



basiscompetenties 2de graad woordkunst-drama

CONCORDANTIETABEL

Basiscompetenties 2de graad woordkunst-drama

Concordantie tussen:

- de specifieke basiscompetenties voor de 2^{de} graad van de langlopende studierichtingen binnen het domein woordkunst-drama;
- en de artistieke competenties en leerdoelen van het raamleerplan podiumkunsten.

De artistieke competenties zijn in hoofdletters geschreven. Leerdoelen in kleine letters.

Kleuren

Rood: unieke ik

Blauw: onderzoeker

Geel: performer

Groen: kunstenaar

Grijs: vakman

Oranje: samenspeler

De overheid omschrijft per graad welke basiscompetenties, beroepskwalificaties, eindtermen een leerling moet ontwikkelen. Het raamleerplan vertaalt deze cesuren in vier ontwikkelingsniveaus. In de loop van de vier graden groeien de competenties van een leerling op vlak van kwaliteit, zelfstandigheid, complexiteit en eigenheid:

- ontwikkelingsniveau 1ste graad: de leerling toont de competenties op een elementair niveau, in een eenvoudige context en met veel begeleiding;
- ontwikkelingsniveau 2de graad: de leerling toont de competenties op basisniveau, in een matig complexe context, met toenemende zelfstandigheid en met sporen van een eigen touch;
- ontwikkelingsniveau 3de graad: de leerling toont de competenties met een degelijke kwaliteit, in een complexere context, zelfstandig en met een eigen touch;
- ontwikkelingsniveau 4de graad: de leerling toont de competenties met een grote kwaliteit, in een complexe context, zelfstandig en met een opvallende eigen touch.

De competenties van het raamleerplan (rechterkolom) interpreteer je steeds vanuit het ontwikkelingsniveau van die graad. De competentie *onderzoeken wat wel/ niet werkt* ontwikkelen leerlingen in deze tweede graad op een basisniveau, in een matig complexe context en met een toenemende zelfstandigheid.

specifieke basiscompetenties 2de graad woordkunst-drama	artistieke competenties en leerdoelen raamleerplan
benoemen en hanteren elementaire theatrale bouwstenen: personages, script, scenografie	TECHNIEK, MATERIAAL EN BASISVAARDIGHEDEN BEHEERSEN aangeleerde technieken toepassen VAKKENNIS HANTEREN vaktaal gebruiken
benoemen en hanteren de volgende speltechnieken: basisstructuur van een verhaal en/of scène, theatercodes (verstaanbaarheid, richting, focus, afwerking), basisprincipes van een spelscène (wie, wat, waar, wanneer)	aangeleerde technieken toepassen een verhaal doorgronden ruimtebewustzijn hebben registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
herkennen, benoemen en hanteren de parameters van de stem: toonhoogte, tempo, volume	aangeleerde technieken toepassen registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
benoemen en hanteren elementen van stem- en spraaktechniek	registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
hebben aandacht voor spel-, spreek-, schrijf- en vertelproducten	verschillende stijlen en –genres onderzoeken
kijken gericht naar het eigen spel	eigen werk kritisch bekijken
tonen verbaal en expressief geheugen	EIGEN OEUVRE/ REPERTOIRE OPBOUWEN registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
staan open voor courante en relevante technologische media	mogelijkheden van (technologisch) materiaal, instrument en lichaam verkennen
kunnen met een eenvoudige samenhang van volgende elementen improviseren en creëren: stem, klank, taal en lichaam	registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
kunnen voorbereid spontaan, persoonlijk en eerlijk spelen, spreken of vertellen	emoties uitdrukken met een lichaamstaal spelen die past bij het spel registers (van spelen, spreken, voelen...) bespelen
tonen belangstelling voor de wereld van theater en drama	NIEUWSGIERIG EN ONDERZOEKEND ZIJN EIGEN HORIZON VERRUIMEN
gaan om met de reactie van het publiek	CODES VAN HET (ZICH) TONEN GEBRUIKEN genieten van de respons van een publiek

gemeenschappelijke basiscompetenties 2de graad muziek/woordkunst-drama/dans/beeldende en audiovisuele kunsten

Concordantie tussen:

- de gemeenschappelijke basiscompetenties voor de 2^{de} graad van de langlopende studierichtingen in de domeinen muziek/woordkunst-drama/dans/beeldende en audiovisuele kunsten;
- en de artistieke competenties en leerdoelen van de raamleerplannen podiumkunsten/ beeldende en audiovisuele kunsten.

De artistieke competenties zijn in hoofdletters geschreven. Leerdoelen in kleine letters.

Kleuren

Rood: unieke ik

Blauw: onderzoeker

Geel: performer

Groen: kunstenaar

Grijs: vakman

Oranje: samenspeler

gemeenschappelijke basiscompetenties 2de graad muziek/woordkunst-drama/dans/beeldende en audiovisuele kunsten	artistieke competenties en leerdoelen raamleerplan
breiden de eigen waarnemings-, belevings- en verbeeldingswereld uit	de eigen manier van kijken/luisteren uitbreiden verbeelden
drukken zich gemotiveerd, met zin en plezier uit in de uitdrukingsvorm	ZICH OP PERSOONLIJKE WIJZE UITDRUKKEN persoonlijke elementen toevoegen eigen verhaal vertellen authentiek zijn in wat je maakt
hebben vertrouwen in de eigen mogelijkheden en in het eigen artistieke parcours	PROCES ZICHTBAAR MAKEN artistiek parcours op gang brengen eigen keuzes onderbouwen
stellen zich realistische doelen die verband houden met persoonlijke voorkeuren	EIGEN STERKTES EN WERKPUNTEN BENOEMEN volgende stap/uitdagingen benoemen

	zich realistische doelen stellen werkpunten aanpakken
verkennen expressiemogelijkheden van de gekozen uitdrukingsvorm en zien verbanden met andere uitdrukingsvormen	EXPERIMENTEREN
gebruiken intuïtie, verbeelding, ervaringen, emoties en gedachten in artistieke uitingen	ervaringen, gevoelens, inzichten en eigen indrukken uitdrukken
verkennen de confrontatie met het onverwachte, het toevallige, het onbekend	zekerheden loslaten en toeval toelaten
zien verschillende mogelijkheden en handelen ernaar (niet bij beeld)	mogelijkheden uitproberen voor impulsen open staan artistieke keuzes maken
tonen creativiteit en nemen initiatief binnen opdrachten en creaties/realisaties (niet bij beeld)	EXPERIMENTEREN improviseren binnen een kader een idee concretiseren
brengen een artistiek proces op gang en onderhouden het	artistiek parcours op gang brengen
hebben aandacht voor nauwkeurigheid en afwerking	WERKHOUDING ONTWIKKELEN WERKEN MET/ AAN KWALITEIT nauwkeurig werken
tonen plezier tijdens het: <ul style="list-style-type: none"> - beeldend en/of audiovisueel werken - dansen en bewegen - musiceren - spel en spreken 	ZICH INLEVEN passie, enthousiasme en goesting uitstralen met gedrevenheid uitvoeren
gaan doelmatig, duurzaam en veilig om met lichaam, materiaal en materiaal	zorg dragen voor jezelf en je instrument
ontwikkelen referentiekader binnen de gekozen uitdrukingsvorm	NIEUWSGIERIG EN ONDERZOEKEND ZIJN EIGEN HORIZON VERRUIMEN
exploreren en experimenteren met de eigen uitdrukingsvormen	EXPERIMENTEREN variëren, combineren en spelen met de bouwstenen
observeren het eigen leer- en creatieproces	zich vragen stellen over product en proces eigen proces verwoorden
observeren de dansproducten/ muzikale uitingen/ theatrale en dramatische uitingen van anderen (niet voor beeld)	RESPECT TONEN VOOR ANDEREN EN HUN WERK verschillen waarderen in dialoog gaan met anderen
observeren het gebruik van de eigen uitdrukingsvorm in de eigen leefwereld	eigen proces verwoorden
staan open voor het culturele leven	film, concerten, tentoonstellingen en voorstellingen bijwonen

gaan onbevagen om met kunst en cultuur en ontdekken eigen vooroordelen en voorkeuren	NIEUWSGIERIG EN ONDERZOEKEND ZIJN
gaan om met aangeboden inspirerende bronnen	informatie zoeken (over een choreograaf, componist, regisseur, productie)
gaan om met impulsen van anderen (niet voor beeld)	inspelen op personen, situaties aandachtig luisteren en kijken
gaan in interactie met de ander en werken samen	SAMENWERKEN luisteren en reageren
tonen respect en belangstelling voor de andere en zijn werk	RESPECT TONEN VOOR ANDEREN EN HUN WERK belangstelling tonen voor de ideeën van anderen
gaan om met feedback	FEEDBACK GEVEN EN ONTVANGEN opbouwende feedback, suggesties en tips geven openstaan voor feedback van anderen feedback zorgvuldig verwoorden
besteden zorg aan hun presentatie	TONEN MET KWALITEIT CODES VAN HET (ZICH) TONEN GEBRUIKEN
zich bewust zijn van een publiek (niet voor beeld)	EEN PUBLIEK WILLEN RAKEN