waar de leerling;
 - o een sterke vooruitgang heeft geboekt (blauw);
 - o een tandje bij mag steken (rood).
- Laat de leerling hetzelfde doen
- Leg beide transparanten op elkaar en bespreek gelijkenissen en verschillen tussen beide antwoorden.

2. speelkaARTen

Achtergrond

De speelkaarten zijn een set van 36 kaartjes in zes kleuren die elk verwijzen naar één van de zes rollen. Op elke kaart staat telkens één kernbegrip van een rol. Per rol zijn er zes kaartjes.

Twee versies

De kaarten zijn er in twee versies. Een set is voor kinderen lager onderwijs. De kernbegrippen worden in een eenvoudige ik-taal gepresenteerd. En een tweede set – met een meer abstracte en genuanceerde taal – voor jongeren en volwassenen.

De kaartenset vind je terug op :

<https://sites.google.com/site/kunstigcompetent/home>

Tips en tricks

- De kaarten hebben een witte en een gekleurde kant. Start met de witte kant. Je kan dan 'onbevangen' keuzes maken. Pas daarna – bij het omdraaien van de speelkaarten – zie je welke kleuren wel of niet overheersen.

Spelen met het instrument speelkaARTen

Basisspel

Doel

- Zicht krijgen op de competenties waar je veel of weinig op inzet.

Werkwijze

- Leg acht willekeurige speelkaarten met de witte kant naar boven.
- Stel je de vraag: Waar zet ik tijdens mijn lessen veel op in?
- Ga traag doorheen de kaartenset, weeg af, leg een kaart opzij of in de plaats van één van de acht kaarten.
- Zorg ervoor dat je op het einde acht kaarten over hebt.
- Draai tenslotte de kaartjes om naar de gekleurde zijde.
- Mogelijke vragen: Wat valt op? Welke kleur is nadrukkelijk aanwezig? Welke is afwezig? Wat zegt dit over mijn prioriteiten?

Teamspel

Doel

- Zicht krijgen op de competenties waar jij en je collega's op inzetten.

Werkwijze

- Speel het basisspel.
- Vergelijk jouw selectie met die van – één of meer – collega's.
- Bespreek wederzijds jullie keuzes – vraag door naar de betekenis die een bepaalde keuze voor jouw collega heeft.
- Mogelijke vragen: Waar liggen belangrijke verschillen? Wat heb jij van je collega te leren? En andersom?

(Intake)gesprek met leerlingen

Doel

- Zicht krijgen op de competenties waar jij en je leerlingen op willen inzetten.

Werkwijze

- Laat je leerlingen het basisspel spelen.
- Leg jouw keuze eraan.
- Bespreek gelijkenissen en verschillen tussen beide lijstjes.
- Geef aan welke elementen *verplicht* te behandelen zijn.
- Bekijk welke ruimte je kan geven aan de keuzekaartjes van leerlingen.

Vorbereiden

Doel

- Opstellen jaarplan of lesvoorbereiding.

Werkwijze

- Leg alle kaarten open op tafel.
- Maak een keuze uit de set kaarten die de grote lijnen van je jaarplan, of de kernen van een bepaalde les benoemen.
- Onderzoek de kansen.
- Zet ze uit in een tijdslijn.

Troef uitspelen

Doel:

- Je kracht, kwaliteiten benoemen

Werkwijze

- Kies een kaart die iets vertelt over een troef die je als leraar-kunstenaar hebt.
- Deel die troef met anderen.
- Mogelijke vragen: Wat heb ik de anderen te bieden? Wat hebben anderen mij te bieden?

3. inspiratiekaARTen

Inspiratiekaarten

De inspiratiekaarten zijn losse kaarten met bondig geformuleerde teksten. Je kan ze snel lezen omdat het aantal woorden beperkt is.

Zes kleuren

Om je daarbij te helpen, verdeelden we de kaarten onder in zes rubrieken:

Groene kaarten: de kunstenaar

Gele kaarten: de performer

Grijze kaarten: de vakman

Rode kaarten: het unieke ik

Blauwe kaarten: (onder)zoeker

Paarse kaarten: starten, begeleiden en evalueren

Tips en tricks

- Bekijk de inhoudstafel met korte omschrijvingen van wat je van een bepaalde kaart mag verwachten.
- Je beschikt over een stevige stapel kaarten die op verschillende manieren op tafel kunnen komen. Trek willekeurige kaarten uit de stapel en laat je uitdagen door het onverwachte. Je kan ook bewust kaarten selecteren.

Spelen met het instrument inspiratiekaARTen

Ad random

Doel

- Nieuwe ideeën opdoen.

Werkwijze

- Trek een willekeurige kaart uit de stapel.
- Ga na wat deze kaart voor jezelf en je lespraktijk betekent.

Kaart van de week

Doel

- Het thema 'artistieke competenties' levend houden.

Werkwijze

- Mail je collega's elke week een inspirerende kaart.

Dichtbij en veraf

Doel

- Je eigen praktijk beter leren kennen.

Werkwijze

- Kies ad random of bewust vijf kaarten uit de stapel.
- Welke thema's liggen dicht bij jou en welke niet.
- Leg ze in een lijn van dicht naar ver.
- Mogelijke vragen: Wat valt me op? Welke uitdagingen liggen hier?

Mijn uitdagingen

Doel

- Je uitdagingen in kaart brengen.

Werkwijze

- Kies uit de stapel vijf kaarten die voor jou uitdagingen zijn.
- Mogelijke vragen: Welke stappen wil ik meteen zetten? Welke op langere termijn? Wat is daarvoor nodig?

Teamgesprek

Doel

- Elkaar inspireren.

Werkwijze

- Ga met een team samenzitten.
- Leg een willekeurige of gekozen kaart centraal.
- Onderzoek samen verschillende perspectieven en kansen.

Kleur bekennen

Doel

- Je eigen voorkeuren zichtbaar maken.

Werkwijze

- Alle kaarten liggen open op tafel.
- Iedereen kiest een kaart waarvan de titel hem of haar aanspreekt.
- Mogelijke vragen: Waarom heb ik deze kaart gekozen? Welke ideeën komen bovendien? Wat kan dit voor mij opleveren? Hoe kijken de anderen naar deze kaart?

Cadeau geven

Doel

- Onbekende uitdagingen voor je collega's benoemen.

Werkwijze

- Leg alle kaarten open op tafel.
- Kies voor alle personen uit de groep één kaart die je hem of haar cadeau wil doen. Iets waarvan je hoopt en vermoedt dat de andere er iets mee kan doen.
- Deel om beurten je cadeau uit en vertel waarom je die kaart gekozen hebt.