



Op Kunst gebaseerde training over Probleemoplossing

Groepstraining
Gids voor trainers

Leerdoelen en resultaten van deze les:

LEERDOELEN	RESULTATEN
Trainen in het creatief aanpakken van problemen door het observeren en analyseren van het kunstwerk/literatuur.	Deelnemers zijn beter in staat om een nieuwe en ogenschijnlijk onbeheersbare situatie te managen door een "creatieve inspanning" te implementeren die gericht is op het identificeren van nieuwe strategieën.
Trainen in het "probleemoplossend" proces: een probleem identificeren en een doel stellen, de obstakels analyseren, hypothesen formuleren, oplossingen evalueren en handelen.	Deelnemers zijn beter in staat om een probleem te benaderen en op te lossen door een strategisch proces toe te passen.
Deelnemers de vaardigheid bieden om hun manier van gedragen, zien en voelen te veranderen om het bereiken van een doel te vergemakkelijken.	Deelnemers weten hoe ze een "out of the box"-strategie moeten gebruiken om een probleem te analyseren en een oplossing te vinden voor een probleem.

Methoden



**Korte intro's van het
onderwerp 'probleem
oplossen' en de kunstwerken**



Observatie



Zelf-reflectie and zelf studie



Discussions.

Groep Training Plan:

Duur: 5 uur

Benodigheden:

- Laptop en projector
- Handouts rondom kunstwerk
- Papier, pennen, kleurpotloden
- Benodigheden voor de Ice-breakers

Digitale ondersteuning (optioneel)

- Voor het brainstorme en discussie: **Miro**
- Eind evaluatie: **Mentimeter**

Groeps Training structuur en materiaal

Problem solving

STRUCTUUR

1. Ice-breaker gekoppeld aan “problem oplossen”
2. Introductie probleemoplossen
3. Introductie op kunstwerk/literatuur
4. Discussie:
 1. Interpretatie kunstwerk/literatuur
 2. Analyse van het kunstwerk/iteratuurstuk
 3. Probleemoplossen door de lens van het kunstwerk
5. Conclusie
6. Probleemoplossen samenvatting

MATERIAAL

1. Groepstraining gids
2. Database kunstwerken en literatuur
3. Links naar bronnen en beschikbare materialen rondom kunstwerk en literatuur
4. Methodology om kunst toe te voegen aan een training, onderwijs, creativiteit en innovatie

Tijdschema

N.	Activiteiten	Tijd
1	Ijsbrekende activiteiten die verband houden met het onderwerp "probleemoplossend"	90 minuten
2	Inleiding tot het oplossen van problemen: waar gaat deze vaardigheid over en hoe verwerven en gebruiken we deze?	30 minuten
3	Inleiding tot het geselecteerde kunstwerk/literatuur en analyse van het bijbehorende informatiemateriaal.	45 minuten
4	Begeleide discussie: Interpretatie van het kunstwerk/literatuur Analyse van de elementen van het kunstwerk/de literatuur Het onderwerp door de lens van het kunstwerk/literatuur	1.45 minuten
5	Conclusie	30 minuten
6	Samenvatting van probleemoplossende vaardigheden	30 minuten
	COMPLEET LESPLAN	5 uur

1. Ice-breaker

De ice-breaker zal dienen om het gesprek te leiden naar het onderwerp "probleemoplossen". Vraag deelnemers naar standpunt, ervaring en kennis over het onderwerp :

- a) Wanneer je een uitdaging aangaat of een oplossing voor een probleem moet vinden, hoe benader je de situatie dan?
- b) Weet je van 'probleemoplossend' vermogen?
- c) Heeft u ervaring met het toepassen van "probleemoplossing" in complexe situaties?

De ice-breaker kan worden geleid door het gebruik van spel om deelnemers zich vrij te laten voelen om hun gedachten te delen en te brainstormen. Dixit kaartenspel, hier gepresenteerd, is een effectief hulpmiddel voor deze activiteit, maar trainers kunnen vrij andere tools gebruiken.

Dixit kaarten

Spread de kaarten uit met de afbeeldingen naar boven op de tafel. Laat iedereen in de groep één kaart kiezen die past bij hoe ze zich nu voelen of wat hun verwachtingen zijn voor de rest van de training.

Ga rond, laat iedereen zich presenteren en laat ze uitleggen waarom ze deze kaart hebben genomen, wat voor soort gevoelens of emotie dat beeld heeft opgeroepen. Het is een gemakkelijke manier om mensen aan het praten te krijgen, omdat ze een beeld hebben dat hun verhaal ondersteunt. Het spel creëert een sfeer waarin mensen naar elkaar luisteren en praten over persoonlijke gevoelens in een veilige omgeving.

2. Introductie

PROBLEEMOPLOSSEN

introductie

Bij het oplossen van problemen wordt de persoon geconfronteerd met een situatie die nieuw en onbeheersbaar is volgens de gebruikelijke manieren waarop hij / zij heeft geleerd en gekend. Wat daarom in deze situaties nodig is, is het implementeren van een echte "creatieve inspanning" gericht op het identificeren van nieuwe strategieën die ons naar het beste kunnen leiden.

Om tot een oplossing te komen is een verandering in onze manier van zien en voelen of in ons gedrag noodzakelijk, om de doelstellingen te kunnen bereiken.

"Iedereen is een genie. Maar als je een vis beoordeelt op zijn vermogen om in bomen te klimmen, zal hij zijn hele leven geloven dat hij dom is.

We kunnen niet verwachten dat dingen veranderen als we dezelfde dingen blijven doen
Creativiteit werkt aanstekelijk. Geef het door".

(Citaat van Albert Eisten)

Wat is het proces van het oplossen van problemen?

1. Definieer het probleem
2. Stel het doel vast
3. Analyseer de obstakels
4. Formuleer hypothesen om het probleem op te lossen
5. Evalueer de oplossingen
6. Het nemen van een beslissing
7. Handelen

3.1 Korte introductie op het kunstwerk

KUNSTWERK 1: Architectuur

TITEL: Dome of Santa Maria del Fiore Cathedral

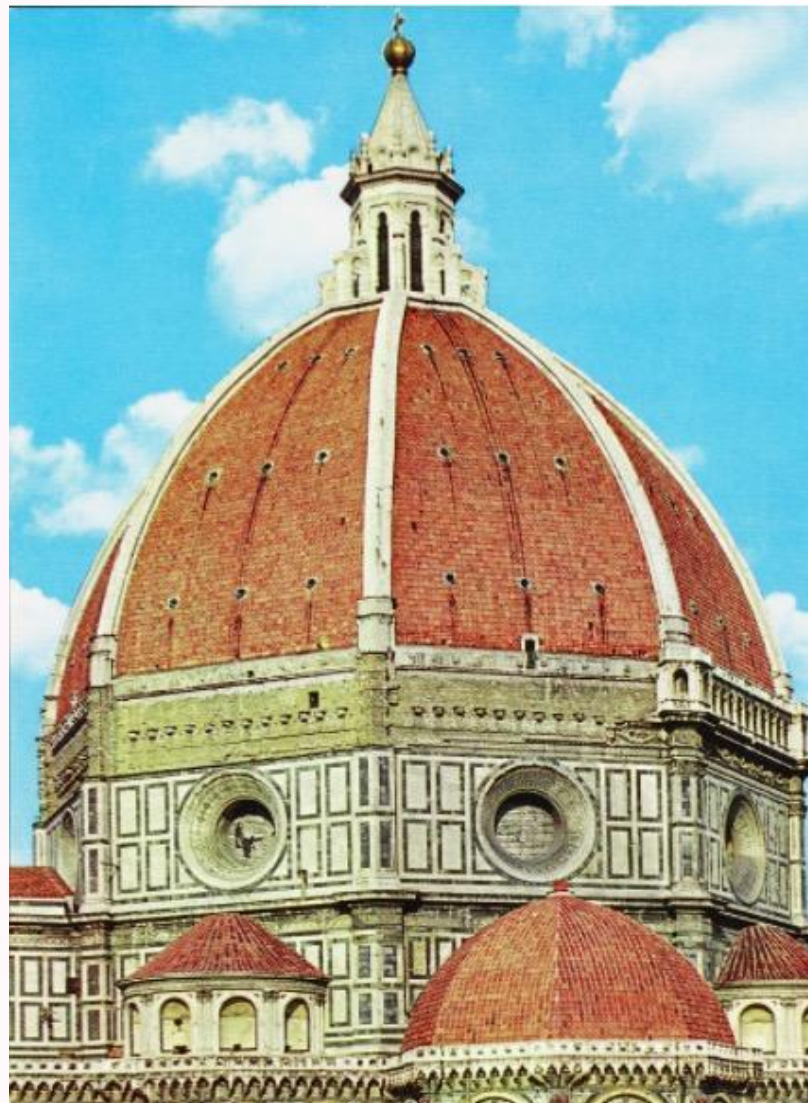
KUNSTENAAR: Filippo Brunelleschi (1420-1436)

BESCHRIJVING:

De koepel van Santa Maria del Fiore is het grootste metselwerk koepel ooit gebouwd in de wereld, het is uniek.

Het belangrijkste kenmerk van de koepel is het complexe veelvlak.

De hoogte van de vloerbelasting en zijn achthoekige vorm dwong Filippo Brunelleschi om een puntige boogvorm te kiezen, in plaats van de hemisferische. Hij koos ook voor een dubbele koepel om de belasting te verlichten.



3.1 Korte introductie van het kunstwerk

KUNSTWERK 2: Schilderij

TITEL: "Oedipus en de Sfinx"

KUNSTENAAR: Giorgio de Chirico (1864)

BESCHRIJVING:

Het schilderij vertegenwoordigt het mythologische verhaal van de ontmoeting tussen Oedipus en de Sfinx.

Oedipus slaagt erin het raadsel van de Sfinx op te lossen.

- "Wat is het dier dat 's morgens met vier poten loopt, 's middags met twee en 's avonds met drie?"

- "Het is de man, die als kind op alle vier kruipt; als hij volwassen is, loopt hij rechtop op twee voeten, en als een oude man moet hij een stok gebruiken als ondersteuning om te lopen".



4.1 Interpretatie

Kunstwerken interpreteren

Je moet leerlingen vragen om te beschrijven wat ze zien / voelen / begrijpen van de geselecteerde kunstwerken / literatuur.

De focus van de discussie ligt op het delen van persoonlijke opvattingen, gevoelens en gedachten van deelnemers over het kunstwerk/literatuur. Het doel is om deelnemers aan te moedigen hun mening te delen door erop te wijzen dat er geen verkeerde antwoorden zijn.

Mogelijke vragen:

1. Wat doet dit kunstwerk je denken en voelen?
2. Wat denk je dat het kunstwerk wil communiceren?
3. Wat is volgens jou de focus van de aandacht van de kunstenaar?
4. Wat zijn de uitdagingen waar je de kunstenaars voor staat bij de realisatie van het kunstwerk/de literatuur?

4.2

Analyse

Illustraties analyseren

Begeleid de analyse in een discussie die leidt tot het onderwerp 'probleemoplossen'.

Mogelijke vragen:

- Zit er iets in dit kunstwerk dat je doet denken aan kenmerken van de probleemoplossende vaardigheid?
- Zijn er elementen in dit kunstwerk die je kunt relateren aan het probleemoplossingsproces? Wat zijn het en hoe/waar kun je ze vinden?
- Zou je het probleemoplossingsproces kunnen beschrijven door middel van dit kunstwerk?

Ondersteuning

Optioneel kunt u de leerlingen onderzoeken en voorzien van de ondersteuningsanalyse tools die zijn gekozen op basis van het onderwerp en het kunstwerk / literatuur onder observatie. Deze worden gecombineerd met het aanvullende informatiemateriaal over de kunstwerken/literatuur in de database.

KUNST- EN LITERATUURTOOLS

Hoe analyseer je een kunstwerk/literatuur?

1e

- *Zelfreflectie door een kunstwerk/literatuur*
- *Kleur en vormen symboliek gerelateerd aan de context (in de kunst)*
- *Plotstructuur of schrijftechnieken (in de literatuur)*

2e

- *Historische en milieucontext*
- *Kunstwerk en/of kunstenaarsgeschiedenis*

4.3 Discussie: Probleemoplossen door de lens van kunst

Je moet leerlingen begeleiden in een discussie over het onderwerp door de lenzen van de kunstwerken.

Openingsvraag: Waar vinden we de probleemoplossende kenmerken of processen in dit kunstwerk?

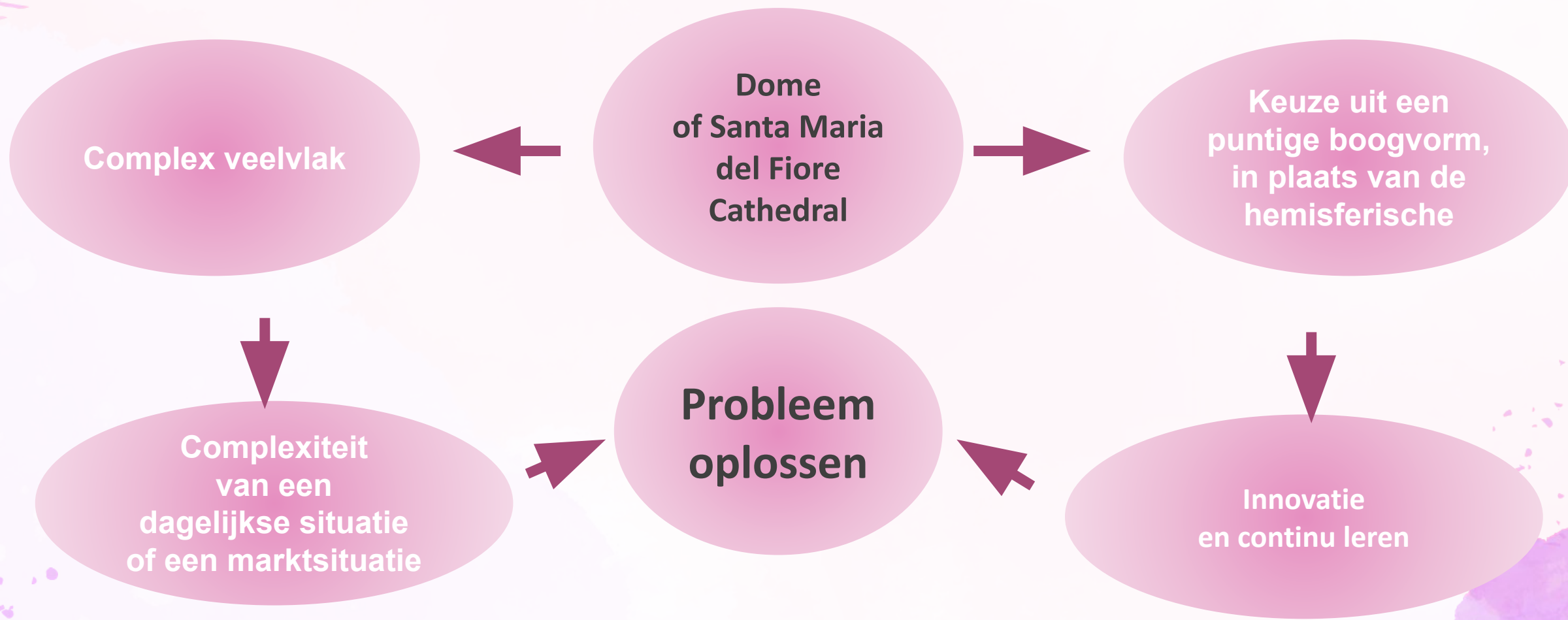
Om deze discussie te begeleiden, kunt u de ondersteuning gebruiken van een of meer van de volgende activiteiten die door de opvoeder zijn geselecteerd:

Q&A sessies – over het onderwerp en over de kunstwerken/literatuur

- Mindmaps over het onderwerp van de activiteit
- Vragenkaarten over de kunstwerken/literatuur
- Quizzen over het onderwerp van de activiteit en over de kunstwerken/literatuur
- Praktische oefening om hun eigen versie van kunstwerken te tekenen / schrijven over het onderwerp van de activiteit.

Verzamel de antwoorden van deelnemers en luisteren naar hun verschillende analyses en uitwerkingen.

Mind map (kunstwerk 1)



Quiz cards (Kunstwerk 2)

Kunstwerk

De kubus
onder de sfinx

Probleemoplossen

Omvang van
het probleem,
het proces van
probleem-vorm
ing

Kunstwerk

Kleinere kubus
waarop
Oedipus' voet
rust.

Probleemoplossen

De eerste
vorming van
een
oplossings-stra
tegie.

5. 1 Conclusie (kunstwerk 1)

Aan het einde van de activiteit kon je de groep gaan begeleiden in zijn/haar interpretatie van het kunstwerk, uitleggen hoe hij/zij het onderwerp ziet door de lenzen van het kunstwerk/literatuur.

Waarom hebben we dit kunstwerk gekozen? (De interpretatie in de database is optioneel te gebruiken en kan worden vervangen door een ander).

We kunnen probleemoplossende elementen vinden in de koepel zelf:

1. Innovatie en continu leren zijn de sleutel tot ondernemerschap en probleemoplossing.
2. De polyhedrale configuratie (veelvlak) van de koepel kan worden gezien als de complexiteit van een situatie. Hoe moeilijk het ook lijkt om een weg te vinden door een situatie, een markt, een doel, je kunt de tegenslag uitbuiten, erop voortbouwen en er iets nieuws en unieks uit halen.

Probleemoplossing vaardigheid:

Het is een volledig rationeel en lineair proces, als een soort "gedachte assemblagelijijn". Het vermogen van Probleemoplossing bestaat uit het integreren van onze middelen, de logische met de creatieve, op de best mogelijke manier, wat essentieel is om tot de oplossing te komen. Creativiteit en intuïtie vormen het hart van Probleemoplossing.

Nadat we het probleem, onze doelen en de echte obstakels hebben geïdentificeerd, moeten we aanboren wat we weten en weten hoe we moeten doen, maar dan moeten we onze geest vrijlaten om verbindingen te leggen en ideeën te genereren.

5. 2 Conclusie (kunstwerk)

Aan het einde van de activiteit kon je de groep gaan begeleiden in zijn/haar interpretatie van het kunstwerk, uitleggen hoe hij/zij het onderwerp ziet door de lenzen van de kunst/literatuur onder observatie.

Waarom hebben we dit kunstwerk gekozen? (De interpretatie in de database is optioneel te gebruiken en kan worden vervangen door de interpretatie van de opvoeder).

Naast het raadsel zelf wordt het element waarop in het schilderij moet worden gericht gepresenteerd door de kubussen waarop de sfinx en een van Oedipus' voeten zijn geplaatst.

De kubus onder de sfinx vertegenwoordigt de omvang van het probleem, het proces van probleemvorming; de kleinere kubus waarop de voet van Oedipus rust, vertegenwoordigt de eerste vorming van een oplossingsstrategie.

Men moet zich ook concentreren op de positie van de mannequin, die zich "uitstrekt naar het probleem", ook al is deze van een hoger niveau. Dit kan een duidelijke verwijzing zijn naar introspectie en de houding die nodig is voor het vinden van oplossingen.

Probleemoplossing vaardigheid:

Het is een volledig rationeel en lineair proces, als een soort "gedachte assemblagelij". Het vermogen van Probleemoplossing bestaat uit het integreren van onze middelen, de logische met de creatieve, op de best mogelijke manier, wat essentieel is om tot de oplossing te komen. Creativiteit en intuïtie vormen het hart van Probleemoplossing.

Na het identificeren van het probleem, onze doelen en de echte obstakels, moeten we aanboren wat we weten en weten hoe we moeten doen, maar dan moeten we onze geest vrijlaten om verbindingen te maken en ideeën te genereren.

6. Samenvatting van probleemoplossende vaardigheden

Het is een volledig rationeel en lineair proces, als een soort "gedachte assemblagelijijn". Het vermogen van Probleemoplossing bestaat uit het integreren van onze middelen, de logische met de creatieve, op de best mogelijke manier, wat essentieel is om tot de oplossing te komen.

Creativiteit en intuïtie vormen het hart van Probleemoplossing.

Nadat we het probleem, onze doelen en de echte obstakels hebben geïdentificeerd, moeten we aanboren wat we weten en weten hoe we moeten doen, maar dan moeten we onze geest vrijlaten om verbindingen te leggen en ideeën te genereren.