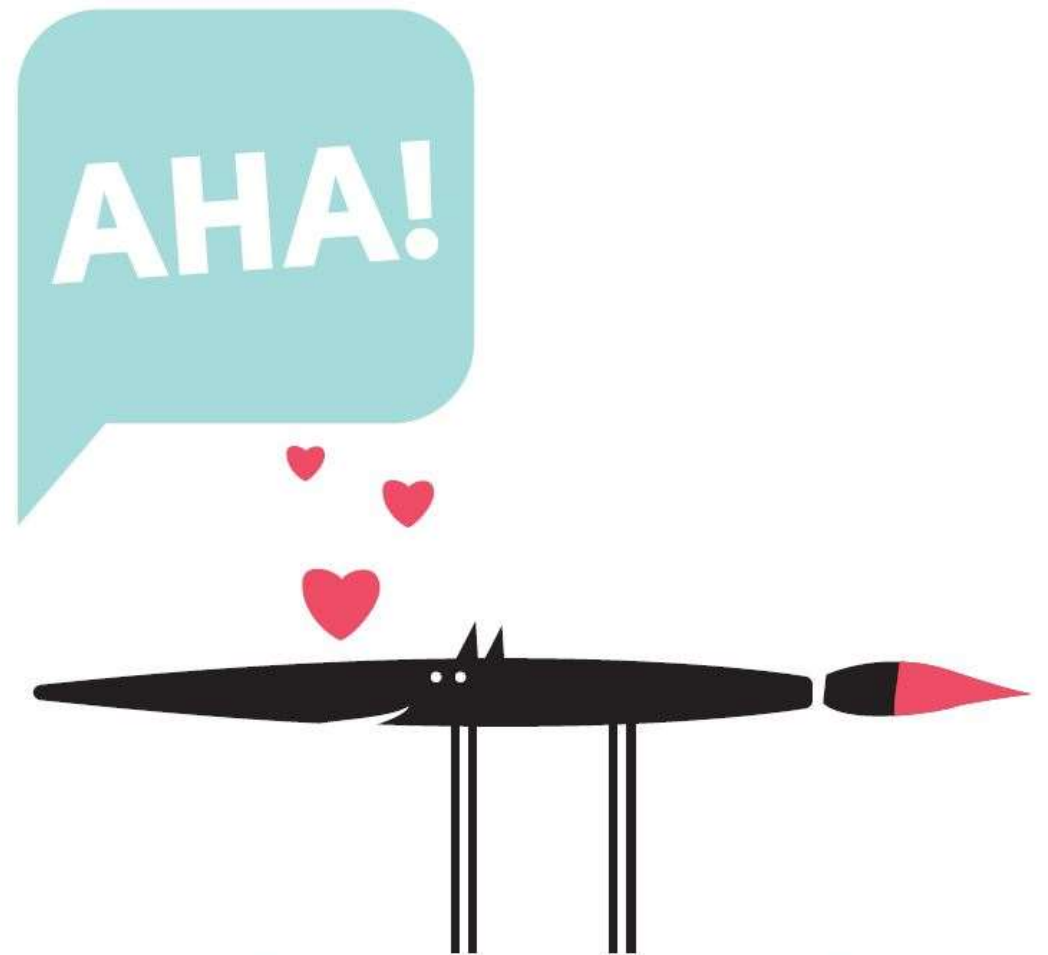


EEN KIJK OP DE VISIE VAN DE AHA!

Vorm geven
aan de 'ANDERS' op de
Academie Harelbeke Anders
Domein Beeldende en Audiovisuele Kunsten

Onze visie, competenties,
aanpak en evaluatie.



beleven | experimenteren | leren

‘ANDERS’ ...

MAAR HOE KAN DAT?

- Het basisprincipe -

MINISTERIE VOORZIET HET FUNDAMENT

- Vastgelegd te behalen basiscompetenties op maat van de 1^{ste} 2^{de} 3^{de} graad.
- Voor de 4^{de} graad zijn dit beroepskwalificaties.

VRIJE KEUZE LEERPLAN

- De academie kiest een leerplan waar ze zich het best in thuis voelt.
- Wat is een leerplan? Dit is een kapstok voor de academie waar vanuit het zichzelf kan gaan personaliseren. Het bevat de gemeenschappelijke minimale vereisten, de competenties, de leerdoelen voor leerlingen, de aanpak en het basisprincipe van evalueren.

HET ACADEMELUIK

- Is een persoonlijke aanvulling op het leerplan.
- Is een volledig uitgeschreven document met de visie, de kijk op de competenties in het kader van hun eigen Artistiek Pedagogisch Project, de aanpak en manier van evalueren.

‘ANDERS’ ...

DE AHA!

HEEFT

GEKOZEN

- Kiezen is een kunst -

HET FUNDAMENT WERD GELEGD

HET LEERPLAN WERD GEKOZEN

- De AHA! kiest voor het raamleerplan DKO beeldende en audiovisuele kunsten gebaseerd op de visie van ‘Kunstig Competent’.

HET AHA! ACADEMELUIK

Omvat:

- Het Artistiek Pedagogisch Project die de visie van de AHA! in enkele lijnen omschrijft.
- Een voorstelling van de vooruitgeschoven overkoepelende en belangrijkste competenties.
- Ondersteuning en diepgang door het toevoegen van vaktechnische en de specifieke doelstellingen per optie (= specifiek atelier).
- Een eigen AHA! evaluatiesysteem.
- Gepersonaliseerde kijk op Kunsttijd (= Kunstgeschiedenis).

IN KAART GEBRACHT...

RAAMLEERPLAN + AHA! ACADEMIELUIK

DOELSTELLING
Vormen van de 'UNIEKE IK'

HOE?

**VANUIT DE 5 ROLLEN:
ONDERZOEKER – KUNSTENAAR – VAKMAN
PERFORMER - SAMENSPELER**

+

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

+

**AANGEVULD PER GRAAD EN VAK MET:
VAKTECHNISCHE COMPETENTIES BEGINONDERWIJS
+
SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN**

GEDRAGEN DOOR AHA! HAAR:

Artistiek Pedagogisch Project – Visieteksten – Atelierdagboeken - Evaluatieprocedure

RAAMLEERPLAN + AHA! ACADEMIEUWK

DOELSTELLING
Vormen van de 'UNIEKE IK'

HOE?

VANUIT DE 5 ROLLEN:
ONDERZOEKER – KUNSTENAAR – VAKMAN
PERFORMER - SAMENSPELER

+

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

+

AANGEVULD PER GRAAD EN VAK MET:
VAKTECHNISCHE COMPETENTIES BEGINONDERWIJS
+
SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

GEDRAGEN DOOR AHA! HAAR:

Artistiek Pedagogisch Project – Visieteksten – Atelierdagboeken - Evaluatieprocedure



Duiding bij de

5 ARTISTIEKE ROLLEN

VIJF ROLLEN EN 1 UNIEKE IK

VAN WAAR KOMEN DEZE ROLLEN?

Het raamleerplan vertaalt de kerncompetenties kunstonderwijs in artistieke rollen. De termen zijn makkelijk hanteerbaar en voor alle leeftijden toegankelijk: de onderzoeker, de kunstenaar, de vakman, de samenspeler, de performer en de unieke ik.

WAT IS DE ESSENTIE?

- Leerlingen breed artistiek vormen.
- Het unieke in elke leerling helpen ontwikkelen.

onderzoeker

kunstenaar

samenspeler

vakman

performer

unieke ik



de (onder)zoeker

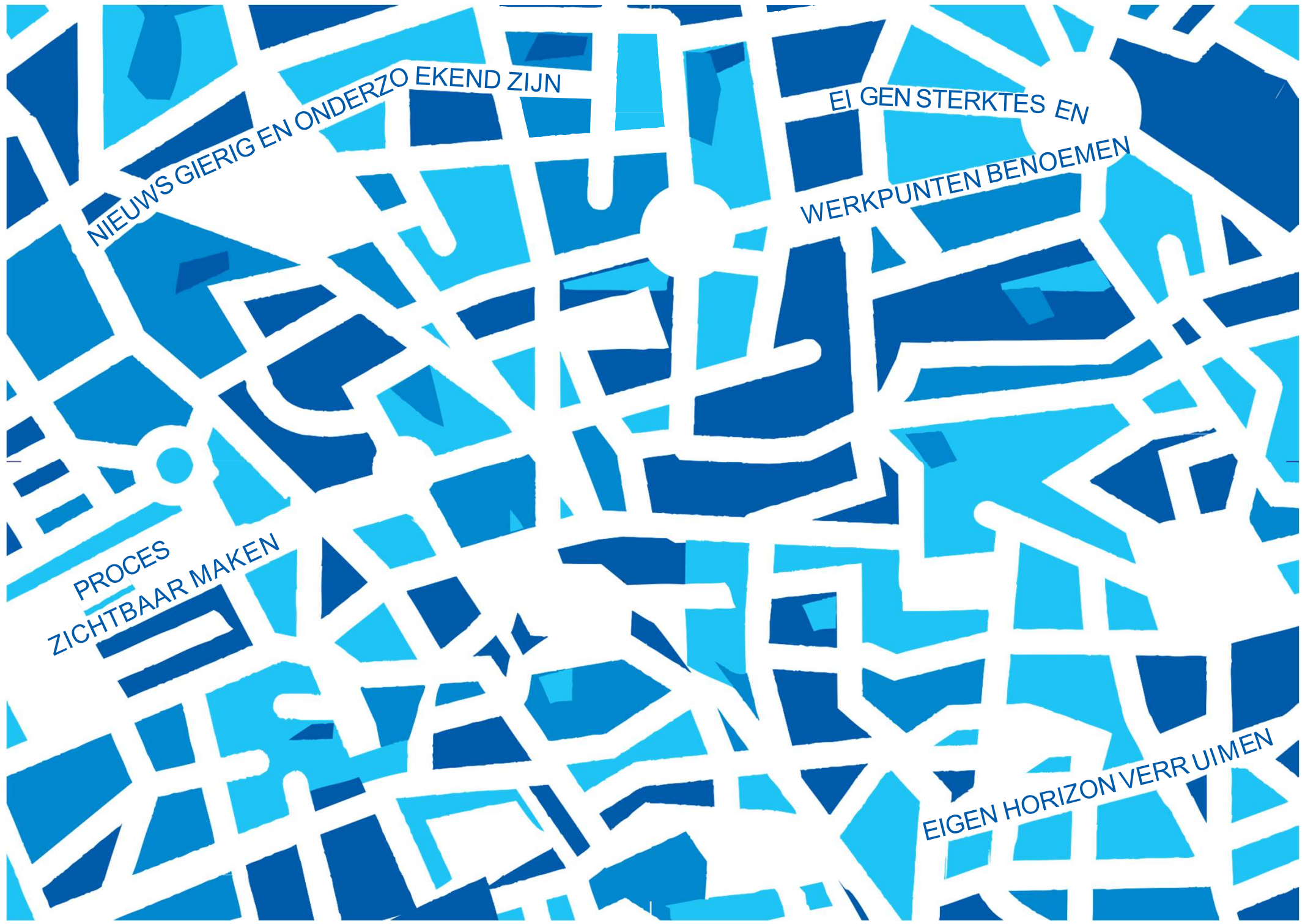
*Mochten we weten wat we zoeken
dan zouden we het geen onderzoeken noemen.*

Albert Einstein

We komen allemaal nieuwsgierig ter wereld. Baby's experimenteren met alles in hun omgeving. Zodra ze kunnen spreken, stellen ze de ene vraag na de andere. Kinderen benaderen het leven met een onverzadigbare nieuwsgierigheid en een niet aflatend streven om bij te leren.

Het deeltijds kunstonderwijs is de plek om deze natuurlijke drang tot (onder)zoeken te blijven prikkelen.

Blauw staat voor de lucht. Vanuit een helikopterzicht verken je een bepaald gebied. Het labrynt op deze kaart biedt vele keuze- en uitwijkmogelijkheden. Je kan er verdwalen en vastlopen. Dat is eigen aan het artistiek proces.



NIEUWSGIERIG EN ONDERZO EKEND ZIJN

EI GEN STERKTES EN
WERKPUNTEN BENOEMEN

PROCES
ZICHTBAAR MAKEN

EIGEN HORIZON VERRUIMEN



de kunstenaar

*Hij die werkt met zijn handen is een arbeider.
Hij die werkt met zijn handen en zijn hoofd is een vakman.
Hij die werkt met handen, hoofd en hart is een kunstenaar.*

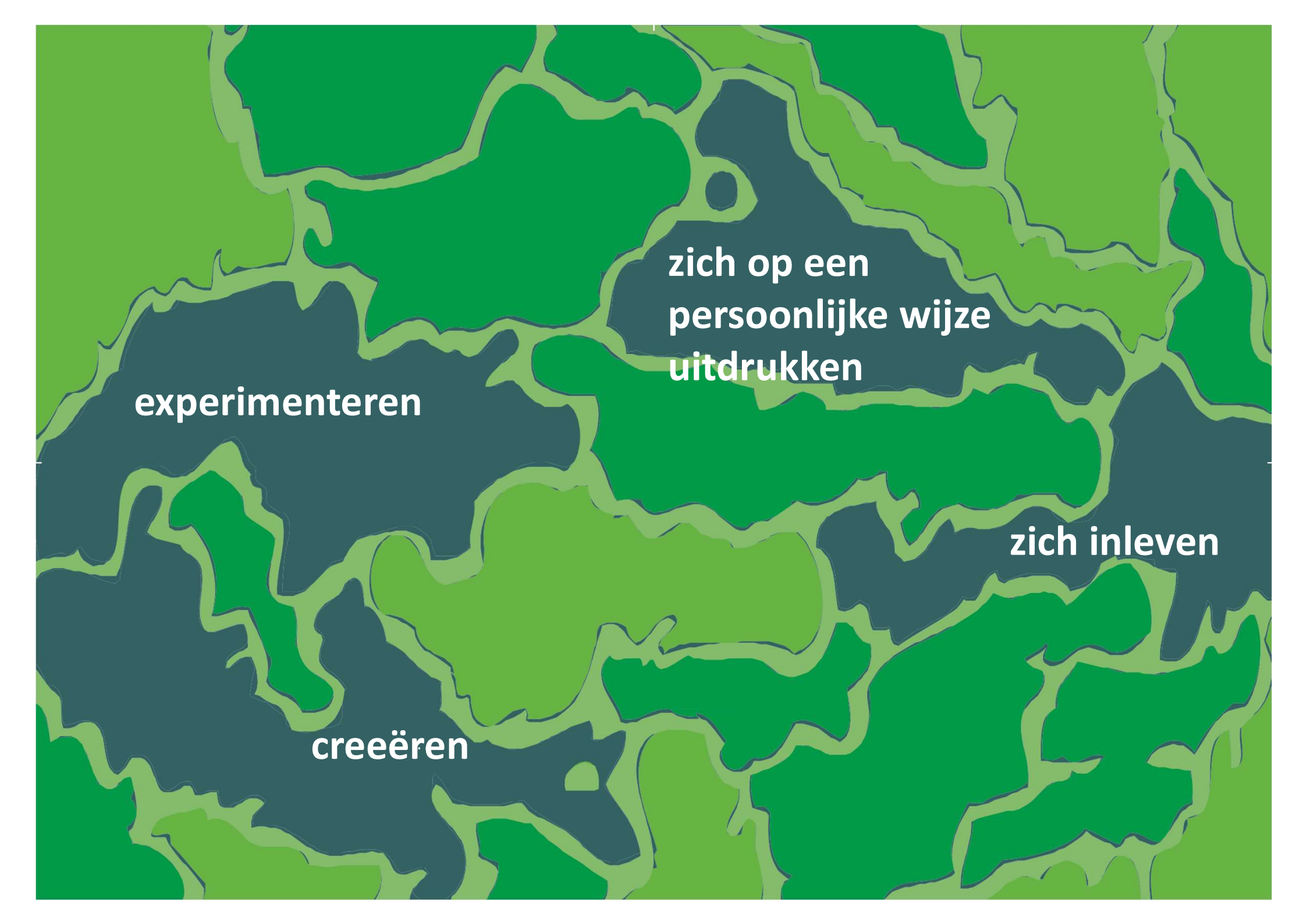
Franciscus van Assisi

De landkaart van de kunstenaar kleurt groen. Groen staat voor vitaliteit, bloei, mogelijkheden en weelderigheid.

De kaart ziet er grillig, vlekkelig en onvoorspelbaar uit. De groene rivieren bewegen en kronkelen door de kerngebieden van de kunstenaar.

Wil je kunstenaarschap ontwikkelen bij je leerling? Geef hem ruimte om te spelen, proberen, experimenteren, creëren, verbeelden en verklanken.

Geef extra aandacht aan verwondering, de eigen intuïtie, het schone, het sublieme en het kwetsbare.



experimenteren

zich op een
persoonlijke wijze
uitdrukken

zich inleven

creeëren

de samenspeler

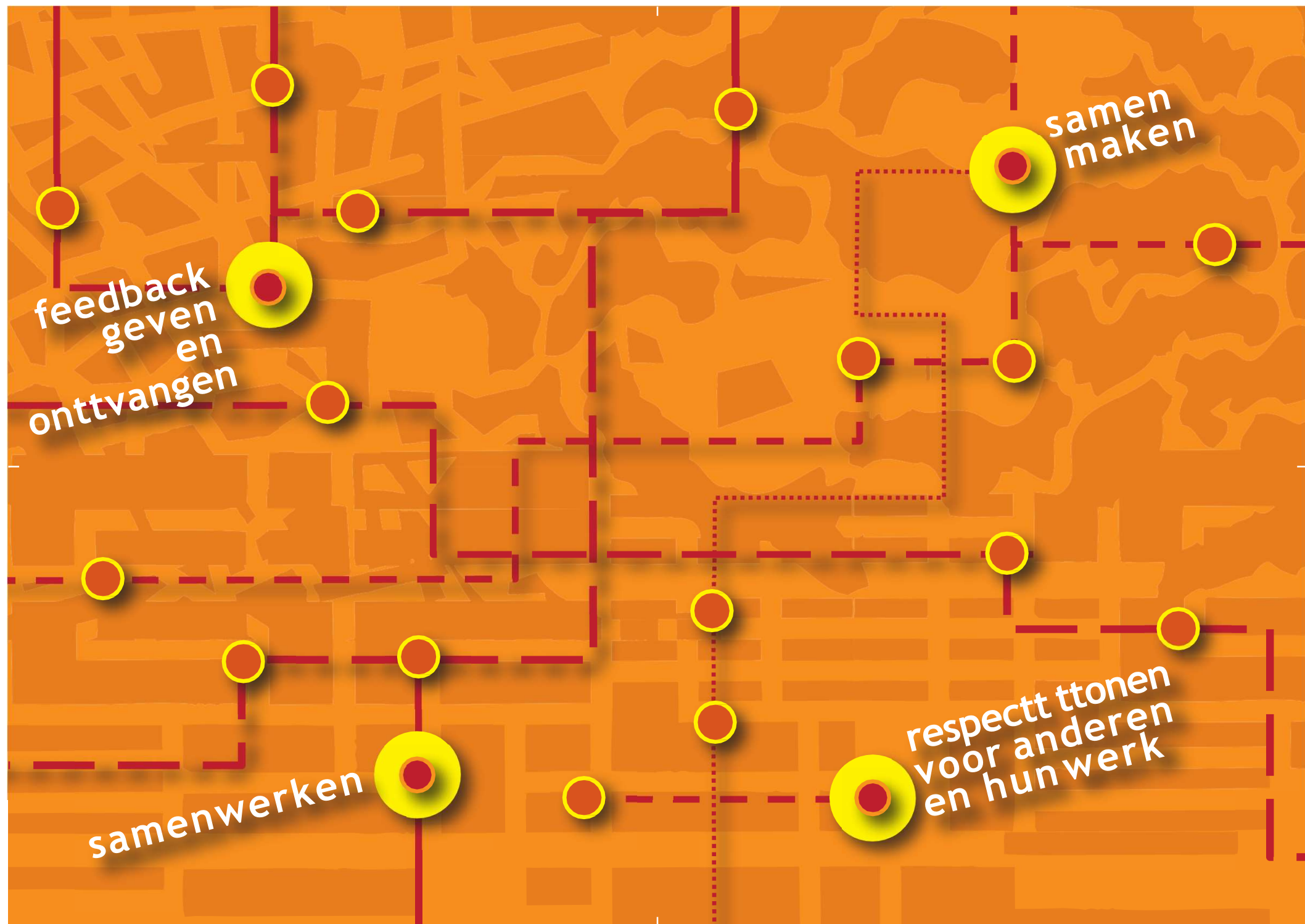
*Ik werk met mensen waarvan je het niet zou verwachten.
Ik neem daarbij risico's en loop de kans op mishukkingen, maar het verrassende en creatieve
resultaat van een succesvolle samenwerking is erg groot.*

David Byrne, ex-leider van de Talking Heads

Kunstmakers werken op sommige momenten alleen en op andere samen.
Samenwerken betekent in het deeltijds kunstonderwijs:

- feedback geven op elkaars werk
- samen een voorstelling of tentoonstelling maken
- respect tonen voor andere en hun werk
- elkaar helpen met een moeilijke passage

De rol van samenspeler helpt je een creatieve kunstenaar, een kundige vakman, een performer met présence en een vaardig (onder)zoeker te worden. Een leraar heeft hier oog voor.



de vakman

*10.000 uren ervaring zijn nodig om
meesterschap te ontwikkelen.*

Richard Sennett in De Ambachtsman

De landkaart vakman ziet er hoekig uit. De wegen zijn recht. Het vakmanschap pak je best zo efficiënt mogelijk aan.

Rondom de huizenblokken worden rondjes gedraaid. Zonder oefenen immers geen vakmanschap.

Alle straten en wegen lijken op elkaar. Standaardisatie hoort bij vakmanschap. De kleur van de vakman is grijs. Het is een kleur die allerlei gradaties en nuances heeft én zich vlot laat mengen met de kleuren van de andere rollen.

TECHNIEKEN
MATERIALEN EN

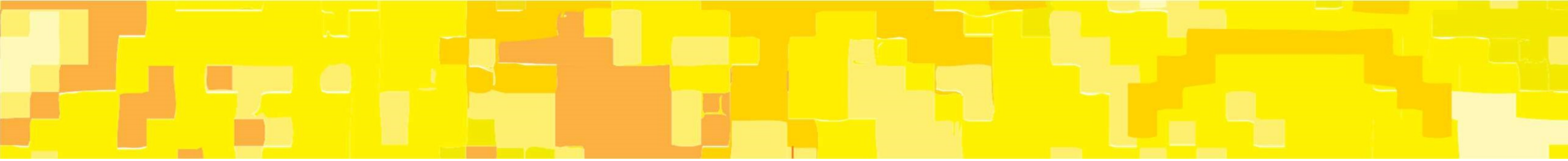
WERKHOUDING ONTWIKKELEN

BASISVAARDIGHEDEN

BEHEERSEN

VAKKENNIS HANTEREN

WERKEN MET/AANKWALITEIT



de performer

Ik doe het om mensen te raken, en als dat lukt... man, ik word daar zo gelukkig van.

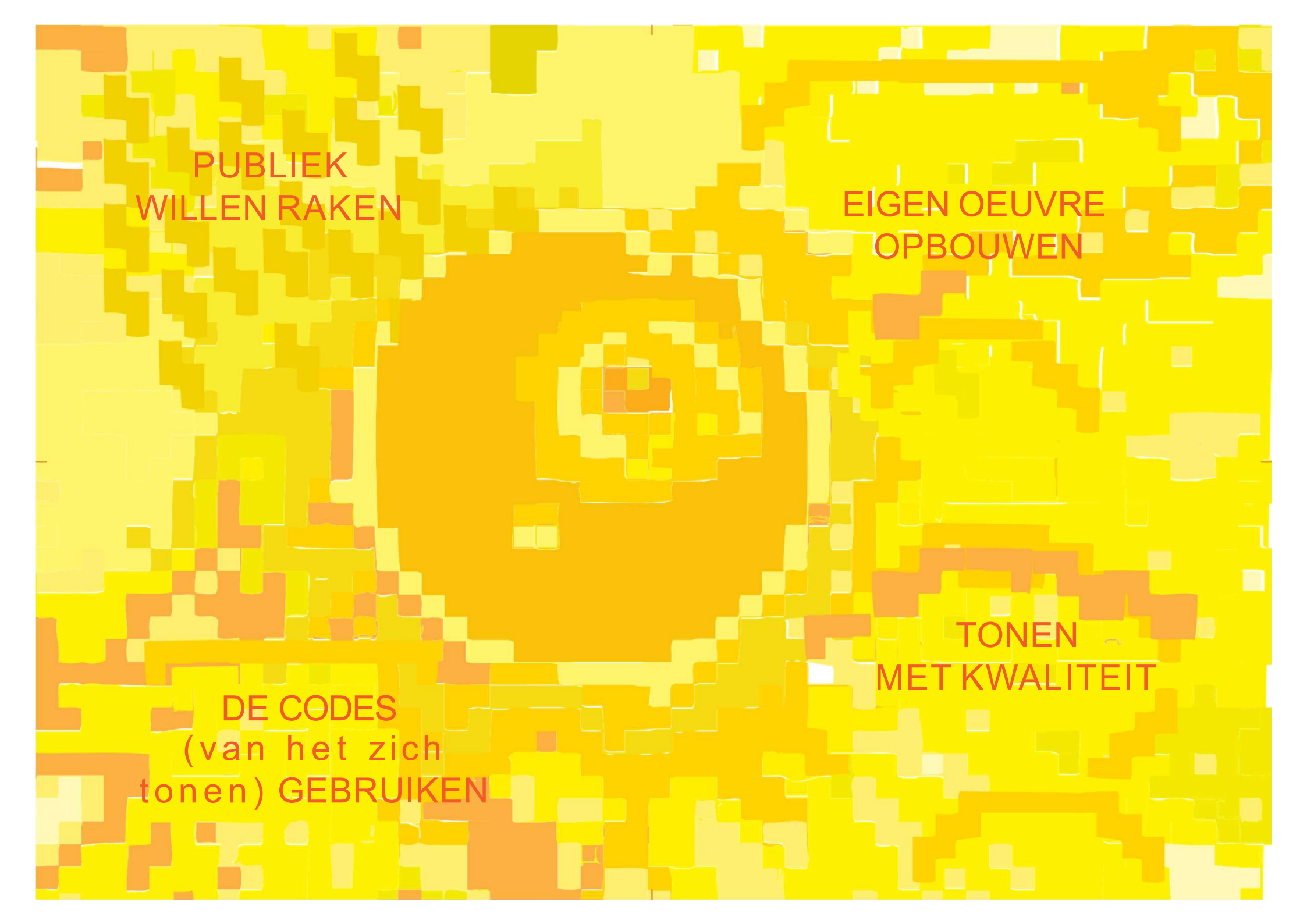
actrice Anne-Laure Vandeputte

Jonge kinderen tonen trots hun tekening en knutselwerk.

Later wordt het (zich) tonen aan een publiek meer tricky. Het vraagt zelfvertrouwen en leren omgaan met plankenkoorts. Het deeltijds kunstonderwijs is de plek bij uitstek om je daarin te oefenen.

Een performer probeert het publiek te raken met hetgeen hij/zij toont, opkomen, plaats innemen en het beeld tot het publiek richten.

Je toont je vanaf het moment dat je met je werk naar buiten komt. Je kan hierin een eigen stijl ontwikkelen, je kan kiezen voor iets indrukwekkende entr  e of sereen. In elk geval is het belangrijk te weten dat je hiermee een bepaalde toon zet.



PUBLIEK
WILLEN RAKEN

EIGEN OEUVRE
OPBOUWEN

TONEN
MET KWALITEIT

DE CODES
(van het zich
tonen) GEBRUIKEN



De unieke ik

Het feit dat ik ik ben en niemand anders is één van mijn grootste troeven. De pijn die gepaard gaat om onafhankelijk te zijn en een eigen stem te ontwikkelen, neem ik er graag bij.

Haruki Murakami in *Waarover ik praat als ik praat over hardlopen*, roman (2010)

Leerlingen komen in het deeltijds kunstonderwijs binnen als een uniek persoon met eigen dromen en wensen, met een eigen voorgeschiedenis en achtergrond. Doorheen de lessen en ervaringen krijgt hun persoonlijkheid nog meer vorm en reliëf.

Wie echt artistiek bezig is ontwikkelt een eigen stem of een eigen vorm. Het unieke verdiept en verbreedt zich.

De manier waarop de leerling invulling geeft aan de kunstenaar, de vakman, de samenspeler, de (onder)zoeker en de performer, vormt zijn unieke ik.



RAAMLEERPLAN + AHA! ACADEMIEUWK

DOELSTELLING
Vormen van de 'UNIEKE IK'

HOE?

VANUIT DE 5 ROLLEN:
ONDERZOEKER – KUNSTENAAR – VAKMAN
PERFORMER - SAMENSPELER

+

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

+

AANGEVULD PER GRAAD EN VAK MET:
VAKTECHNISCHE COMPETENTIES BEGINONDERWIJS
+
SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

GEDRAGEN DOOR AHA! HAAR:

Artistiek Pedagogisch Project – Visieteksten – Atelierdagboeken - Evaluatieprocedure



Duiding bij de

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

20 COMPETENTIES 'KUNSTIG COMPETENT'

werhouding ontwikkelen	tonen met kwaliteit		nieuwsgierig en onderzoekend zijn	techniek, materiaal en basisvaardigheden beheersen	zich op persoonlijke wijze uitdrukken
eigen sterktes en werkpunten benoemen	werken met/aan kwaliteit	eigen oeuvre opbouwen	experimenteren	feedback geven en ontvangen	codes van het (zich) tonen gebruiken
samenwerken	zich inleven		respect tonen voor anderen en hun werk	creëren	vakkennis hanteren
	proces zichtbaar maken	samen maken	eigen horizon verruimen	publiek willen raken	

101 LEERDOELEN 'KUNSTIG COMPETENT'

EXPERIMENTEREN kunstenaar

- V improviseren binnen een kader;
- V variëren, combineren en spelen met de bouwstenen;
- V mogelijkheden uitproberen;
- ^ zekerheden loslaten en toeval toelaten;
- ^ durven (ontsporen).

CREËREN kunstenaar

- V iets maken;
- V schrappen en schaven;
- V verbeelden;
- V een idee concretiseren;
- V beeldtaal ontwikkelen.

ZICH OP PERSOONLIJKE WIJZE UITDRUKKEN kunstenaar

- ^ vragen stellen over zichzelf (subjectiveren);
- ^ persoonlijke indrukken uitdrukken;
- ^ eigen stijl vinden;
- ^ zienswijze verbeelden;
- ^ authentiek zijn in het maken.

ZICH INLEVEN kunstenaar

- V in de huid kruipen van;
- V zichzelf verhouden tot kunstactualiteit;
- V interpreteren;
- V mogelijkheden zien;
- V inspireren en laten inspireren.

NIEUWSGIERIG EN ONDERZOEKEND ZIJN onderzoeker

- ^ (in) vraag stellen;
- ^ informatie zoeken en aanmaken;
- ^ zich openstellen voor het onbekende en het onverwachte;
- ^ belangstelling tonen voor verschillende genres, stijlen, disciplines en andere kunstvormen;
- ^ verwonderd zijn.

EIGEN STERKTES EN WERKPUNTEN BENOEMEN onderzoeker

- V kwaliteiten uitspelen;
- V valkuilen zien;
- V eigen werk kritisch bekijken;
- V werkpunten aanpakken;
- V volgende stap/uitdagingen benoemen.

PROCES ZICHTBAAR MAKEN onderzoeker

- V eigen keuzes onderbouwen;
- V artistiek parcours in beeld brengen;
- V zich vragen stellen over product en proces;
- V afstand nemen;
- V eigen proces verwoorden/ verbeelden.

EIGEN HORIZON VERRUIMEN onderzoeker

- < de verschillende kunstbelevingen verkennen;
- < verschillende stijlen en genres onderzoeken;
- ^ films, concerten, tentoonstellingen en voorstellingen bijwonen;
- < de meesterwerken kennen;
- < historisch/actueel besef hebben.

TECHNIEK, MATERIAAL EN BASISVAARDIGHEDEN BEHEERSEN vakman

- V techniek gebruiken;
- V een persoonlijke werkwijze ontwikkelen;
- V virtuositeit ontwikkelen;
- V spelen met de regels van het metier;
- V beeldtaal ontdekken, herkennen en uitdiepen;
- V een oeuvre uitbouwen dat complexer wordt.

WERKEN MET/AAN KWALITEIT vakman

- ^ de lat hoog leggen;
- ^ oefenen;
- ^ intrinsiek werken;
- ^ eigen grenzen verleggen;
- ^ feedback verwerken in het werk.

WERKHOUDING ONTWIKKELEN vakman

- ^ efficiënt werken;
- ^ zorg dragen voor materiaal en atelier;
- ^ bewust worden van routines;
- ^ werken met focus;
- ^ doorzetten ook als het moeilijk is.

VAKKENNIS HANTEREN vakman

- < mogelijkheden van materiaal en medium verkennen;
- < vaktaal gebruiken;
- < materiaalkennis hebben;
- < begrippen uit de kunstgeschiedenis/ actualiteit kennen en gebruiken;
- < technieken kunnen benoemen.

SAMENWERKEN samenspeler

- ^ luisteren en reageren;
- ^ initiatief nemen;
- ^ afspraken nakomen;
- ^ inspelen op personen, situaties...;
- ^ passie delen.

SAMEN MAKEN samenspeler

- V voortbouwen op elkaars ideeën/werk;
- V resultaatgericht werken;
- V kennis en inzichten delen;
- V samen keuzes maken;
- V vanuit een gemeenschappelijk doel werken.

RESPECT TONEN VOOR ANDEREN EN HUN WERK samenspeler

- ^ aandachtig luisteren/kijken;
- ^ belangstelling tonen voor andere visies;
- ^ in dialoog gaan met anderen;
- ^ aandacht voor (de inbreng van) anderen hebben;
- ^ openstaan voor de werkwijze van anderen.

FEEDBACK GEVEN EN ONTVANGEN samenspeler

- V kritisch kijken/luisteren;
- V opbouwende feedback, suggesties en tips geven;
- V openstaan voor feedback van anderen;
- V feedback zorgvuldig verwoorden;
- V sterktes en werkpunten benoemen.

TONEN MET KWALITEIT performer

- V goed voorbereid zijn;
- V omgaan met tijdsdruk;
- V zich aanpassen aan de omstandigheden;
- V doorgaan (ook als het fout gaat);
- V reactie in ontvangst nemen.

CODES VAN HET (ZICH) TONEN GEBRUIKEN performer

- V zich op eigen wijze voorbereiden;
- V presenteren;
- V focus leren leggen;
- V in dialoog gaan met een publiek;
- V samenhang creëren.

PUBLIEK WILLEN RAKEN performer

- ^ een eigen verhaal vertellen;
- ^ een mening vormen;
- ^ engagement tonen;
- ^ indruk nalaten;
- ^ zich durven tonen.

EIGEN OEUVRE/ REPERTOIRE OPBOUWEN performer

- V eigen oeuvre ontsluiten;
- V spelen met genres, stijlen en verwachten;
- V *eigen* werk maken;
- V materiaal toe-eigenen;
- V benoemen wat *afis*.

De opsommingstekens geven aan of een leerdoel een vaardigheid (v), attitude (^) of kenniselement (<) is.

DE AHA! ZET IN OP

NIEUWSGIERIG EN
ONDERZOEKEND ZIJN

EXPERIMENTEREN

SAMENWERKEN

TECHNIEK, MATERIAAL
EN BASISVAARDIGHEDEN
BEHEERSEN

TONEN MET
KWALITEIT

EIGEN STERKTES EN
WERKPUNTEN BENOEMEN

zekerheden loslaten
en toeval toelaten

passie delen

beeldtaal ontdekken,
herkennen en uitdiepen

CODES VAN HET (ZICH)
TONEN GEBRUIKEN

eigen werk
kritisch bekijken

CREËREN

SAMEN MAKEN

VAKKENNIS
HANTEREN

presenteren

PROCES
ZICHTBAAR MAKEN

verbeelden

RESPECT TONEN VOOR
ANDEREN EN HUN WERK

mogelijkheden van
materiaal en medium
verkennen

PUBLIEK WILLEN RAKEN

EIGEN HORIZON
VERRUIMEN

beeldtaal ontwikkelen

belangstelling tonen
voor andere visies

WERKEN MET/AAN
KWALITEIT

engagement tonen

ZICH OP PERSOONLIJKE
WIJZE UITDRUKKEN

FEEDBACK GEVEN
EN ONTVANGEN

oefenen

EIGEN OEUVRE
/REPERTOIRE OPBOUWEN

eigen stijl vinden

WERKHOUDING
ONTWIKKELEN

eigen werk maken

ZICH INLEVEN

zorg dragen voor
materiaal en atelier

inspireren en
laten inspireren

RAAMLEERPLAN + AHA! ACADEMIELUIK

DOELSTELLING
Vormen van de 'UNIEKE IK'

HOE?

VANUIT DE 5 ROLLEN:
ONDERZOEKER – KUNSTENAAR – VAKMAN
PERFORMER - SAMENSPELER

+

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

+

AANGEVULD PER GRAAD EN VAK MET:
VAKTECHNISCHE COMPETENTIES BEGINONDERWIJS
+
SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

GEDRAGEN DOOR AHA! HAAR:

Artistiek Pedagogisch Project – Visieteksten – Atelierdagboeken - Evaluatieprocedure



Duiding bij de

VAKTECHNISCHE COMPETENTIES EN SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

VAKTECHNISCHE COMPETENTIES

EEN COMPETENTIE

Is een observeerbare eigenschap in de vorm van kennis, vaardigheden en attitudes. Een leerling die ze verwerft of vertoont functioneert beter in een context.

COMPETENTIES VANUIT HET BEGINONDERWIJS

De competenties worden gezien vanuit het beginonderwijs en omvatten een basis aan te bereiken competenties die op maat van ieder individu kunnen uitgebreid worden.

EIGEN AAN HET ATELIER EN DE GRAAD

In tegenstelling tot de rollen en de selectie competenties en leerdoelen zijn de vaktechnische competenties verschillend volgens graad en optie (atelierkeuze).

VOORBEELD UIT HET ATELIER GRAFIEKKUNST

- De techniek van hoogdruk, zeefdruk, diepdruk, vlakdruk, typografie leren kennen.
- De techniek van hoogdruk, zeefdruk, diepdruk, vlakdruk, typografie beheersen.
- De techniek van hoogdruk, zeefdruk, diepdruk, vlakdruk, typografie uitdiepen.

SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

Zijn een uitbreiding op de vaktechnische competenties. Daar waar de vaktechnische refereren naar het vakmanschap (techniek) zijn de specifieke doelstellingen hier een uitbreiding op om de andere rollen aan te sturen.

EIGEN AAN HET ATELIER EN DE GRAAD

Specifieke doelstellingen zijn eigen aan de graad en de optie en kunnen occasioneel verschillen per leerjaar.

VOORBEELD UIT HET ATELIER GRAFIEKKUNST

- Het ambacht leren van de verschillende grafische disciplines (techniek, materiaalonderzoek- en kennis, papierkennis, hanteren van de drukpersen en machines... enz) door middel van gevarieerde opdrachten.
- Een eigen beeldtaal ontwikkelen via het medium grafiek.
- Een beeldend concept bedenken, ontwikkelen, realiseren en tentoonstellen. Het proces kritisch reflecteren en documenteren.

RAAMLEERPLAN + AHA! ACADEMIELUIK

DOELSTELLING
Vormen van de 'UNIEKE IK'

HOE?

VANUIT DE 5 ROLLEN:
ONDERZOEKER – KUNSTENAAR – VAKMAN
PERFORMER - SAMENSPELER

+

SELECTIE VAN COMPETENTIES EN LEERDOELEN

+

AANGEVULD PER GRAAD EN VAK MET:
VAKTECHNISCHE COMPETENTIES BEGINONDERWIJS
+
SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

GEDRAGEN DOOR AHA! HAAR:

Artistiek Pedagogisch Project – Visieteksten – Atelierdagboeken - Evaluatieprocedure



Duiding bij de

BEGRIPPEN

Artistiek Pedagogisch Project
Visietekst
Atelierdagboeken
Evaluatie

ARTISTIEK PEDAGOGISCH PROJECT

DIT IS KORTWEG DE VISIE VAN DE ACADEMIE

En ziet er als volgt uit:

Onderzoeker

- > Nieuwe dingen durven creëren door middel van onderzoek onder individuele begeleiding.
Ruimte scheppen en open staan voor experiment.
- > Experiment is niet het eindresultaat van een project maar een aanzet tot een eigen visie.

Kunstenaar

- > De Academie groeit naar een vrijplaats waar de eigen creativiteit ontwikkeld wordt.
- > In de Academie werken we in een hedendaags, actueel en cultureel kader, waarbij de mogelijkheden van verschillende basistechnieken aangeleerd worden.
- > De leerling kunstenaar maakt in het vooropgestelde programma eigen keuzes en bepaalt doelstellingen.

Vakman

- > Het atelier als technische ruimte om actuele kunst mogelijk te maken.

Samenspeler

- > Samenhorigheid creëren door vak- en graadsoverschrijdend te experimenteren en te evalueren.

Performer

- > De Academie groeit naar een gevestigde waarde op het gebied van kunsteducatie in Harelbeke, in samenwerking met Harelbeke en omstreken.
- > Onze Academie is een Academie die klas- en atelieroverschrijdend hun creaties tonen.
- > Onze Academie is een Academie die aandacht schenkt aan het presenteren van het werk.

Unieke ik

- > We ondersteunen openheid en eigenheid door te differentiëren in specialisatie en talent.
- > Door differentiatie in specialisatie en talent groeien we naar kwaliteitsvolle Academie.

VISIETEKST(EN)

EEN VISIETEKST PER ATELIER

Dit is de beschrijving van **hoe** het atelier zijn/haar toekomst ziet.

VOORBEELD: VISIETEKST ATELIER 3D

De werking van het atelier 3D is gebaseerd op volgende 3 competenties:

1. Ontdekken – 2. Experimenteren – 3. Verbeelden

In het atelier gaan de leerlingen aan de slag met allerlei recuperatie- en vindmaterialen. De leerlingen ontdekken hoe ze dit materiaal kunnen gebruiken om een eigen kunstwerk te creëren. De leerkracht biedt hen diverse mogelijkheden en voorbeelden aan uit de kunstactualiteit, waarbij de nadruk ligt op een authentieke en originele beeldtaal. De leerlingen ontdekken ook de techniek om een eigen idee, thema of onderwerp te verbeelden. Tenslotte krijgt de leerling de ruimte en de vrijheid om te experimenteren en zelf nieuwe mogelijkheden te ontdekken.

De vaktechnische competenties sluiten voor een groot deel aan bij het atelier Mixed Media, maar dan vereenvoudigd en op het niveau van de 2^{de} graad:

Gereedschappen gebruiken in functie van het uit te voeren project – mengvormen toepassen – verzamelen en assembleren – experimentele technieken toepassen – ruimtelijke technieken uitvoeren – combineren van materialen en technieken – materialen verwerken – verschillende beelddragers toepassen – structuur, textuur,, stofuitdrukking en patina verwerken.

ATELIERDAGBOEK

EEN ATELIERDAGBOEK = Is een visuele trip doorheen de activiteit in een atelier.

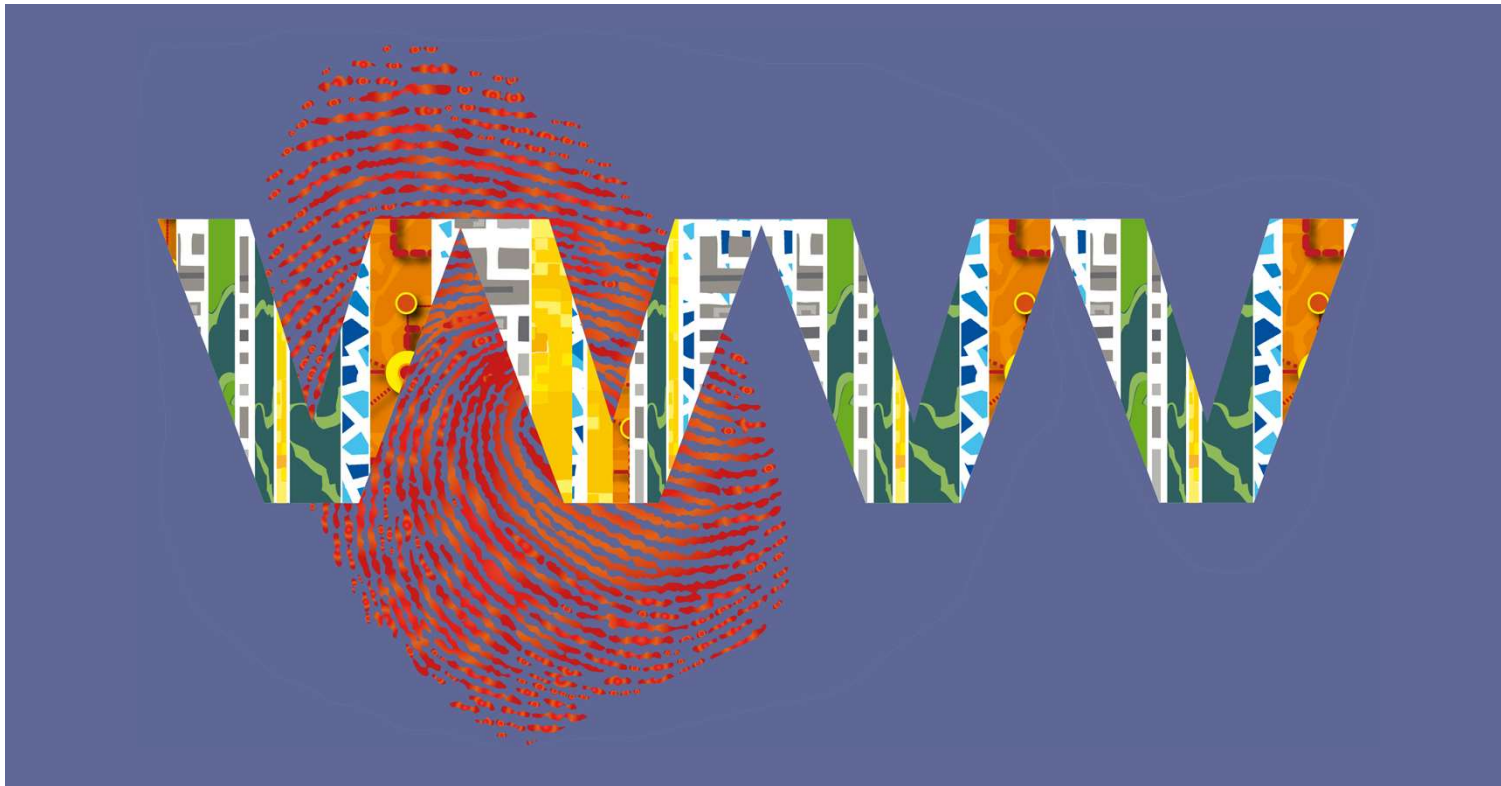
Het voorbeeld hieronder komt uit het atelier schilderkunst.



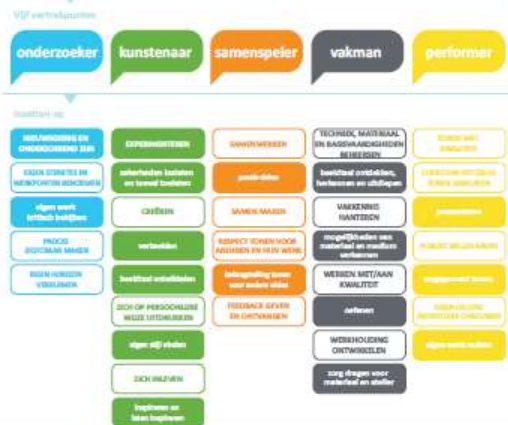
EVALUATIEPRINCIPE – DE VIER ‘V’S

Het evaluatieprincipe:

- Voeden
- Veelzijdig
- Voortdurend
- Veeleisend



Frederik Degraeve
Evaluatiejaar 2019-2020
4de graad - 1ste jaar
Beeldhouwen & Ruimtelijke Kunst

[illegible][illegible]

Konstanz 1 2 3 4 5 6 7 8

[illegible]

Volledige integratie van

KUNSTTIJD

- *Kunstgeschiedenis* -

KUNSTTIJD VOOR IEDEREEN

EEN RUIME OPVATTING VAN HET BEGRIIP KUNSTTIJD

1. Het atelier Kunsttijd

- Georganiseerd door Kunsttijd-docent
- Volgens een vast Kunsttijd academiejaar-programma

2. Kunstuitstappen in organisatie van de docent(en)

- Worden bekend gemaakt doorheen het academiejaar

VERWACHTE AANWEZIGHEID OP KUNSTTIJD

Iedereen is ten alle tijd welkom in het atelier Kunsttijd en is vrij om te kiezen of hij/zij al dan niet mee op kunstuitstap gaat.

De eenvoudige regel is dat je in je 5-jarige opleidingstraject minimaal 8 x aanwezig bent.

COMPETENTIE- EN ONTWIKKELINGSGERICHT WERKEN

COMPETENTIEGERICHT WERKEN

Competentiegericht onderwijs is geïntegreerd onderwijs. Kennis, vaardigheden en attitudes zijn constant met elkaar verweven. Elke competentie wordt verder verfijnd in concrete leerdoelen.

Competentiegericht werken maakt onderwijs doelgericht en mikt op duurzame leereffecten. Hierin onderscheidt het dko zich van andere kunsteducatieve initiatieven.

Andere onderwijsvormen werken aan meetbare leerresultaten. In artistiek onderwijs zijn objectief meetbare leerresultaten moeilijk(er) te bepalen. Daarom werden de artistieke competenties voldoende open geformuleerd.

ONTWIKKELINGSGERICHT WERKEN

Een **ontwikkelingsgerichte aanpak** vertrekt vanuit de overtuiging dat elke leerling zich artistiek kan ontwikkelen. Die ontwikkeling volgt daarbij een onverwacht en persoonlijk parcours.

Competenties **ontwikkelen** zich in vier richtingen. Een leerling is meer competent als de kwaliteit, de zelfstandigheid, de complexiteit en de eigenheid van de competenties groter worden.

- toenemende **kwaliteit**: verwijst o.a. naar soepelheid, gemak, automatisatie, vlotheid.
- groeiende **zelfstandigheid**: slaat o.a. op toenemende onafhankelijkheid van ondersteuning en zelfsturing.
- oplopende **complexiteit**: duidt o.a. op moeilijkheidsgraad, veelheid en mate van onveiligheid.
- stijgende **eigen touch**: refereert o.a. naar het zich toe eigenen of naar de hand zetten van materieel en materiaal.

