



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Methodiek voor het toepassen van kunst en literatuur op het gebied van Educatie, Creativiteit en Innovatie

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Inhoud

A. Introductie en infographic	3
B. Leerkader van de Methodologie	9
a) Leerdoelen	9
b) Directe en indirecte doelgroepen	9
c) Leerresultaten in termen van kennis, vaardigheden en competenties	11
C. Deel I: Waarom kunst en literatuur gebruiken in het volwassenenonderwijs?	12
a) Theorie en geschiedenis van kunst en literatuur combineren met de uitgangspunten van niet-formeel en informeel onderwijs	12
b) Creativiteit en innovativiteit in het hedendaagse onderwijs en de 3 categorieën vaardigheden en kennis die leerlingen nodig hebben om te slagen in werk en leven in de 21e eeuw	19
c) Ondernemerschap en ondernemersvaardigheden	25
d) Voorbeelden van educatieve programma's, initiatieven en leerplannen van formeel onderwijs, die kunst en literatuur gebruiken om de creativiteit en innovativiteit van leerlingen te stimuleren	28
e) Wat zouden de verwachte resultaten kunnen zijn als we kunst en literatuur inzetten in het volwassenenonderwijs om ondernemersvaardigheden aan te leren?	32
D. Deel II: Hoe kunst en literatuur toe te passen in het volwassenenonderwijs?	33
1) Basisprincipes van kunsteducatie- 3 complementaire pedagogische pijlers	33
2) Basisprincipes van kunstzinnige therapie en kleurentheorie	38
Basisprincipes van creatief schrijven en storytelling	42
E. Deel III: Les- / sessieplan	47
a) Gebruik van relevante technieken en methoden uit niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs (groepsdynamiek, coachingstechnieken, reflectie en zelfreflectie van leerlingen)	47
b) Richtlijnen voor het ontwikkelen van activiteiten voor het toepassen van kunst en literatuur in het niet-formele volwassenenonderwijs	50
c) Sjabloon van een les- / sessieplan voor het toepassen van kunst en literatuur ter bevordering van creativiteit en innovatie in onderwerpen die verband houden met ondernemersvaardigheden.	55
d) Criteria om kunstwerken en literatuur in kaart te brengen die geschikt zijn voor activiteiten ...	58



A. Introductie en infographic

Vroeger werd voor leraren en opvoeders bepaald wat, wanneer en hoe les te geven. Er werd van hen verwacht dat ze dezelfde methoden gebruikten als voorafgaande generaties, en elke afwijking van traditionele praktijken werd ontmoedigd.

Tegenwoordig worden docenten aangemoedigd om zich aan te passen en nieuwe praktijken toe te passen die zowel kunstzinnig als wetenschappelijk leren erkennen. Ze erkennen dat het hun belangrijkste rol is om elke leerling als individu te leren kennen om zijn of haar unieke behoeften, leerstijl, sociale en culturele achtergrond, interesses en vaardigheden te begrijpen. Om dit te kunnen doen, hebben docenten en professionele trainers nieuwe leermiddelen en innovatieve praktijken nodig. Kunst en literatuur kunnen hen deze nieuwe aanpak geven.

“Applying Arts for Education, Creativity and Innovativeness” (AA4ECI) is een gezamenlijk project van 6 organisaties met diverse achtergronden en expertise op het gebied van formeel en niet-formeel onderwijs. Het partnerschap met twee NGO's (niet-gouvernementele organisaties), twee particuliere opleidingsaanbieders, één universiteit en één overheidsinstantie, is als volgt:

	HUMAN RESOURCES MONITORING AND DEVELOPMENT BUREAU, Lithouwen www.zispb.lt
	NIKANOR LTD, Bulgarije www.nikanor.bg
	OPENEUROPE, Spanje www.openeurope.es
	EUROPEAN GRANTS INTERNATIONAL ACADEMY SRL, Italië www.egina.eu



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	USAK UNIVERSITEIT, Turkije www.usak.edu.tr
 	Gemeente 's-Hertogenbosch, Nederland www.weenerxl.nl

Het project wordt gerealiseerd met financiële steun van het Erasmus + Programma van de Europese Unie, via het Litouwse Nationale Agentschap (project # 2019-1-LT01-KA204-060488).

Vanuit het principe dat creatief leren creatief onderwijs nodig heeft, heeft het project tot doel creatief gebruik van literatuur en beeldende kunst aan te moedigen in niet-formeel en informeel onderwijs en volwassenen- en beroepsopleiders uit te rusten met praktische methodologie en instrumenten om deze toe te passen in het onderwijs-proces.

De specifieke projectdoelstellingen zijn:

1. Het ontwikkelen van een methodologie en een ToT-handboek (training voor trainers) voor creatief gebruik van kunst in niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs en voor het ontsluiten van creatief potentieel van leiders, besluitvormers en ondernemers;
2. Verbeteren van competenties en kennis van volwassen trainers, opleiders, human resources; deskundigen op het gebied van personeelszaken (HR professionals), ondernemers en volwassen leerlingen in het algemeen, hoe ze kunst kunnen inzetten om hiermee creativiteit en innovativiteit uit te lokken, en om zelfontwikkeling en "out-of-the-box" -denken te stimuleren;
3. Verbetering van het vermogen van beroepsopleiders en volwassen leerlingen om emotionele intelligentie te stimuleren in dagelijkse zakelijke oplossingen en besluitvorming en om nieuwe kansen te onderzoeken en ondernemingsgeest te ondersteunen;
4. Het creëren van een niet-formeel netwerk van professionals op het gebied van niet-formeel en informeel onderwijs om de internationale en intergenerationele ondersteuning en uitwisseling van ervaringen, best practices en geleerde lessen op dit gebied te verbeteren;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



5. Bevordering van sectoroverschrijdende en transnationale samenwerking en uitwisseling van best practices tussen partnerlanden, onderwijs- en opleidingscentra uit formeel, niet-formeel en informeel onderwijs.

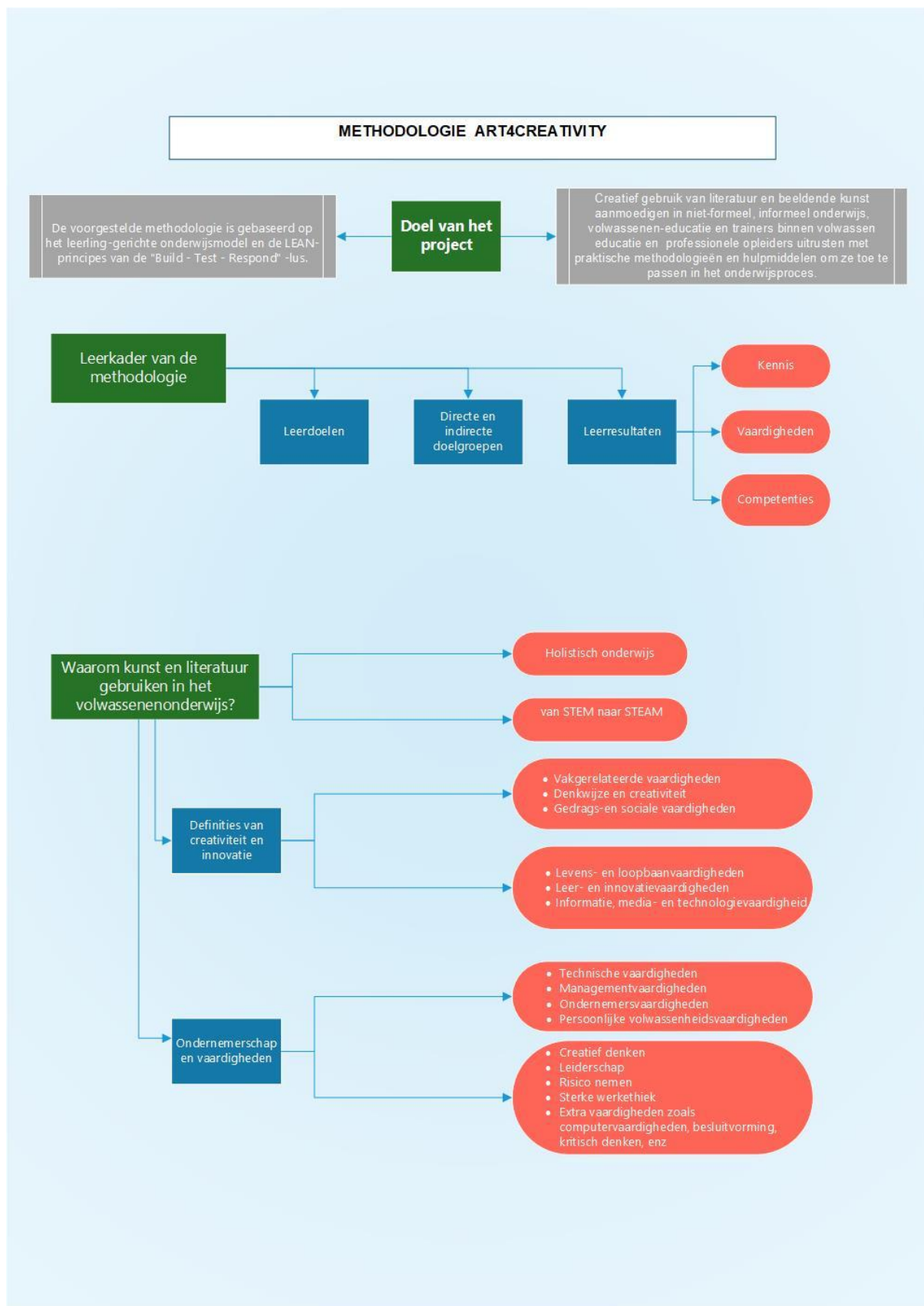
De innovativiteit van de aanpak is dat het docenten en opleidingsexperts die geen professionele kunstenaars of specialisten in Schone Kunsten en literatuur zijn, in staat zal stellen dit in te zetten binnen het onderwijs-proces.

De voorgestelde methodologie is gebaseerd op het leerling-gecentreerde onderwijsmodel en de LEAN-principes van de " bouwen - testen - reageren " -lus.

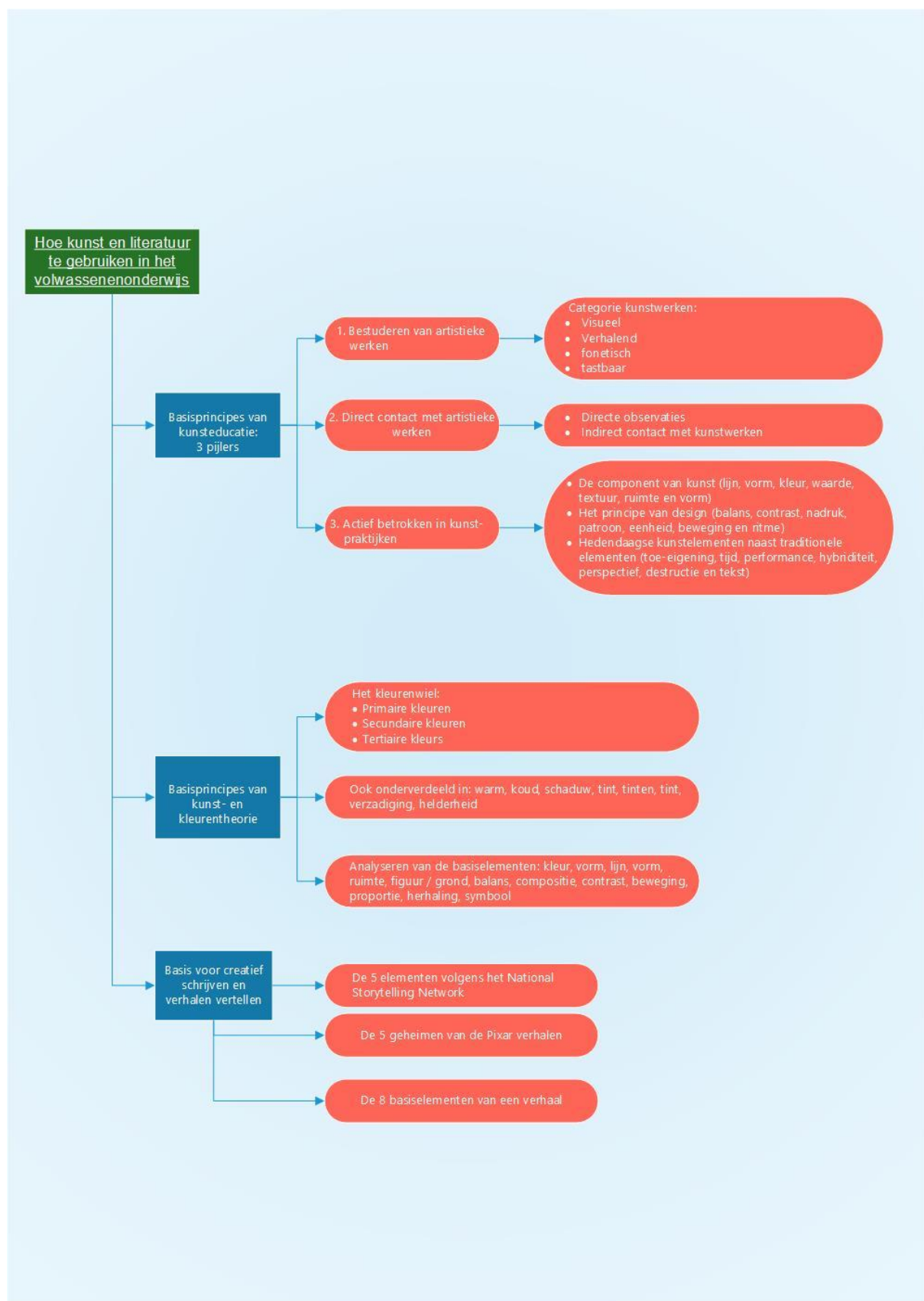
De verwachte impact van het project gaat verschillende richtingen uit. Van de ene kant - om de kennis en vaardigheden van docenten en beroepsbeoefenaren te verrijken, hoe beeldende kunst en literatuur toe te passen in formeel, niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs en om ze te gebruiken ter stimulerering van de emotionele intelligentie van hun leerlingen en het ontsluiten van hun kritische en " out-of-the-box "-denken, creatief potentieel en innovativiteit.

Het tweede aspect is het vergroten van hun kennis over nationaal en Europees cultureel erfgoed en het bewustzijn hoe dit voor educatieve doeleinden kan worden gebruikt.

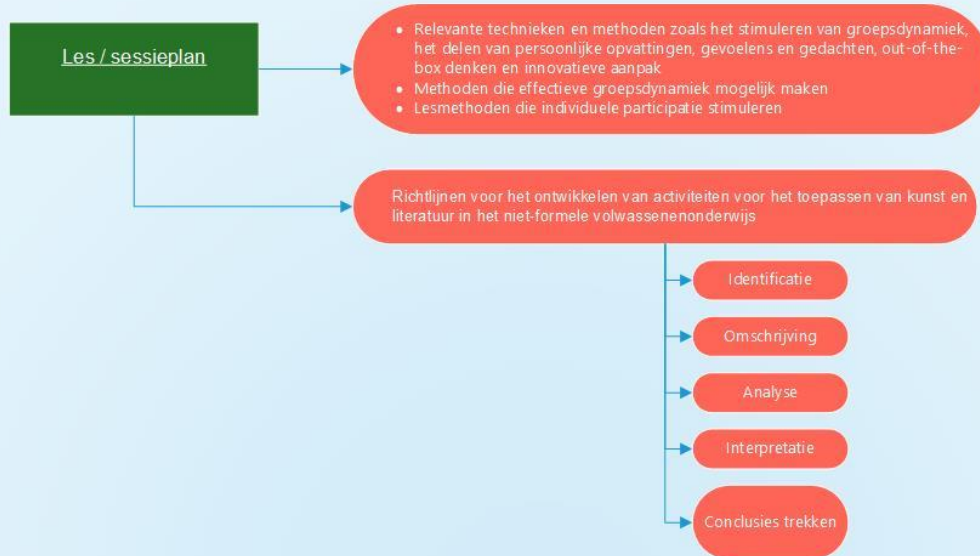
Het derde aspect is het bevorderen van netwerkactiviteiten tussen volwasseneneducatie-organisaties, opleidingsaanbieders, NGO's en overheidsinstanties op nationaal en internationaal niveau door middel van projectactiviteiten. Dit om een succesvolle exploitatie van de projectresultaten te bevorderen en de kwaliteit van het onderwijsproces in elk partnerland te verbeteren.



Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.





B. Leerkader van de Methodologie

a) Leerdoelen

Het belangrijkste doel van de methodologie is om een gemeenschappelijke structuur te geven aan het ToT-handboek, dat is ontwikkeld in het kader van het AA4ECI-project en om partners en doelgroepen kennis te laten maken met de nieuwe methode en hen te helpen deze toe te passen in hun educatieve activiteiten.

De Methodologie heeft de volgende leerdoelen:

- Volwassen onderwijzers en andere opleiders helpen hun kennis, vaardigheden en competenties te verbeteren bij het toepassen van kunst en literatuur in het onderwijsproces om zodoende de creativiteit en innovativiteit van hun leerlingen te stimuleren;
- Begeleiding in de wijze waarop lessen, sessies en activiteiten voor het toepassen van kunst en literatuur in het volwassenenonderwijs moeten worden ontwikkeld;
- Het aanbieden van een gemeenschappelijk les- / sessieplan-model voor het toepassen van kunst en literatuur ter bevorderen van creative en innovatieve onderwerpen die verband houden met ondernemersvaardigheden;
- Criteria geven voor het in kaart brengen van geschikte kunstwerken en literatuur voor de te ontwikkelen activiteiten en lessen / sessies.

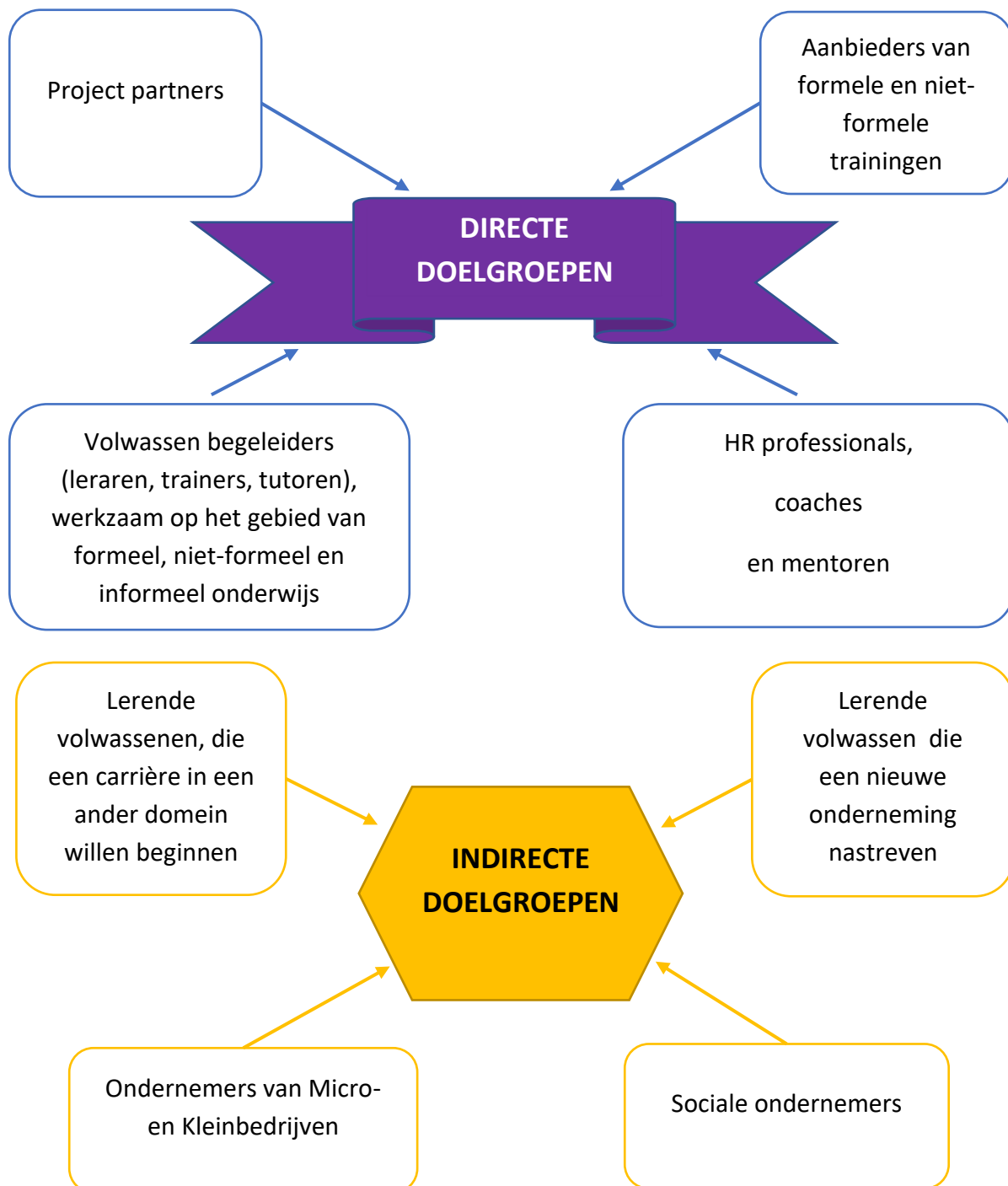
b) Directe en indirecte doelgroepen

De doelgroepen van de methodologie komen overeen met die van het AA4ECI-project en zijn onderverdeeld in:

→ **Directe doelgroepen**, die direct baat zullen hebben bij de ontwikkelde methodologie hoe kunst en literatuur toe te passen voor onderwijs, creativiteit en innovativiteit;

→ **Indirecte doelgroepen**, die indirect worden ondersteund door de innovatieve leerbenadering om beeldende kunst en literatuur op te nemen in het volwassenenonderwijs.

In onderstaande grafieken zijn verschillende soorten doelgroepen weergegeven:





c) Leerresultaten in termen van kennis, vaardigheden en competenties

De leerresultaten van de methodologie omvatten drie richtingen:

- Kennis;
- Vaardigheden;
- Competenties.

Ze worden hieronder weergegeven:

KENNIS
Volwassenenopleiders en projectpartners zullen: • kennismaken met de basisprincipes van kunsteducatie; • vertrouwd zijn met de basisprincipes van kunsttherapie en kleurentheorie; • een basis kennis hebben van creatief schrijven en verhalen vertellen; • vertrouwd raken met educatieve programma's, initiatieven en leerplannen uit het formele onderwijs, die kunst en literatuur gebruiken om de creativiteit en innovativiteit van leerlingen te stimuleren;
VAARDIGHEDEN
Volwassenenopleiders en projectpartners kunnen: • theorie en geschiedenis van kunst en literatuur combineren met de uitgangspunten van niet-formeel en informeel onderwijs; • hun eigen activiteiten ontwikkelen voor toepassing van kunst en literatuur in het niet-formele volwassenenonderwijs; • een les- / sessieplan voorbereiden voor het toepassen van kunst en literatuur, om creativiteit en innovatie te bevorderen in thema's die verband houden met ondernemersvaardigheden; • hun eigen kunstwerken en literatuur selecteren, geschikt voor hun activiteiten inzake onderwerpen op het gebied van ondernemers;
COMPETENTIES
Volwassenen-opleiders en projectpartners kunnen: • De verschuiving erkennen van STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) naar STEAM – (Science, Technology, Engineering, ARTS and Mathematics);; • Creativiteit en innovativiteit op waarde schatten in het huidige onderwijs- en leerproces;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- Anderen inspireren inzake de 3 categorieën van vaardigheden en kennis die lerenden nodig hebben om te slagen in hun werk en leven in de 21e eeuw;
- Succesvol technieken en methoden uit niet-formeel en informeel volwassenen onderwijs in praktijk brengen, zoals groepsdynamiek, coachingstechnieken, reflectie en zelfreflectie van lerenden.

C. Deel I: Waarom kunst en literatuur gebruiken in het volwassenenonderwijs?

a) Theorie en geschiedenis van kunst en literatuur combineren met de uitgangspunten van niet-formeel en informeel onderwijs

In het bedrijfsleven van de 21e eeuw vragen overheidsinstanties, non-profitorganisaties en verenigingen in het algemeen steeds meer om creatieve, flexibele, zich aanpasende en innovatieve mensen. Volgens sommige onderzoeken zegt 72% van de bedrijfsleiders dat creativiteit de belangrijkste vaardigheid is waarnaar ze op zoek zijn bij werving. Helaas rapporteren zowel de private als de publieke sector dat veel van de afgestudeerden vandaag de dag niet over voldoende vaardigheden beschikken om zichzelf uit te drukken, de wereld om hen heen kritisch te evalueren en actief deel te nemen aan de verschillende aspecten van het menselijk bestaan.

Dit vormt nieuwe uitdagingen voor formele en informele onderwijssystemen, die moeten evolueren om aan deze veranderende omstandigheden te voldoen. Het wordt voor hen noodzakelijk om theoretische en praktische kennis te combineren met de ontwikkeling van direct toepasbare vaardigheden, zoals kritisch denken en probleemoplossing, creativiteit en innovatie, communicatie, samenwerking en ondernemerschap. Deze vaardigheden zijn vandaag de dag essentieel voor een succesvolle persoonlijke en professionele ontwikkeling maar ook wezenlijk voor de leerlingen, werknemers, zakenmensen en ondernemers van morgen.

***Alle mensen hebben een creatief vermogen, dat soms moet worden
ontgrendeld***

Kunst en literatuur bieden een geschikte omgeving en werkwijzen, waarin leerlingen actief betrokken zijn bij creatieve ervaringen en innovatieve leerpraktijken. Een door UNESCO ontwikkeld beleidsdocument geeft aan dat "het introduceren van leerlingen in artistieke processen, terwijl elementen van hun eigen cultuur in het onderwijs worden verwerkt, in elk individu een gevoel van creativiteit en initiatief cultiveert, een vruchtbare verbeelding,

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



emotionele intelligentie en een moral " kompas ", een vermogen tot kritische reflectie, een gevoel van autonomie en vrijheid van denken en handelen. Onderwijs in en door de kunsten stimuleert ook cognitieve ontwikkeling en kan wat en hoe leerlingen leren, relevanter maken voor de behoeften van de moderne samenleving waarin ze leven. Zoals uitgebreide educatieve literatuur illustreert, maakt het ervaren en ontwikkelen van waardering voor en kennis van de kunsten het mogelijk om unieke zienswijzen te ontwikkelen op een breed scala van vakgebieden; oogpunten die niet met andere educatieve middelen kunnen worden ontdekt. ”

Het toepassen van beeldende kunst en literatuur in het onderwijsproces komt overeen met de belangrijkste principes van het holistisch onderwijs, dat door een van zijn pioniers, Ron Miller, is beschreven als:

“Holistisch onderwijs

is een onderwijsfilosofie gebaseerd op de vooronderstelling dat elke persoon identiteit, betekenis en doel in het leven vindt door zich te verbinden met de gemeenschap, met de natuurlijke wereld en met humanitaire waarden zoals mededogen en vrede. Holistisch onderwijs wil mensen een intrinsieke eerbied voor het leven en een hartstochtelijke liefde voor leren oproepen. ”

Op deze manier probeert onderwijs, gebaseerd op de holistische benadering en het inpassen van kunst en literatuur in het leerproces, meerdere niveaus van betekenis, verkenning en ervaring te integreren, in plaats van het afbakenen en het voorzien van verengende kennis over de te onderwijzen onderwerpen.

Met andere woorden:



Door gebruik te maken van ervaringen uit het echte leven, actuele gebeurtenissen, diverse

Holistisch onderwijs voedt

***Een gevoel van
verwondering.***

visuele en verhalende kunstvormen en andere levendige kennisbronnen in plaats van pure informatieve uit schoolboeken, kunnen docenten de leerattitude van hun leerlingen bevorderen. Door het aanmoedigen van reflectie en vragen te stellen over werkwijzes in plaats van het

passief memoriseren van feiten, houden docenten en opleiders de 'vlam van intelligentie' van hun studenten levend, wat veel meer inhoudt dan een abstract probleemoplossende vaardigheid.

Holistisch onderwijs houdt zich daarom meer bezig met de ontwikkeling van iemands intellectuele, emotionele, artistieke, creatieve en spirituele vermogens. Het werkt om de veronderstellingen van de leerling te veranderen en hun kritische en 'out-of-the-box' denken te provoceren. Het moedigt studenten ook aan om na te denken over hoe hun acties anderen en de wereld om hen heen beïnvloeden.

Door aan echte casestudy's te werken, verwerven leerlingen tal van vaardigheden die belangrijk zijn voor hun toekomstige academische of professionele ervaring. Maar het belangrijkste is dat ze leren reflecteren over vraagstukken en er kritisch over nadenken; vaardigheden die gemakkelijk kunnen overgedragen en toegepast worden in meerdere omstandigheden.

Andere aspecten van een holistische benadering binnen het onderwijs en het toepassen van kunst en literatuur in leeromgevingen zijn:

- het **idee van verbindingen** tussen verschillende facetten van leven en van het leven, die onderling samenhangend, geïntegreerd en verbonden zijn;
- het **idee van betekenis**, aangezien mensen de neiging hebben beter te leren wanneer het onderwerp belangrijk voor hen is. Op deze manier moet het leerproces beginnen met wat de lerende kan weten of begrijpen vanuit zijn ervaring en gezichtspunt en wat voor hem persoonlijk betekenisvol is in plaats van wat anderen denken of voelen.

In de meeste gevallen is op kunst gebaseerde pedagogiek gericht op kinderen, terwijl kunst en literatuur in het volwassenenonderwijs over het algemeen worden beschouwd als 'vrije tijd'-activiteit of als therapie, of als activiteiten die blijdschap en een rustgevend gevoel zouden moeten brengen. Op deze manier wordt hun vermogen om creativiteit, innovativiteit en out-of-the-box denken te versterken, niet volledig uitgediept.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Professor P. Vijayakumar, voorzitter van het Centrum voor Sociaal en Organisatorisch Leiderschap (C SOL) van het Tata Instituut voor Sociale Wetenschappen (TISS) in Mumbai, India, **gebruikt kunst als leermiddel op grote schaal in zijn cursus Organisatie Ontwikkeling en Verandering voor master-studenten.**

Hij stelt¹:

"Kunst maakt reflecteren mogelijk. Het reflectieproces moet een integraal onderdeel zijn van elk management opleiding".

Waarom zijn kunst en literatuur zo'n krachtig hulpmiddel in het onderwijsproces?

- Zij **sluiten aan bij de menselijke vooruitgang** en weerspiegelen door de eeuwen en culturen heen, de grootste verworvenheden in de menselijke geschiedenis;
- Zij **raken mensen emotioneel**, zoals wanneer een persoon een krachtig schilderij, print, foto, sculptuur, gedicht of roman ziet, wordt hij/zij op fysiologisch niveau, hierdoor diepgaander beïnvloed dan door eenvoudige feiten of figuren te lezen;
- Zij **creëren bewustzijn bij mensen en culturen** omdat kunstwerken gebaseerd zijn op universele waarden, die overdraagbaar zijn van cultuur naar cultuur en van het verleden naar het heden;
- Zij **vertellen visuele of mondelinge verhalen** en presenteren op deze manier de informatie op een gemakkelijk te begrijpen manier, zelfs voor laagopgeleiden;
- Zij **doorbreken culturele, sociale en economische barrières tussen verschillende landen en etnische en religieuze groepen**, aangezien kunstwerken en literatuur verband houden met de emoties en ervaringen van mensen. Daarom kan iedereen kunst en literatuur waarderen, ongeacht sociale achtergrond, geslacht, religie, economische situatie of politieke overtuiging;
- Zij zorgen ervoor dat lerenden niet alleen informatie absorberen, maar helpen hen **na te denken over hun eigen ervaringen en werkwijzes en moedigen hen aan om met nieuwe ideeën te komen.**

Kunst en literatuur ontgrendelen het potentieel van leerlingen en inspireren hen om eigen ontdekkingen te doen en deze op een creatieve manier te koppelen aan hun huidige kennis en competenties

¹ Lubna Kably, "Brushing up on HRD through Art", Times of India, 25 November 2013

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



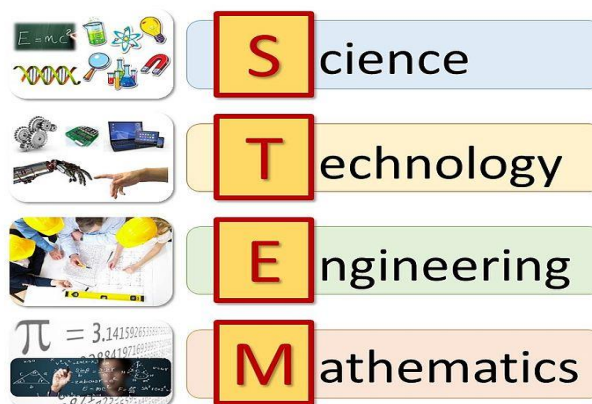
Tegenwoordig zijn banen complex en interdisciplinair. Mensen moeten niet alleen uitstekende technische vaardigheden ontwikkelen, maar ook leren hoe ze verschillende aspecten van **wetenschap, technologie, techniek en wiskunde (STEM)** kunnen combineren in hun opleiding en werk. Ze moeten weten hoe verschillende aspecten met elkaar integreren en samenwerken. Maar men moet ook passie ontwikkelen voor exploratie en groei.

Op deze manier gaat formeel en informeel onderwijs niet langer over het eenvoudig onthouden van feiten, maar over data begrip, het evalueren van informatie, het stellen van vragen, het kritisch denken en het oplossen van problemen. De behoefte aan toegepaste vaardigheden en innovatie verandert de vereisten voor onderwijs en vergroot het belang van een geïntegreerde vorm van leren die lijkt op het echte leven.

Verschuiving van STEM naar STEAM en het voordeel van de toevoeging A

Wat is STEM?

Dit is een formeel onderwijsprogramma dat wetenschap, technologie, techniek en wiskunde combineert. Het is bedoeld als een alomvattende aanpak. In plaats van elk vak afzonderlijk te onderwijzen, streven docenten ernaar om sommige of alle onderdelen van STEM in elk project op te nemen. Op STEM gebaseerde leerprogramma's kunnen variëren van voorschoolse tot masteropleidingen en zijn nu beschikbaar in veel landen.



bron: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

Wat is STEAM?

Het bevat de elementen van **STEM**, maar voegt **ART (kunst)** hier als onderdeel aan toe. De projecten zijn ook hier wetenschappelijk gefundeerd, maar bevatten tevens artistieke expressie. Lessen gaan ook over creatief denken en toegepaste kunst in echte situaties.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SCIENCE



TECHNOLOGY



ENGINEERING



ARTS



MATHEMATICS



Visit www.differencebetween.com

bron: <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

De STEAM-benadering is gebaseerd op het inzicht dat kunst niet alleen gaat over werken in een studio, maar ook over het ontdekken van nieuwe benaderingen van dingen en het creëren van nieuwe manieren om problemen op te lossen. Het omvat alle soorten kunst - geesteswetenschappen, taalkunst, dans, drama, muziek, beeldende kunst, design en nieuwe media. Het is een manier om leerlingen aan te moedigen buiten de gebaande paden te denken, zelfs in normale situaties en alledaagse problemen.

Georgette Yakman, oprichtster van het STEAM-initiatief, beschrijft het als volgt²:

"Wetenschap en technologie, toegepast via techniek en kunst. Dit allemaal gebaseerd op elementen vanuit de wiskunde"

² <https://www.differencebetween.com/difference-between-stem-and-steam/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



STEM- en STEAM-onderwijsmodellen zijn gebaseerd op integratie, integrale aanpak en interdisciplinair leren. Ze zijn afgestemd op de manier waarop mensen tegenwoordig werken en problemen oplossen en helpen docenten om hen voor te bereiden om succesvol te concurreren in de 21e-eeuwse innovatie-economie. De lessen zijn gebaseerd op vragen, verkenning en reflectie en zijn afgerond rond echte cases en op de praktijk gerichte projecten.

Het initiatief "Wetenschappelijk geschoold" definieert de 6 voordelen van STEAM Education als volgt:

1. Het moedigt onafhankelijk en kritisch denken aan;
2. Het biedt een interdisciplinaire aanpak en is gebaseerd op samenwerking en innovatie tussen de vakken en gedurende de lessen;
3. Het maakt gebruik van doelgericht leren;
4. Het ontwikkelt creatieve probleemoplossende vaardigheden, die essentieel zijn voor de huidige arbeidsmarkt;
5. Het maakt gebruik van toepassingen vanuit de werkelijke wereld en spoort lerenden aan om buiten het klaslokaal te denken en naar het grotere geheel te kijken;
6. Het bevordert een zinvolle samenwerking en stimuleert teamwork en communicatieve vaardigheden.

Het combineren van theorie en geschiedenis van kunst en literatuur in het onderwijsproces stimuleert ook empathie en emotionele intelligentie van lerenden. Op deze manier helpt het hen om zichzelf en anderen beter te begrijpen, wat essentieel is voor de 21e eeuwse werkomgeving en voor een succesvolle loopbaanontwikkeling.

Kunst- en literatuurgebaseerde activiteiten dragen bij aan het vergroten van het vermogen van leerlingen om verbanden en samenhang te leggen en betekenissen te begrijpen. Op deze manier kunnen artistieke inspanningen worden gebruikt als een prisma waarin we de wereld om ons heen begrijpen. In haar Winston Churchill Memorial Trust Report - "The Arts as a Means of Increasing Emotional Intelligence in Teens", schetst Jeanine Whalley de volgende positieve effecten als gevolg van op kunst gebaseerde programma's:

- Verbeter het gevoel voor authenticiteit;
- Creëer consistentie, waardoor echte verandering wordt geregeld;
- Koester een gevoel van verbondenheid, dat lerenden aanmoedigt om te vertrouwen en activiteiten te ondernemen;
- Ontwikkel een gevoel van doelgerichtheid door een artistiek product te creëren waarop je trots kunt zijn. Het laat leerlingen ook zien dat beloningen gepaard gaan met inspanningen, doorzettingsvermogen en discipline;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- Gebruik kunst en literatuur als therapie of om lerenden te helpen integreren in een nieuwe gemeenschap (vooral voor vluchtelingen, immigranten en andere sociaal kwetsbare groepen). Bij deze activiteiten is het volledig aan de deelnemers om te beslissen wat ze willen delen en hoe ver ze hierin willen gaan;
- Door het opbouwen van een identiteit, zoals deelname aan het creëren van een kunstwerk of literatuur, kunnen leerlingen een begrip van zichzelf en hun plaats in de wereld opbouwen. Soms kan dit de vorm aannemen van het creëren van een gedeelde identiteit. Op andere momenten kan dit meer gaan over het prikkelen van de status-quo.

Veel docenten gebruiken literatuur om de empathische vaardigheden van leerlingen te versterken> \dit door het bespreken van:

- verhalen over mensen die niet meteen aardig gevonden worden;
- verhalen over mensen die gelijk zijn maar ook heel anders;
- verhalen over mensen uit andere plekken;
- alles waardoor leerlingen hun eigen aannames in twijfel trekken.

Door kunst en literatuur op te nemen in het onderwijsproces, helpen docenten leerlingen medeleven, begrip en geduld voor andere mensen te voelen, zichzelf in vraag te stellen en te analyseren en hun eigen standpunten over de hun omringende wereld ter discussie te stellen.

b) Creativiteit en innovativiteit in het hedendaagse onderwijs en de 3 categorieën vaardigheden en kennis die leerlingen nodig hebben om te slagen in werk en leven in de 21e eeuw

Tegenwoordig zijn feiten “op een klik” -afstand en kunnen ze gemakkelijk worden opgezocht en worden gevonden op internet via verschillende mobiele apparatuur en computers . Dit maakt dat het minder belangrijk is om lerenden stukjes informatie uit het hoofd te laten leren dan ze te leren verbanden te leggen tussen feiten, er kritisch over na te denken en creatieve oplossingen voor problemen te onderzoeken.

Daarom stimuleert en bevordert Onderwijs in de 21e eeuw de vaardigheden van leerlingen voor onderzoek, nieuwsgierigheid en vraagstelling.



creativiteit en innovatie in het huidige onderwijs

Daniel Burrus, 's werelds grootste futurist op het gebied van wereldwijde trends en innovatie, omschrijft **creativiteit als een werking tussen kennis, nieuwsgierigheid, verbeeldingskracht en evaluatie.** Maar creativiteit en innovatie zijn anders.

Creativiteit verwijst naar het genereren van nieuwe en innovatieve ideeën. Innovatie verwijst naar de toepassing van een idee en is in veel gevallen een gezamenlijke onderneming.

Hoe groter kennisniveau en nieuwsgierigheid, hoe meer ideeën, patronen en combinaties bereikbaar zijn, wat vervolgens samengaat met het creëren van nieuwe en innovatieve producten en diensten

Daniel Burrus

Op die manier kan **Innovatie beschouwd worden als toegepaste creativiteit**

Daniel Burrus beschrijft **10 strategieën om de creativiteit en innovatie te vergroten.** Strategieën die volwassen onderwijzers kunnen gebruiken bij hun onderwijspraktijken en hun leerlingen kunnen aanmoedigen om deze na te volgen:

1. Echt creatieve mensen hebben hun vermogen ontwikkeld om al hun zintuigen te onderzoeken en te gebruiken, wat na verloop van tijd best saai kan worden. Neem de tijd om deze vaardigheid te leren;
2. Innovatie is gebaseerd op kennis. Daarom moeten leerlingen hun basiskennis voortdurend uitbreiden. Dit kan worden gedaan door onderwerpen te lezen of te observeren die zij normaal niet lezen of bekijken;
3. Perceptie van een persoon kan zijn redenering beperken. Daarom is voorzichtigheid geboden hoe dingen worden waargenomen en beoordeeld;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



4. Maak gebruik van beeldsturing zodat leerlingen een concept tot leven kunnen zien komen;
5. Laat ideeën 'uitbroeden' door pauzes in te lassen. Dit verplaatst de hersenen naar een andere gebied en helpt de leerling innovatiever en creatiever te zijn;
6. Laat ze zoveel mogelijk ervaren. Blootstelling brengt meer ideeën in iemands onderbewustzijn. Door actief op zoek te gaan naar nieuwe ervaringen wordt het ervaringsportfolio van de leerling verbreed;
7. Behandel patronen als onderdeel van het probleem. Het herkennen van een nieuw patroon is erg handig, maar vaak eevor om er deel van te worden;
8. Herdefinieer het probleem in zijn geheel. Wanneer leerlingen het echte probleem definiëren, kunnen ze het oplossen en verder gaan;
9. Kijk waar anderen niet kijken om te zien wat anderen niet zien;
10. Bedenk ideeën aan het begin van het innovatieproces ... en stop dan. Vaak komen we met verschillende ideeën en beginnen we te innoveren, en dan komen we met meer ideeën en krijgen we nooit een enkel idee gedaan. Op een gegeven moment moet je het ideeëngeneratie gedeelte van het proces uitschakelen en echt werken aan het innovatie- en uitvoeringsgedeelte om het project tot leven te brengen.

In zijn rapport "Innovatief onderwijs en onderwijzen voor Innovatie – DE KRACHT VAN DIGITALE TECHNOLOGIE EN VAARDIGHEDEN", groepeer OSCD **vaardigheden voor innovatie** in de volgende drie brede categorieën:

- ❖ Vakgerelateerde vaardigheden, die kennis en knowhow op een bepaald gebied vertegenwoordigen;
- ❖ Denkkracht en creativiteit, inclusief vaardigheden van een hogere orde als creatieve cognitieve gewoonten. Deze competenties omvatten kritisch vermogen, verbeeldingskracht en nieuwsgierigheid;
- ❖ Gedrags- en sociale vaardigheden, waaronder zelfvertrouwen, leiderschap en management, samenwerking en overtuiging.



Zo definieert OSCD **de rol van onderwijs bij innovatie**:

Het ontwikkelen van uitmuntend vakinhoudelijke kennis is ongetwijfeld belangrijk voor een innovatieve samenleving, maar is op zichzelf niet voldoende. Naast innovatieprestaties op alle onderwijsniveaus, moet in het innovatiebeleid meer aandacht worden besteed aan welke vaardigheden jongeren verwerven.

Het bevorderen van kritisch denken, creativiteit en gedrags- en sociale vaardigheden, moet worden gezien als een centraal onderdeel van de opdracht van scholen, hogescholen en universiteiten.

Het Manifest van het Europees Jaar van creativiteit en innovatie, 2009 schetste de volgende stappen voor onderwijs om mensen voor te bereiden op de lerende samenleving en om de nodige kennis, vaardigheden en attitudes te ontwikkelen voor interculturele dialoog, kritisch denken, probleemoplossende en creatieve projecten:

1. Creëer creativiteit in een proces van levenslang leren waarbij theorie en praktijk hand in hand gaan;
2. Maak scholen en universiteiten plekken waar studenten en docenten creatief denken en leren door het te doen;
3. Transformeer werkplekken in leersites;
4. Bevorder een sterke, onafhankelijke en diverse culturele sector die de interculturele dialoog kan ondersteunen;
5. Wetenschappelijk onderzoek promoten om de wereld te begrijpen, het leven van mensen te verbeteren en innovatie te stimuleren;
6. Het promoten van ontwerpprocessen, denkracht en tools, het begrijpen van de behoeften, emoties, ambities en capaciteiten van gebruikers;
7. Ondersteuning van bedrijfsinnovatie die bijdraagt aan welvaart en duurzaamheid.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Bron: *European Ambassadors for Creativity and Innovation (2009), Manifesto, European union*³

3 categorieën van vaardigheden en kennis die leerlingen nodig hebben om te slagen in werk en leven in de 21e eeuw

Het Framework for 21st Century Learning, ontwikkeld door Partnership for 21st Century Learning (P21) in samenwerking met leraren, onderwijsexperts en bedrijfsleiders, definieert de volgende 3 categorieën vaardigheden en kennis als essentieel voor studenten en mensen in het algemeen, om te slagen in werk en leven in de 21e eeuw:

- Levens- en loopbaanvaardigheden;
- Leer- en innovatievaardigheden - kritisch denken, communicatie, samenwerking, creativiteit (4C's);
- Informatie-, media- en technologie-vaardigheden.

Het Framework wordt weergegeven in de volgende afbeelding:



Source: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

CATEGORIE VAARDIGHEDEN		
INFORMATIE, MEDIA & TECHNOLOGIE VAARDIGHEDEN	INFORMATIE, MEDIA & TECHNOLOGIE VAARDIGHEDEN	LEVEN EN CARRIÈRE VAARDIGHEDEN

³ <http://www.oecd.org/education/ceri/GEIS2016-Background-document.pdf>, p. 29

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



<i>Leer- en innovatievaardigheden zijn wat studenten onderscheidt, die voorbereid zijn op steeds complexere levens- en werkomgevingen in de wereld van vandaag van degenen die dat niet zijn. Deze vaardigheden zijn onder meer:</i>	<i>Tegenwoordig leven we in een door technologie en media gedreven omgeving, gekenmerkt door toegang tot een overvloed aan informatie, snelle veranderingen in technologische tools en de mogelijkheid om samen te werken en individuele bijdragen te leveren op een ongekende schaal.</i>	<i>De studenten van vandaag moeten denkvaardigheden, inhoudelijke kennis en sociale en emotionele competenties ontwikkelen om door complexe levens- en werkomgevingen te navigeren.</i>
• Creativiteit en innovatie	• Informatie-geletterdheid	• Flexibiliteit en aanpassingsvermogen
• Kritisch denken en probleem oplossend	• Media-geletterdheid	• Initiatief en zelfsturing
• Communicatie	• ICT (informatie, communicatie en technologie) geletterdheid	• Sociale en cross culturele vaardigheden
• Samenwerking		• Productiviteit en verantwoording
		• Leiderschap en verantwoordelijkheid

Source: http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf

Om te voldoen aan zakelijke en maatschappelijke vereisten, moet lesgeven in de 21e eeuw de creativiteit, samenwerking, kritisch denken en communicatie van de leerling voeden en cultiveren:

- Meer liefde voor leren opwekken bij studenten,
- Creatieve benaderingen om naar alledaagse situaties en feiten te kijken, en
- Het vinden van innovatieve oplossingen voor problemen.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



c) Ondernemerschap en ondernemersvaardigheden

Er zijn veel **definitie van ondernemerschap**, waaronder:

De capaciteit en bereidheid om een zakelijke onderneming te ontwikkelen, te organiseren en te beheren, inclusief de mogelijke risico's met de bedoeling winst te maken. Het meest voor de hand liggende voorbeeld van ondernemerschap is het starten van nieuwe bedrijven...

Ondernemersgeest wordt gekenmerkt door innovatie en het nemen van risico's.

Business Dictionary

(<http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html>)

Ondernemerschap is zowel de studie van hoe nieuwe bedrijven worden gecreëerd als het daadwerkelijke proces van het starten van een nieuw bedrijf - de term wordt door elkaar gebruikt. Een ondernemer is iemand die een idee heeft en die werkt om een product of dienst te creëren dat mensen zullen kopen, door een organisatie op te bouwen om die verkopen te ondersteunen.

Shopify's business encyclopaedia

(<https://www.shopify.com/encyclopedia/entrepreneurship>)

Investopedia definieert een ondernemer als:

"Een persoon die een nieuw bedrijf opricht, de meeste risico's draagt en van de meeste voordelen geniet. **De ondernemer wordt algemeen gezien als een innovator, een bron van nieuwe ideeën, goederen, diensten en bedrijfsvoering.**"



In zijn rapport 'Ondernemersvaardigheden voor op groei gerichte bedrijven' definieert de OESO 4 hoofd aspecten van vaardigheden die ondernemers zouden moeten hebben of ontwikkelen om te groeien en te slagen:

- **Technische vaardigheden** - dit zijn de vaardigheden die nodig zijn om het product of de dienst van het bedrijf te produceren. Dergelijke vaardigheden zijn onder meer: Specifieke bedrijfsactiviteiten; Communicatie; Ontwerp; Onderzoek en ontwikkeling; Milieuobservatie;
- **Managementvaardigheden** - die essentieel zijn voor het dagelijkse beheer en de administratie van het bedrijf. Dergelijke vaardigheden zijn onder meer: Planning; Besluitvorming; Motivering; Marketing; Financiën; Verkoop;
- **Ondernemersvaardigheden** - dit houdt in dat economische kansen worden herkend en dat effectief wordt gehandeld. Dergelijke vaardigheden zijn onder meer: Innerlijke discipline; Vermogen om risico te nemen; Vernieuwend; Op verandering gericht; Volharding;
- **Volwassenheidsvaardigheden** - waaronder zelfbewustzijn, verantwoordelijkheid, emotionele vaardigheden en creatieve vaardigheden.



De website "The Balance Careers" verdeelt de ondernemersvaardigheden in 4 hoofdcategorieën, plus een reeks aanvullende vaardigheden, die elk verband houden met de volgende vermogens (bekwaamheden):

<i>Creatief denken</i>	Innovatie, emotionele intelligentie, vermogen om kernproblemen te begrijpen, oorzaken identificeren, brainstormen, technologie, buiten de gebaande paden denken, een team bouwen
<i>Leiderschap</i>	Overtuiging, verkopen, vasthoudendheid, doorzettingsvermogen, samenwerking, initiatief, vertrouwen, concurrerend
<i>Risico nemen</i>	Risicobeheer, verkoopprognoses maken, break-even analyses, experimenten, voortdurende verbetering, zelfeffectiviteit, groei-mindset, onderhandelen, analytisch, stresstolerantie
<i>Sterk werkethos</i>	Bedrijfsplannen opstellen, consistentie, zorgvuldigheid, projectbeheer, focus, doelgerichtheid, resultaatgericht, onafhankelijk werken
<i>Bijkomende vaardigheden</i>	Business Storytelling, de wil om te slagen, computer vaardigheden, kritisch denken, besluitvorming, drive, flexibiliteit, , logisch nadenken, non-verbale communicatie, optimisme, organisatorisch, passie, planning, positiviteit, priorisering, probleem oplopend, opbouwen van relaties, social media, uithoudingsvermogen, strategisch plannen, success gedreven, time management, transformatie, trend setting, visie



d) Voorbeelden van educatieve programma's, initiatieven en leerplannen van formeel onderwijs, die kunst en literatuur gebruiken om de creativiteit en innovativiteit van leerlingen te stimuleren

land:	Naam project:	Weblink/s:	Aanpak:
Erasmus + funded project	e-ARTinED / online resource	http://www.eulib.eu	Een nieuwe benadering in Onderwijs door kunst in elk vak van de basisschool in te zetten
Erasmus + funded project	Museums Art & Alzheimer/ online resource	http://www.maaproject.eu/moodle/	Trainingsmateriaal en hulpmiddelen, bedoeld voor museum medewerkers en coördinatoren van geriatrische activiteiten, voor het maken of implementeren van museumprogramma's voor mensen met dementie en voor hun verzorgers; en een handleiding (toolkit) over hoe te communiceren met mensen met dementie door middel van kunst, bedoeld voor familie en professionele zorgverleners.
Erasmus + funded project	Developing English competences through Art- oriented activities / online resource	http://arteducation.eu/	Leerplannen competentiegericht onderwijsaanpak voor het ontwikkelen van Engelse communicatieve vaardigheden van basis-, onder- en bovenbouwleerlingen via kunstgeoriënteerde activiteiten, inclusief een augmented reality-boek 'English through art'

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Grundtvig funded project	Opera-Q Project	https://www.operaq.eu/	Een leerbenadering ontwikkelen op basis van muziekkunsten en opera ter ondersteuning van de sociale integratie van kwetsbare mensen (met name migranten) met een slechte sociale achtergrond.
Nederland	ESF project MOVE (2017-2019)	https://www.youtube.com/watch?v=MxcbiK_BsqE	Het project beoogt een niet-formele opleiding te bieden aan trainers, leerkrachten, coaches en opvoeders, die geen experts zijn in kunst en sport, om jongeren te ondersteunen om op een creatieve manier positief bewustzijn en talenten te ontwikkelen.
Italie	Europass Teacher Academy, through ERASMUS+ ART.1.THERA	https://www.teacheracademy.eu/course/art-as-therapy-self-expression-special-needs-in-art-education/	“Kunst als therapie: zelfexpressie en specifieke behoeften in Kunsteducatie” - cursus van een week met als doel de therapeutische kracht van beeldende kunst te laten zien, mixed door uit de eerste hand te experimenteren met verschillende kunsttechnieken, zoals schilderen, 3D, collage, gemengde technieken en fotografie
UK	University of Cambridge	https://www.repository.cam.ac.uk/bitstream/handle/1810/274063/Rivers_Publication_STEAM_chapter_9788793609372C11.pdf?sequence=1	De kunst van het co-creëren van op kunst gebaseerde mogelijkheden ter bevorderen van STE (A) M-praktijken in het basisonderwijs
USA	Wolf Trap Institute for Early Learning	https://www.wolftrap.org/about.aspx	Training en plaatsing van lesgevende kunstenaars in kleuterklassen. De kunstenaars werken samen

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	Through the Arts / Wolf Trap Foundation for the Performing Arts	https://www.wolftrap.org/education/arts-integration-early-childhood/institute-early-learning-arts.aspx	met de docenten om wiskunde en wetenschappen in de kunsten te integreren
USA	ARTSEDGE - The Kennedy Center	http://artsedge.kennedy-center.org/educators.aspx http://artsedge.kennedy-center.org/educators/lessons	Kunsteducatieve programma's en materialen voor middelbare scholieren
Ierland	Arts in Education	http://artsineducation.ie/en/home/	Kunst in het Onderwijs, een Portaal met digitale bronnen over kunst in onderwijspraktijk van Ierland
Indie	Centre for Social and Organisational Leadership (C SOL), Tata Institute of Social Sciences (TISS)	https://www.tiss.edu/view/6/mumbai-campus/school-of-management-and-labour-studies/centre-for-social-and-organisational-leadership/about-24/	Het gebruik van kunst als leermiddel in de cursus: Organisatieontwikkeling en Verandering voor masteropleidingen
USA	The National Endowment for the Arts	https://www.arts.gov/artistic-fields/arts-education	Kunstprogramma voor “pre-K” (kinderen tot 5 jaar) tot “12th-grade students” (groep 8)
Nieuw Zeeland	The New Zealand Curriculum, at the	https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Valued-knowledge-in-the-arts	Leermiddelen voor docenten om kunst te gebruiken voor vakken in de bovenbouw

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	Ministry of Education	https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Who-are-the-arts-for https://seniorsecondary.tki.org.nz/The-arts/Pedagogy/Exploration-and-innovation	
--	--------------------------	--	--

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



e) Wat zouden de verwachte resultaten kunnen zijn als we kunst en literatuur inzetten in het volwassenenonderwijs om ondernemersvaardigheden aan te leren?

Door kunst en literatuur toe te passen in niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs voor onderwerpen en vaardigheden inzake ondernemingschap, kunnen **docenten, opleiders, mentoren en coaches** de volgende resultaten verwachten:

- ❖ Verrijking van hun trainingsmethoden met betrekking tot ondernemersvaardigheden en bedrijfsgelateerde thema's;
- ❖ Differentiatie in de benaderingen die ze in de dagelijkse praktijk gebruiken, ook voor het aanleren van persoonlijke ontwikkelingsvaardigheden, zakelijke en ondernemerschapgerelateerde onderwerpen;
- ❖ Verbeteren van hun vermogen om de uniciteit van de mening van elke leerling te waarderen, aangezien er in kunst- en literatuuronderwijs geen goed en fout antwoord is, noch een manier om tot het antwoord te komen;
- ❖ Doorontwikkeling van hun emotionele intelligentie en cultureel bewustzijn ;
- ❖ Vertrouwd raken met het culturele erfgoed van Europa en de wereld.

Als resultaat van het gebruik van kunst en literatuur in niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs, kunnen leerlingen de volgende voordelen ervaren:

- ❖ Aanmoediging, uitdaging en uitbreiding van hun nieuwsgierigheid, verbeeldingskracht en originaliteit;
- ❖ Het voeden van hun creativiteit en innovatie;
- ❖ Leren om kritisch en reflectief te denken. Ze zullen inzichten ontwikkelen die hen in staat stellen om met plezier te werken, zowel onafhankelijk als samen, om kunstwerken te creëren, op te treden en te evalueren;
- ❖ Leren hoe “out of the box” te denken, onverwachte resultaten aan te gaan en meerdere oplossingen voor uitdagende problemen te ontdekken;
- ❖ Aanmoedigen van hun kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden, die essentieel zijn voor een succesvolle loopbaanontwikkeling in de 21e eeuw en in deze steeds meer door technologie gestuurde wereld;
- ❖ Doorontwikkelen van hun emotionele intelligentie en cultureel bewustzijn;
- ❖ Kennismaking met het culturele erfgoed van Europa en de wereld en ontwikkelen van levenslange interesse in kunst en literatuur.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

D. Deel II: Hoe kunst en literatuur toe te passen in het volwassenenonderwijs?

1) Basisprincipes van kunsteducatie- 3 complementaire pedagogische pijlers

Er bestaan veel definities over kunsteducatie, waaronder:

Kunsteducatie verwijst naar leren, instructueren en programmeren op basis van visuele en tastbare kunst.

USLegal Ink

(<https://definitions.uslegal.com/a/art-education/>)

Beeldende vorming is het gebied van leren dat enkel is gebaseerd op het soort kunst dat men kan zien... **Kunsteducatie** kan zich meer richten op studenten, die kunst maken, om hen kunst te leren bekritisieren of te waarderen of een combinatie van beide.

www.definitions.net

(<https://www.definitions.net/definition/visual+arts+education>)

Kunst-cultureel leerplan - een leerplan waarin Kunst de cultuur of het wereldbeeld van het kind verbindt zowel met culturen in hun directe gemeenschap (buurt, school en / of gezin), met culturen van landen, met cultuur in brede zin, als met verbinding met de totale mensheid.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Disclaimer:
eigen v
Commissie
aan

Onderwijsprogramma, inclusief kunsten – hierin worden kunsten naast het kern-onderwijsprogramma onderwezen; de kunsten worden even belangrijk geacht als de basisvakken die worden onderwezen.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)



Kunsten - Infusie – het inbrengen van kunsten in het kern-lesprogramma om denkvaardigheden door te ontwikkelen door creatief naar oplossingen te zoeken. Ook gedefinieerd als een door kinderen gestuurd proces dat het creatieve vermogen stimuleert om één vorm van informatie te vertalen en te analyseren in een kunstvorm. Het wordt ook gedefinieerd als het inzetten van schoolse activiteiten met bezoekende kunstenaars.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Kunstintegratie is een benadering die kunst opneemt in het kern-lesprogramma (ook bekend als 'kunstcurriculaire integratie'). Studenten nemen deel aan het creatieve proces dat een kunstvorm met een ander vakgebied (bijv. Engelse taal) verbindt en bijdraagt aan verdiepende doelstellingen in beide vakgebieden.

Grantmakers in the Arts

(<https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>)

Meer gerelateerde definities en termen zijn te vinden op de website van the *Grantmakers in the Arts*⁴.

⁴ <https://www.giarts.org/article/glossary-arts-and-education-terms>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Volgens de “**Road Map for Arts Education**” (UNESCO, The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century Lisbon, 6-9 maart 2006), is **op kunst gerichte pedagogie gebaseerd op drie complementaire pijlers**. Zij zijn:

- 1 Study of artistic works;
2. Direct contact with artistic works (such as concerts, exhibitions, books and films);
3. Be involved in art practices.

Daarom **combineert Kunsteducatie de volgende drie dimensies**:

- 1) de student verwerft kennis in interactie met het artistieke object of de uitvoering, met de kunstenaar en met zijn of haar leraar;
- 2) de student verwerft kennis via zijn of haar eigen artistieke praktijk; en
- 3) de student verwerft kennis door onderzoek en studie (van een kunstvorm, en van de relatie tussen kunst en geschiedenis).

Studie van artistieke werken

In de “**Developing de Cambridge Learner Attributes-gids**” worden aan docenten voorgesteld om studenten aan te moedigen kunstwerken te bekijken en te bespreken om hiermee kritisch denken in elk vakgebied en over een onderwerp aan te moedigen. De studie van kunstwerken is niet noodzakelijk beperkt tot kunst- of kunstgeschiedenislessen. Zorgvuldig gekozen kunstwerken lokken discussies uit en helpen leerlingen van elke leeftijd hun visuele geletterdheid, creatief denken en communicatieve vaardigheden te ontwikkelen.

Geschikte methoden om het proces te ondersteunen zijn: gebruik van verschillende Visual Thinking Strategies (VTS) / een leermethode met open vragen over kunst, waarin vaardigheden als perceptie, kritisch denken en (visuele) geletterdheid worden verbeterd door middel van begeleide groepsdiscussies /, stimuleren leerlingen om dagboeken, notitieboekjes en schetsboeken bij te houden, een omgeving te creëren voor collegiale toetsing en feedbackactiviteiten onder leerlingen, en voor experimenten tussen leerlingen. Enkele voordelen zijn:

- Alle creatieve vaardigheden kunnen worden geoefend door observaties, ideeën, reflecties en verzamelingen van de leerling bij te houden;
- Door een breed scala aan informatie vast te leggen en te verzamelen, kan een leerling een aanvang maken met het cultiveren van creatieve verbindingen tussen verschillende elementen en met meer unieke en originele ideeën komen;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- Wederzijdse beoordeling en feedback helpen leerlingen onafhankelijkheid op te bouwen, inzicht te krijgen in de werk- en denkprocessen van hun leeftijdsgenoten en vertrouwen te ontwikkelen in zichzelf als creatieve individuen;
- Het voeden via experimenten wat Boden 'combinatorische creativiteit' noemt: het genereren van nieuwe ideeën door bestaande ideeën te combineren of te associëren.

Tijdens deze fase kunnen de volgende soorten kunstwerken worden bestudeerd (het lijstwerk is niet uitputtend):

Categorie kunstwerken	Soorten kunstwerken inbegrepen
Visueel	Schilderijen, sculpturen, installaties, handwerk, foto's, films / video's, collages, muurpanelen, grafiek, cartoons, prenten, stripverhalen
Narratief	Gedichten, romans, toneelstukken, essays, sprookjes, mythen, stripverhalen
Fonisch*	Klassieke muziek, volksmuziek, liedjes, opera, instrumentaal
lichamelijk*	Folk and modern dances, ballet, theatre, pantomime, art performances, musicals

**Opmerking: Vanwege de reikwijdte van het AA4ECI-project worden deze twee laatste categorieën alleen benoemd in de Methodologie, maar zullen deze niet volledig worden onderzocht=L*

Direct contact met artistieke werken

De 2e pijler van kunsteducatie is gebaseerd op het opdoen van hands-on ervaring met de kunstwerken, die bestudeerd worden als onderdeel van het leerproces. Dit kan worden gedaan door:

- **Directe observatie** - door het bezoeken van tentoonstellingen, galerijen, kunstateliers, musea, films kijken, boeken lezen, concerten bijwonen, naar theater, opera of ballet gaan, enz.;

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- **Indirect contact met kunstwerken** - door het voorbereiden en projecteren van PowerPoint-presentaties met afbeeldingen van kunstwerken, foto's van concerten en uitvoeringen, het bekijken van video van concert registraties, toneelstukken en voorstellingen, het maken en verspreiden van hand-outs met vertellingen, etc.

Deelnemen aan kunstpraktijken

De derde pijler van op kunst gebaseerde pedagogie moedigt leerlingen aan om te experimenteren en hun eigen ontdekkingen en kunstwerken te doen. Dit zou hun creativiteit en betrokkenheid verder kunnen stimuleren, zowel bij een desbetreffend onderwerp dat wordt besproken, als bij kunst en het Europese en culturele erfgoed van de wereld in het algemeen.

De "Art of Education University" heeft 3 nuttige elementen en principes ontwikkeld waarmee docenten, opvoeders en opleiders kunstvakken kunnen onderwijzen en hun studenten kunnen betrekken bij vruchtbare discussies over kunstwaardering. Zij zijn:

- **De componenten van Kunsten**, die de bouwstenen zijn voor het maken van kunst - lijn, vorm, kleur, waarde, textuur, ruimte en vorm;
- **De ontwerpbeginselen** die de instrumenten en plannen zijn om een kunstwerk te organiseren - balans, contrast, nadruk, patroon, eenheid, beweging en ritme;
- **Hedendaagse elementen van kunst (postmoderne principes)**, die kunstenaars tegenwoordig in hun werken gebruiken naast traditionele elementen en principes - toe-eigening, tijd, performance, hybriditeit, perspectief, vernietiging en tekst.

De volledige uitleg van elk component, beginsel en element is beschikbaar op de website van de universiteit, in het gedeelte Bronnen en in het artikel "3 nuttige elementen en principes downloaden".

Bijgevolg zou **kunsteducatie** efficiënt kunnen bijdragen aan:⁵:

- ❖ Inzicht verkrijgen in de uitdagingen voor culturele diversiteit die de globalisering met zich meebrengt en de toenemende behoefte aan verbeeldingskracht, creativiteit en samenwerking naarmate samenlevingen meer op kennis worden gebaseerd;
- ❖ Vaststellen dat een van de belangrijkste uitdagingen van de 21e eeuw een toenemende behoefte is aan creativiteit en verbeeldingskracht in multiculturele samenlevingen, die kunsteducatie efficiënt kan aanpakken;
- ❖ De waarde en toepasbaarheid van kunst in het leerproces en hun rol bij het ontwikkelen van cognitieve en sociale vaardigheden erkennen, innovatief denken



en creativiteit bevorderen en gedragingen en waarden aanmoedigen die ten grondslag liggen aan sociale tolerantie en het viere van diversiteit.

(Road Map for Arts Education, UNESCO, The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century Lisbon, 6-9 March 2006)

2) Basisprincipes van kunstzinnige therapie en kleurentheorie

De Britische vereniging van kunsttherapeuten definieert kunsttherapie als "een vorm van psychotherapie die kunstmedia gebruikt als de belangrijkste manier van expressie en communicatie. Binnen deze context wordt kunst niet gebruikt als een diagnostisch hulpmiddel, maar als een medium om emotionele problemen aan te pakken die verwarrend en verontrustend kunnen zijn. "

Dr. Sarah Deaver van de **American Art Therapy Association** definieert **kunsttherapie** als ⁶:

"Een beroep binnen de geestelijke gezondheidszorg waarin een kunstzinnig therapeut het gebruik van kunstmedia en het creatieve proces van de cliënt faciliteert om een aantal behandel doelen of persoonlijke doelen te bereiken, zoals het onderzoeken van gevoelens, het oplossen van conflicten, het verbeteren van zelfbewustzijn, gedragsmanagement, sociale vaardigheden. "

Kunsttherapie kan worden gebruikt om mensen te helpen hun cognitieve en

sensorische motorische functies, zelfrespect, zelfbewustzijn, emotionele veerkracht te verbeteren of om hen te helpen conflicten op te lossen en leed te verminderen. Het kan individueel of in een groep worden gedaan, afhankelijk van de behoeften en doelen van de patiënt.

Kunsttherapie zou enkele *zelfreflecterende, verbaal communicatieve, ontspannings- en ontstressingstechnieken* kunnen suggereren, die door docenten en trainingsprofessionals kunnen worden aangepast binnen hun op kunst gebaseerde trainingsactiviteiten

⁶ https://www.huffpost.com/entry/art-therapy-guide_n_6755178

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



De kleurentheorie is gebaseerd op het kleurenwiel (kleurencirkel) over:

-  **Primaire Kleuren** – rood, geel en blauw;
-  **Secundaire Kleuren** – groen., oranje en violet;
-  **Tertiaire Kleuren** – geeloranje, roodoranje, roodviolet, blauwviolet, blauwgroen en geelgroen

Primaire kleuren zijn de 3 pigmentkleuren die niet kunnen worden gemengd in of gevormd door een combinatie van andere kleuren. Alle andere kleuren zijn afkomstig van deze 3 kleuren.

Secundaire kleuren worden gevormd door twee primaire kleuren te mengen.

Tertiaire kleuren worden gevormd door een secundaire kleur te mengen met een primaire kleur.

Het kleurenspectrum omvat 22 kleuren en tinten. Het kleurenwiel (kleurencirkel) met de drie kleurcategorieën wordt hieronder weergegeven:



Primary Colors



Secondary Colors



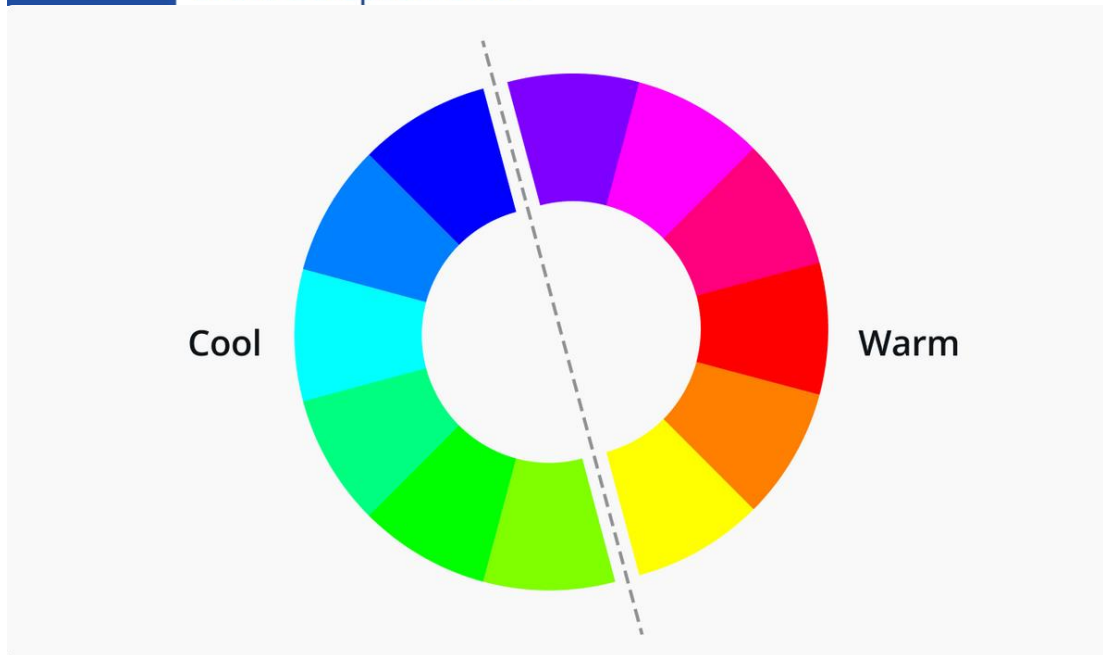
Tertiary Colors

Source: <https://colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>

Kleuren zijn ook onderverdeeld in:

- **Warm** – in het spectrum van rood tot geel;;
- **Cold** – in het spectrum van blauw tot groen en violet.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Source: <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Bovendien variëren de kleuren volgens ⁷:

Schaduw, die wordt gemaakt door zwart toe te voegen aan een basistint. Dit verdonkert het en creëert een diepere, rijkere kleur, wat dramatiek geeft;

Tint, dit ontstaat door wit toe te voegen aan een basistint, waardoor de kleur lichter wordt. Dit kan een kleur minder intens maken en is handig bij het balanceren van levendigere kleurencombinaties;

Tonen, die worden gecreëerd door zwart en wit - of grijs - te combineren met een basistint. Het zijn subtielere versies van de originele kleur, zien er minder snel pastel uit en kunnen complexiteiten onthullen die niet zichtbaar zijn in de basiskleur.

Kleuren variëren ook afhankelijk van hun ⁸:

- **Nuances**, wat eigenlijk elke kleur op het kleurenwiel is;
- **Verzadiging**, die de intensiteit of zuiverheid van de kleur geeft;
- **Helderheid**, die de hoeveelheid helderheid of licht in een kleur aangeeft

⁷ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

⁸ <https://www.canva.com/colors/color-wheel/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Volgens de kleurentheorie **vergroten of verkleinen sommige kleuren, die aan anderen worden gekoppeld, hun effect**, bijvoorbeeld rood naar groen, oranje naar blauw, enz. Dit creëert een gelijktijdige waarneming van contrastkleuren in de ogen van de kijker en wordt veel gebruikt door moderne kunstenaars.

Basiselementen van een visueel kunstwerk, waarmee docenten, trainers, en opleiders rekening moeten houden bij het analyseren van het kunstwerk:

(aangepast uit “Orchestrating Collaboration at Work, Using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork”, Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, and from Art of Education University’s article “3 Helpful Elements and Principles Downloads”⁹)



Kleur – inclusief de manier waarop licht wordt gereflecteerd op het oppervlak van een object; De kleuren hebben 3 kenmerken: tint, verzadiging en luminantie;



vormsoort – die plat of driedimensionaal kan zijn (lengte, breedte en hoogte en een driehoek, vierkant, piramide, kubus of bol kunnen vormen)



Lijn – reeks punten aan elkaar op een rechte rij; dit kan variëren in breedte, richting en lengte



Vormaspect – dat is het buitenoppervlak van een object of lichaam; het kan variëren in hoogte en lengte en geometrisch of organisch zijn



Ruimtelijkheid – dat is het gebied rond, binnen of tussen afbeeldingen of elementen; het zou kunnen worden gebruikt om een illusie van diepte in het kunstwerk te creëren



Afbeelding / Achtergrond – dat is de relatie tussen voorgrond en achtergrond, of onderwerp en object



Balans – dat is de verdeling van het visueel gewicht in een kunstwerk; het kan symmetrisch, asymmetrisch en radiaal zijn

⁹ <https://theartofeducation.edu/2015/12/24/3-helpful-elements-and-principles-downloads/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- ✦ **Compositie** – betreft de wijze waarop elementen worden gerangschikt of gecombineerd om een geheel te vormen
- ✦ **Contrast** – laat de plaatsing van tegenovergestelde elementen naast elkaar zien om een effect in het kunstwerk te creëren; dit kan worden bereikt door verschil in grootte of kleur of door waardeverandering
- ✦ **Beweging** – de manier waarop elementen van ontwerp zijn georganiseerd, zodat het oog van de kijker door het kunstwerk reist en van het ene aspect van de compositie naar het andere.
- ✦ **Proportie** – de relatie tussen objecten in verhouding tot grootte of aantal
- ✦ **Herhaling** – het herhaaldelijk gebruik van één element (kleur, vorm, object, enz.) om een gevoel van consistentie en continuïteit in het kunstwerk te creëren
- ✦ **Symbol** – een teken, pictogram of afbeelding die iets anders vertegenwoordigen door associatie, gelijkenis of conventie

Basisprincipes van creatief schrijven en storytelling

Enkele definities van **creatief schrijven**, **verhalen** en **storytelling**:

Creatief schrijven is een vorm van schrijven die de gevoelens, emoties, ervaringen, ideeën of gedachten van een schrijver uitdrukt die op een bewust of onbewust niveau zijn verkregen. Het wordt meer gedreven door de behoefte van de schrijver om 'iets uit te drukken', en wordt over het algemeen op de meest unieke, inventieve en poëtische manier verwoord.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Creatief schrijven wordt beschouwd als elk schrijven, fictie, poëzie of non-fictie, dat buiten de grenzen van normale professionele, journalistieke, academische en technische vormen van literatuur valt.

(<https://www.writeawriting.com/creative/definition-creative-writing/>)

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Het verhaal is de enige vorm van taal die de affectieve oriëntatie van de toehoorder kan fixeren op de gebeurtenissen, karakters, ideeën of wat dan ook waaruit het bestaat. Verhalen zijn in feite kleine hulpmiddelen om onze emoties te oriënteren.

(<http://www.educ.sfu.ca/kegan/ArtsBasics.html>)

Storytelling is de interactieve kunst van het gebruik van woorden en daden om de elementen en beelden van een verhaal te onthullen en tegelijkertijd de verbeelding van de luisteraar aan te moedigen.

(<https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

The **National Storytelling Network** (USA) benoemt de volgende elementen van het vertellen¹⁰:

a. Storytelling is interactief.

Er is sprake van een wederzijdse interactie tussen een verteller en een of meer luisteraars. De reacties van de luisteraars zijn van invloed op het vertellen van het verhaal. In feite komt het storytelling voort uit de interactie en gezamenlijke, gecoördineerde inspanningen van verteller en publiek.

a. Storytelling gebruikt woorden.

Het gebruikt taal, of het nu een gesproken taal is of een manuele taal, en dit onderscheidt het storytelling van de meeste vormen van dans en mime.

b. Storytelling gebruikt ondermeer vocalisatie, fysieke beweging en / of gebaren.

Deze zijn de onderdelen delen van gesproken of manuele taal anders dan woorden. Het gebruik ervan onderscheidt het storytelling van schrijven en op tekst gebaseerde computer-interacties.

¹⁰ <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



c. *Storytelling presenteert een verhaal.*

Het omvat altijd de presentatie van een verhaal - een vertelling.

d. *Storytelling stimuleert de actieve verbeelding van de luisteraars.*

Bij het vertellen van verhalen stelt de luisteraar zich het verhaal voor. In het meeste traditionele theater of in een typische dramatische film geniet de luisteraar daarentegen de illusie dat hij / zij daadwerkelijk getuige is van het personage of de gebeurtenissen die in het verhaal worden beschreven.

Volgens het

National Storytelling Network¹¹

De rol van de luisteraar is om actief de levendige, multi-sensorische beelden, acties, karakters en gebeurtenissen - de realiteit - van het verhaal in zijn of haar geest te creëren, gebaseerd op de uitvoering door de verteller en op ervaringen uit het verleden, overtuigingen en inzicht als luisteraar. Het voltooide verhaal speelt zich af in de geest van de luisteraar, een uniek en persoonlijk individu. De luisteraar wordt dus mede-schepper van het ervaren verhaal.

De **filmmaatschappij Pixar** heeft **22 regels voor storytelling en scenarioschrijven** ontwikkeld, beschreven door de verhaal-kunstenaar Emma Coats. Het betreft :

1. Je bewondert een personage omdat hij meer probeert dan enkel successen nastreven.
2. Je moet in gedachten houden wat interessant is voor jou als zijnde toehoorder, niet wat leuk is om te doen als schrijver. Dit kan heel verschillend zijn
3. Het proberen van een thema is belangrijk, maar je zult pas zien waar het verhaal over gaat, als je aan het einde bent. Herschrijf nu

¹¹<https://storynet.org/what-is-storytelling/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



4. Er was eens____. Iedere dag____. Op een dag____. Daarom____. Hierdoor____. Tot uiteindelijk____.
5. Vereenvoudig; focus; combineer karakters. Spring over omwegen. Je zult het gevoel hebben dat je waardevolle zaken kwijt raakt, maar het maakt je vrij.
6. Waar is je personage goed in, waar is hij comfortabel mee? Confronteer met tegenstellingen Daag ze uit. Hoe gaan ze ermee om?
7. Bedenk het eind van het verhaal voordat je het middenstuk bedacht hebt. Eindes zijn moeilijk, zorg dat de jouwe vooraf helder is.
8. Maak je verhaal af, laat het ook los, ook al is het niet perfect. In een ideale wereld lukt het je om hierin succesvo te zijn, maar ga verder en doe het een volgende keer beter.
9. Als je vastzit, maak dan een lijst van wat er in het vervolg NIET zou gebeuren. Vaak zullen hierdoor onderwerpen verschijnen die je verder zullen brengen.
10. Pluk de verhalen die je leuk vindt uit elkaar. Wat je erin leuk vindt, maakt deel uit van jou; je moet het herkennen voordat je het kunt gebruiken.
11. Door het op papier te zetten, kun je het verankeren. Als het in je hoofd blijft, een perfect idee, dan deel je het nooit met iemand.
12. Laat het eerste dat in je opkomt, buiten beschouwing. En ook het 2e, 3e, 4e, 5e - haal het voor de hand liggende uit de weg. Verras jezelf.
13. Geef je personages een mening. Passief / kneedbaar lijkt je misschien aardig terwijl je schrijft, maar het is vergif voor het publiek.
14. Waarom moet je DIT verhaal vertellen? Welke vurige overtuiging drijft jou tot het schrijven van dit verhaal? Daar vind je de grondslag.
15. Als jezelf de protagonist in jouw verhaal zou zijn, hoe zou je je voelen? Eerlijkheid maakt ongelooflijke situaties geloofwaardig.
16. Wat is de inzet? Geef ons reden(en) om ons in te leven in de personages. Wat gebeurt er als ze niet slagen? Stapel de "tegen" kansen.
17. Geen enkel werk gaat ooit verloren. Als het niet werkt, laat het dan los en ga verder - het komt terug en zal later van nut zijn.
18. Je moet jezelf kennen: het verschil tussen je best doen en wat aan rommelen. Verhalen is testen, niet verbeteren.
19. Toevalligheden om personages in de problemen te brengen zijn geweldig; toevalligheden om ze eruit te krijgen misleiden.



20. Oefening: neem de bouwstenen van een film die je niet leuk vindt. Hoe herschik je ze in wat je leuk vindt?
21. Je moet je identificeren met je situatie / karakters, je kunt niet zomaar 'cool' schrijven. Waarom zou JIJ zo handelen?
22. Wat is de essentie van jouw verhaal? de meest kale verhaalversie ervan? Als je dat weet, kun je van daaruit verder bouwen.

Ter aanvulling, er zijn **5 geheimen met betrekking tot Pixar's Storytelling**¹²:

1. Schrijf over gevoelens die je kent

Effectief verhalen vertellen gaat over het nemen van een universeel sentiment en dit overbrengen in een unieke situatie.

2. Briljante ideeën komen voort uit alledaagse situaties

3. Gebruik "wat als" –instructies

In een hoofdstuk met de titel "Wat als ..." moedigden de vertellers aan om jezelf vragen te stellen. "[Een 'wat als'-vraag] sluit echt het logische deel van je brein af en geeft je toegang tot het droomgedeelte," zei Patel. "Het opent de deuren naar de verbeelding."

4. Een goed verhaal houdt emotie in

5. Start of met een leefwereld of een personage

Wereld: een omgeving of een set regels. **Character:** het personage dat je volgt. Je verhaal heeft beide nodig, maar je kunt met een van beide beginnen.

Basiselementen van een verhaal, waarmee opvoeders, docenten en trainingsprofessionals rekening moeten houden bij het analyseren ervan¹³:



De setting: Waar en wanneer speelt het verhaal zich af? De setting vertegenwoordigt zowel de fysieke locatie, maar ook de tijd (d.w.z. verleden, heden, toekomst) en de sociale en culturele omstandigheden waarin de personages bestaan.



Personage: Een persoon of dier of eigenlijk iets gepersonifieerd. Er kunnen één of meerdere hoofdpersonages zijn, en vaak zijn er secundaire karakters (maar niet altijd).

¹² <https://nofilmschool.com/2017/02/pixar-storytelling-story>

¹³ <https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



- ★ **Plot:** De gebeurtenissen die in een verhaal plaatsvinden, worden de plot genoemd. In een plot vind je meestal een inleiding, een stijgende actie, een climax, de vallende actie en een resolutie. Plot wordt vaak weergegeven als een boog.
- ★ **Conflict:** Elk verhaal moet een conflict hebben, d.w.z. een uitdaging of probleem waar de plot is gebaseerd. Zonder conflict heeft het verhaal geen doel of traject.
- ★ **Thema:** Idee, overtuiging, moraal, les of inzicht. Het is het centrale argument dat de auteur probeert de lezer te laten begrijpen. Het thema is het "waarom" van het verhaal.
- ★ **Invalshoek:** "Wie" vertelt het verhaal? Eerste persoon ("ik") of derde persoon ("hij / zij / het"). Beperkt (perspectief van één personage), meervoudig (de perspectieven van veel personages) of alwetend (alleswetende verteller). Tweede persoon ("jij") wordt niet vaak gebruikt voor het schrijven van verhalen.
- ★ **Toonzetting:** De algemene emotionele 'toon' of betekenis van het verhaal. Is het blij, grappig, verdrietig, depressief? Toonzetting kan op meerdere manieren worden weergegeven, door middel van woord- en grammaticale keuzes, themakeuze, beeldspraak en beschrijving, symboliek en de combinatie van klanken en woorden (d.w.z. rijm, ritme, muzikaliteit).
- ★ **Stijl:** Dit is hoe de dingen worden gezegd. Woordkeuzes, zinsopbouw, dialoog, metafoor, vergelijking, overdrijving. Stijl draagt aanzienlijk bij aan de toon.

E. Deel III: Les- / sessieplan

a) Gebruik van relevante technieken en methoden uit niet-formeel en informeel volwassenenonderwijs (groepsdynamiek, coachingstechnieken, reflectie en zelfreflectie van leerlingen)

Effectief volwassenenonderwijs vereist **actieve betrokkenheid** van leerlingen en het **aanmoediging van wederzijds delen en uitwisselen** van informatie, ervaringen en gedachten.

Tegelijkertijd hebben mensen, in gesprekken over kunst en literatuur, verschillende interpretaties en voelen ze visuele en narratieve werken aan op verschillende manieren. Het stimuleren van groepsdynamiek en het delen van persoonlijke opvattingen, gevoelens en



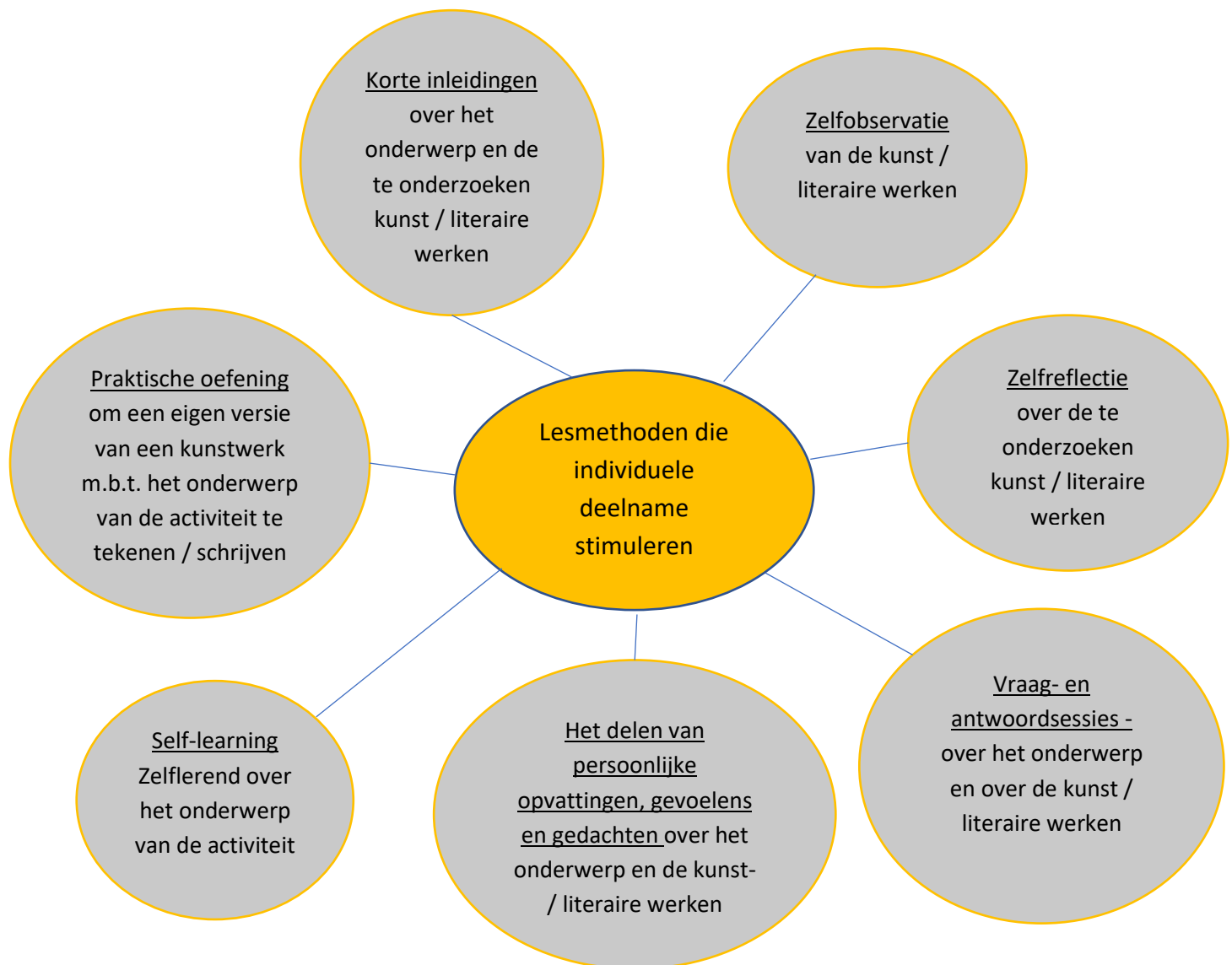
gedachten onder leerlingen zijn dus essentieel voor het ontsluiten van creativiteit, out-of-the-box denken en voor een innovatieve benadering inzake hun zienswijze en het zoeken naar oplossingen.

Trainingsmethoden ter ondersteuning van effectieve groepsinteractie, dat kan worden gebruikt in op kunst en literatuur gebaseerde activiteiten.





Trainingstechnieken die individueel delen en leren uitlokken en kunnen worden gebruikt in op kunst en literatuur gebaseerde activiteiten.



Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



b) Richtlijnen voor het ontwikkelen van activiteiten voor het toepassen van kunst en literatuur in het niet-formele volwassenenonderwijs

Voorbeelden 1 - 3 presenteren drie modelversies van stroomdiagrammen voor lessen / sessies, waarin docenten, trainingsprofessionals, coaches en mentoren ondernemingsgerelateerde onderwerpen kunnen onderwijzen door kunst en literatuur toe te passen in het onderwijsproces.

De grafieken stellen docenten en trainers in staat om verschillende activiteiten en methoden uit niet-formeel volwassenenonderwijs en op kunst gebaseerde pedagogiek te combineren, afhankelijk van hun leerdoelen, het profiel van de leerling, onderwerpen en subonderwerpen, duur van de les / sessie en leeromgeving.

Stappen 2 - 5 begeleiden docenten en trainingsprofessionals hoe ze de analyse van de geselecteerde kunstwerken kunnen benaderen en waar ze hun aandacht op kunnen richten tijdens de respectievelijke activiteit.

Stapsgewijze tips voor opvoeders, docenten, trainers en coaches om kunstwerken te analyseren

(aangepast uit "Orchestrating Collaboration at Work, using Music, Improv, Storytelling and Other Arts to Improve Teamwork", Arthur B. VanGundy / Linda Naiman, 2007, en van "Steps to Text Analysis")

Stap 1 - Identificatie (Meestal is dit onderdeel van de voorbereidingsfase en gebeurt dit tijdens de ontwikkeling van het les- / sessieplan)

Selectie van de meest geschikte kunstwerken - visueel en / of verhalend, voor het onderwerp. In het geval van verhalende werken, moet worden besloten of het hele werk zal worden opgenomen in de leeractiviteit of slechts een deel (delen) ervan.

Stap 2 - Beschrijving

Vraag de leerlingen om te beschrijven wat ze zien / begrijpen van de geselecteerde kunstwerken. Mogelijke vragen zijn:

- Waar denk je dat het kunstwerk over gaat?
- Wat is volgens jou de focus van de aandacht van de kunstenaar / auteur?
- Welke aspecten van het onderwerp / probleem komen naar jullie mening in het werk aan de orde?

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

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Stap 3 - Analyse

Vraag de leerlingen om hun beschrijving van het besproken onderwerp over ondernemen uit te werken door het werk te analyseren in termen van elementen en kunstbeginselen (zoals esthetiek, balans, contrast, gelijkenis, ritme, nadruk, herhaling, enzovoort). Tijdens deze fase moet de nadruk liggen op kleuren, lijnen, vormen, symbolen en metaforen, de organisatie van de compositie en de plot, hoofdpersonages, taalelementen en stilistische kenmerken van de tekst, verbale composities, enz.

Stap 4 - Interpretatie

Vraag de leerlingen om hun interpretatie en de connectie van dit stuk met aspecten van hun eigen achtergrond, ervaring en standpunten met andere deelnemers te delen. Mogelijke vragen zijn:

- Welke betekenis heeft dit werk voor jou?
- Wat is jouw emotionele reactie op het stuk?

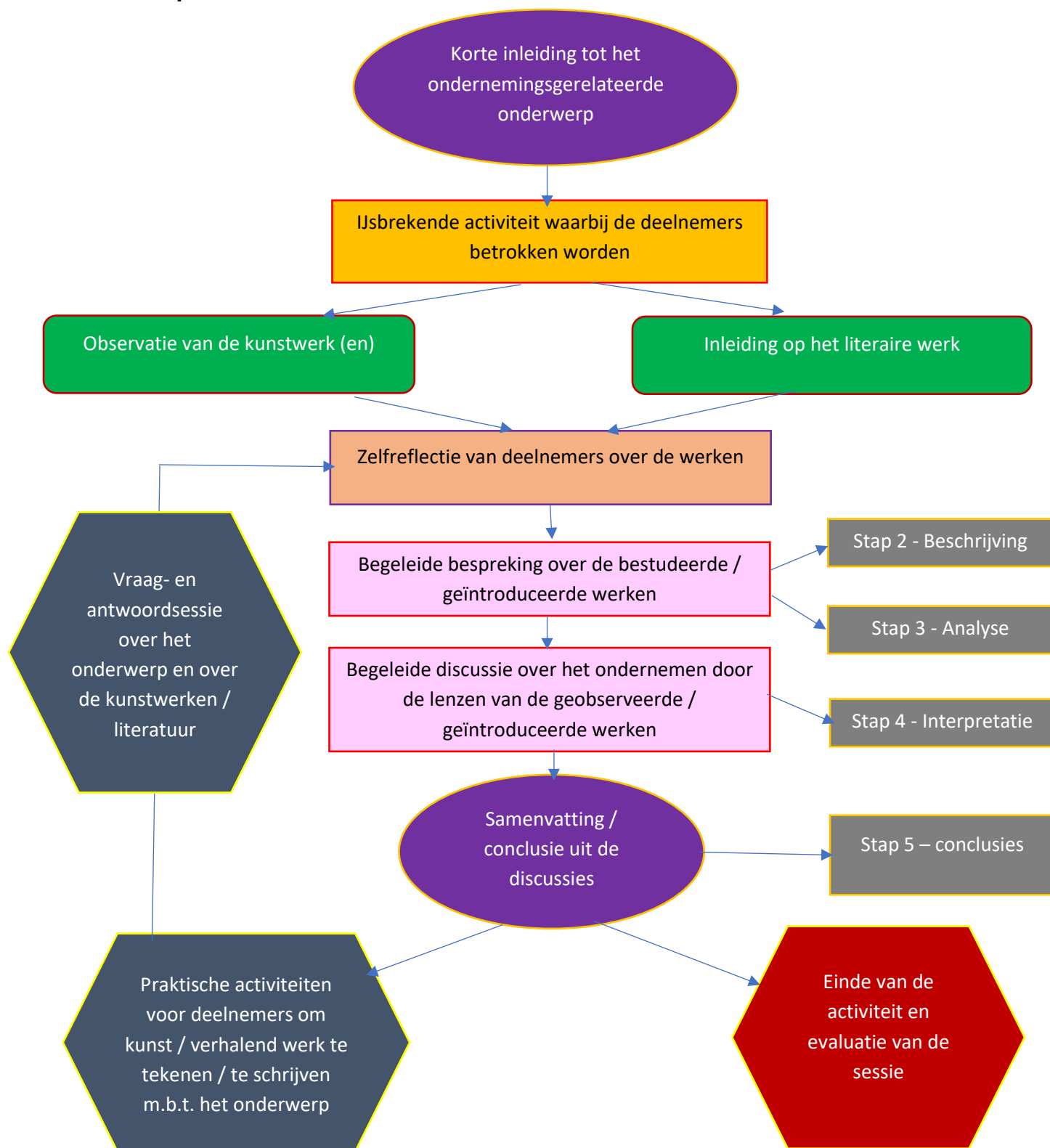
Stap 5 - Conclusies trekken

Mogelijke vragen aan leerlingen zijn:

- Welke relevantie heeft dit stuk voor jou en je ondernemersideeën?
- Verandert dit kunstwerk jouw manier van denken, jouw manier van leven?
- Helpt dit kunstwerk je bij het aanpakken van bepaalde problemen in je leven of bij het maken van toekomstplannen?
- Welke criteria heb je gebruikt om de belangrijkste boodschap in het kunstwerk te beoordelen?
- Hoe is jouw perceptie van dit kunstwerk veranderd sinds je het voor het eerst zag?
- Herken jij jezelf of problemen in je eigen leven in dit kunstwerk ?, etc.



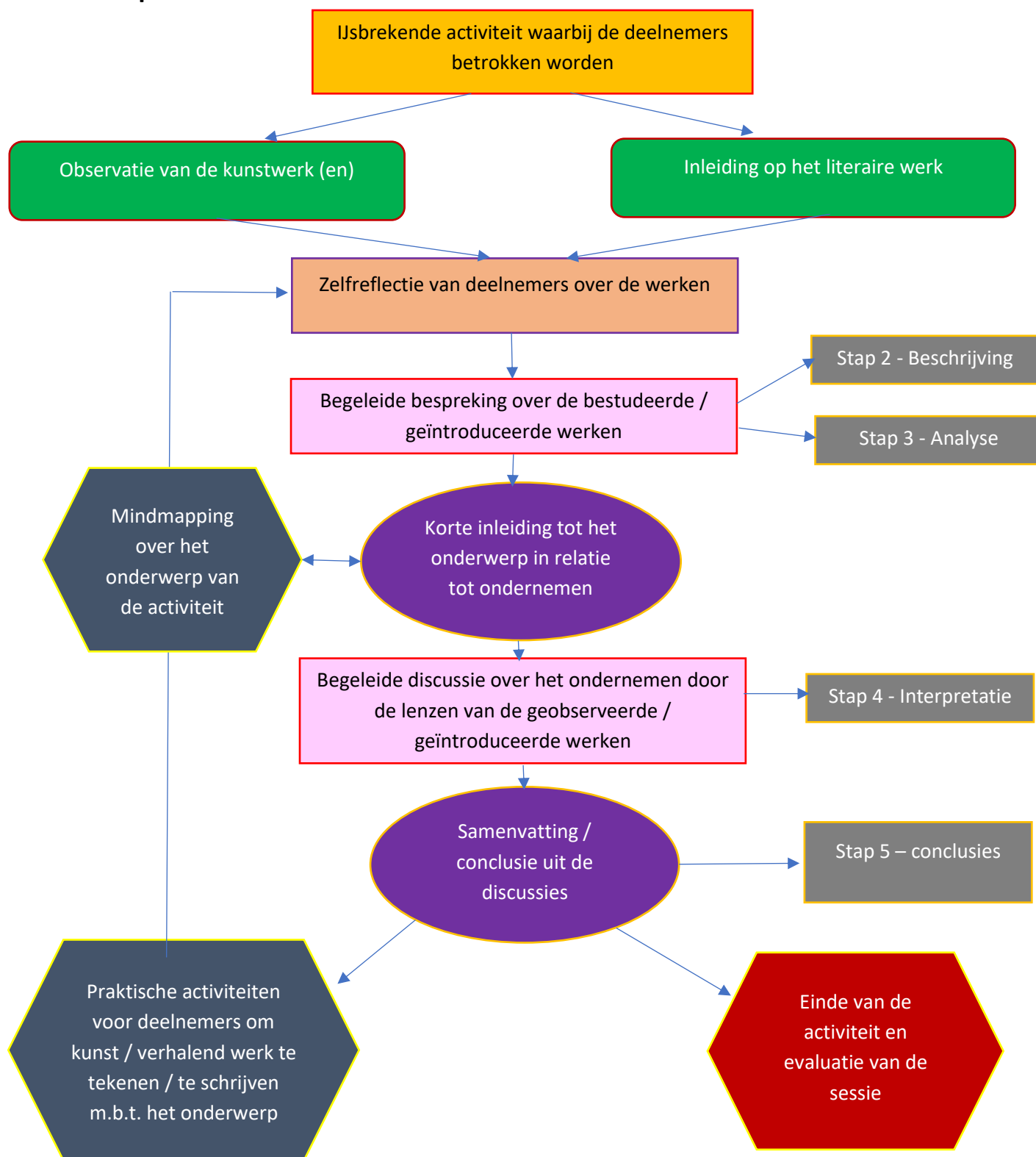
Example 1



Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.

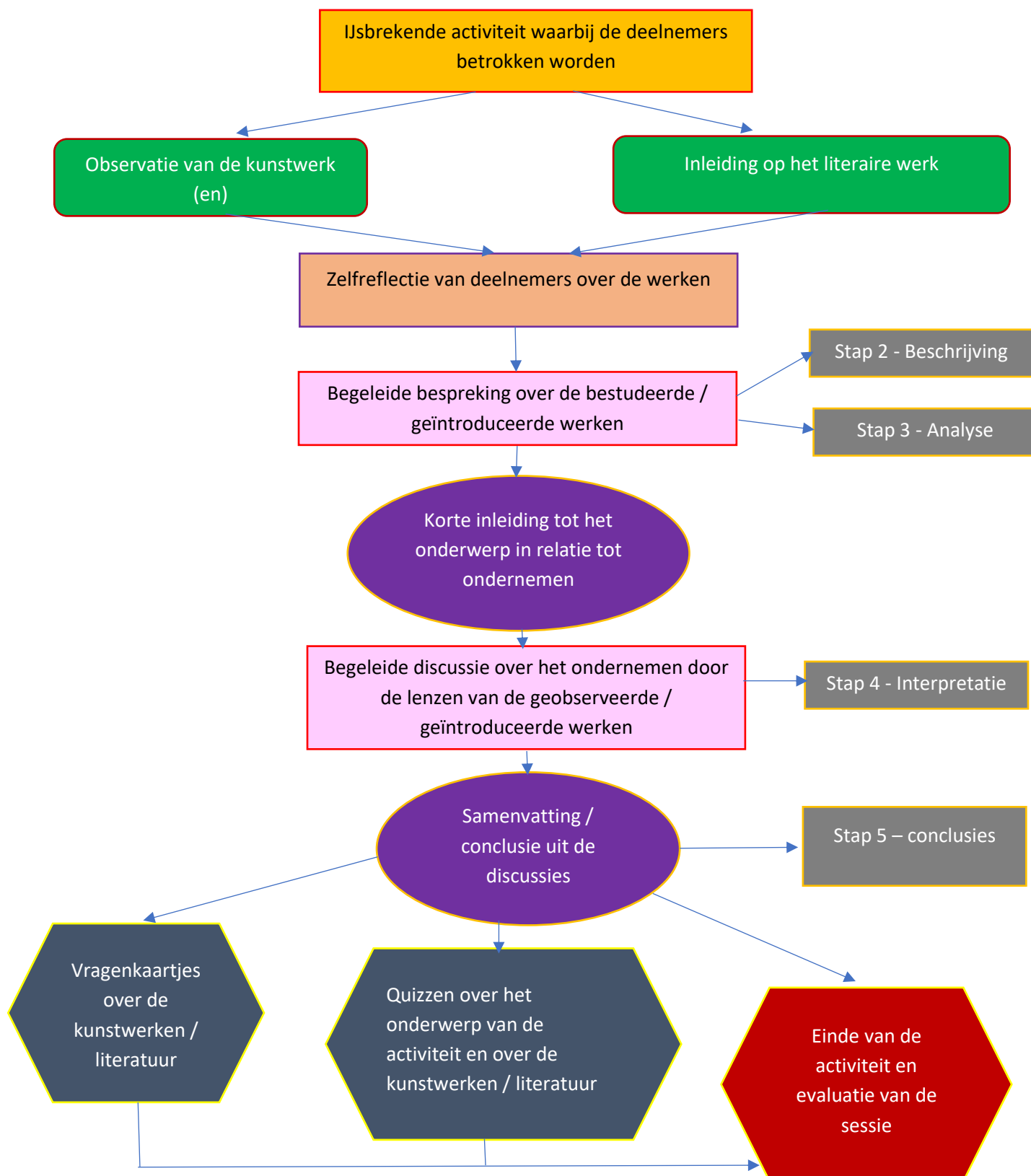


Example 2





Example 3



Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



c) Sjabloon van een les- / sessieplan voor het toepassen van kunst en literatuur ter bevordering van creativiteit en innovatie in onderwerpen die verband houden met ondernemersvaardigheden.

LES / SESSIEPLAN VOOR HET TOEPASSEN VAN KUNSTEN EN LITERATUUR VOOR HET BEVORDEREN VAN CREATIVITEIT OVER ONDERWERPEN MET BETREKKING TOT ONDERNEMINGSVAARDIGHEDEN	
Algemene ondernemersvaardigheid ter bespreking tijdens de les / sessie	
Subcategorieën van de geselecteerde ondernemersvaardigheid die tijdens de les / sessie worden behandeld	• • •
Leerdoelen van de les / sessie	1. 2. 3.
Duur van de les / sessie *	
Doelgroep van de les / sessie	

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Leerresultaten van de les / sessie	Kennis: • • •	vaardigheden: • • •	Competenties: • • •
Het gebruik van onderwijs- / training- / coachingmethoden	Voor face-to-face activiteiten: 1. 2. 3.	Voor groepsactiviteiten: 1. 2. 3.	
Te gebruiken kunstvorm (<i>gelieve de relevante te markeren</i>)	Beeldende Kunsten ☐	Narratieve Kunsten ☐	
Type opgenomen kunstwerken (<i>vermeld de relevante kunstwerken</i>)	Beeldende Kunsten 1. 2. 3.	Narratieve Kunsten 1. 2. 3.	
Benodigde faciliteiten en materialen, inclusief hand-outs	• • • •		

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



Procedure / te volgen stappen	Voor face-to-face activiteiten:	Voor groepsactiviteiten:
	1. 2. 3.	1. 2. 3.
Voorbeeldvragen voor discussie	• • • •	
Specifieke kennis of vaardigheden die nodig zijn voor de leraar / trainer / coach (<i>indien aanwezig</i>)		
Culturele elementen / bijzonderheden die tijdens de les / sessie in acht moeten worden genomen (<i>indien aanwezig</i>)		
Evaluatie van de activiteiten (<i>gelieve de relevante aan te duiden</i>)	○ Vrolijke gezichten ○ Test ○ Opdracht	

Opmerking: Vanwege de omvang van het AA4ECI-project zal de voorgestelde duur voor de lessen/sessies, methoden en benaderingen bevatten die geschikt zijn voor een uur durende coachingssessies en voor een halve dag (4 uur) groepsgebonden activiteiten.

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.



d) Criteria om kunstwerken en literatuur in kaart te brengen die geschikt zijn voor activiteiten

Algemene criteria voor visuele en verhalende kunstwerken:

1. Alle in kaart gebrachte visuele en verhalende kunstwerken moeten een duidelijke auteur en bronnen van herkomst hebben;
2. In het geval van visuele kunstwerken, moeten deze worden getoond / tentoongesteld in openbare galerijen of musea - nationaal, regionaal of lokaal, die websites hebben en bij voorkeur - e-galerij secties;
3. In het geval van verhalende werken, moeten ze worden opgenomen in officiële onderwijscurricula, gemakkelijk te vinden zijn in openbare bibliotheken of worden verkocht in officiële boekhandels, inclusief legale e-boekenmarkten;
4. "*een universeel kunstwerk*" wordt gedefinieerd als "een bekend kunstwerk, waarvan de auteur universeel wordt erkend en tentoongesteld in kunstgalerijen of musea als onderdeel van hun internationale collecties";
5. "*een universeel literair werk*" wordt gedefinieerd als "een bekend stuk literatuur dat is opgenomen in onderwijscurricula op school- of universitair niveau, als representatief voor het betreffende land, en waarvan de auteur universeel wordt erkend";
6. "*een landspecifiek kunstwerk*" wordt gedefinieerd als "een kunstwerk waarvan de auteur herkenbaar en algemeen aanvaard is op nationaal niveau in het betreffende land en wordt tentoongesteld in kunstgalerijen of musea als onderdeel van hun nationale collecties";
7. "*een landspecifiek literair werk*" wordt gedefinieerd als "een bekend stuk literatuur, dat is opgenomen in nationale onderwijscurricula op school- of universitair niveau, en waarvan de auteur wordt erkend op nationaal niveau in het betreffende land";
8. Verhalende werken in een andere taal dan de taal waarin ze zijn gemaakt, worden bij voorkeur gebruikt in combinatie met hun officiële vertaling. Als die er niet is, kan er ook een niet-officiële vertaling worden gemaakt voor educatieve doeleinden.



Hoe visuele kunstwerken te identificeren:

Soort kunstwerk (schilderij, sculptuur, installatie, handwerk, foto, film / video, collage, wandpaneel, grafisch, tekenfilm, print, enz.)	
Auteur, nationaliteit	
Titel	
Ontstaansjaar	
Grootte	
gehanteerde artistieke methode	
Bron (waar het kan worden gevonden)	

Hoe verhalende werken te identificeren

Soort werk (gedicht, roman, toneelstuk, essay, sprookje, mythe, enz.) / Genre	
Auteur, nationaliteit	
Titel	
Ontstaansjaar	
Oorspronkelijke taal waarin het werk is geschreven	
Bron (waar het werk in de originele taal te vinden is)	
Bron (waar een link naar de vertaling te vinden is)	

Disclaimer: de inhoud van dit document vertegenwoordigt alleen de mening van de auteurs en is hun eigen verantwoordelijkheid; het kan niet worden beschouwd als de mening van de Europese Commissie of enig ander orgaan van de Europese Unie. De Europese Commissie en het Agentschap aanvaarden geen enkele verantwoordelijkheid voor het gebruik van deze informatie.