

### Leren over kunst, leren door kunst

- Zeggingskracht van kunstdisciplines in de openbare kunst van Veldhoven onderzoeken.
- Input toepassen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- Kapstok voor verkennen van kunst- en cultuurgebieden invalshoeken.

### Openbare kunst als lokaal cultureel Erfgoed

- Uitdragen betekenis van specifieke Erfgoed / openbare kunst Veldhoven.
- Bestaanswaarde openbare kunst. Menselijke toepassing en daarmee onderdeel van de totale omgeving.
- Veelkleurige geschiedenis en culturele identiteit van (toekomstige) bewoners.
- Gezamenlijke opvatting van waarden vervat in de kunst en cultuuruitingen; subgroepen met verschillende culturele waarden en verschillende culturele stijlen.
- Engagement: hechten aan openbare kunst als maatschappelijke, sociale en / of morele kwestie. Gerelateerd aan collectieve betrokkenheid en een collectieve, interpersoonlijke aangelegenheid. Bekend zijn, in de zin dat de bewoner weet hoe het in het bezit is gekomen en waarom belangrijk thema hierbinnen.

Het verhaal achter: 10x kunstenaars, 10x beschrijvingen: beïnvloeden indirect bewustzijn; aansluiten op persona: Wendy, Nick, Simone en Emile.

### Kunstonderwijs is combinatie van aandacht voor:

1. Functie van kunst (vorm, inhoud, concepten, referenties, context, betekenis)
2. Wijze van tot stand komen (verbeelding, ambiguïteit, flexpertise, expertise)
3. Het middel van overdracht (medium)

Intersubjectiviteit: een affectief, sensomotorisch, cognitief, creatief, metacognitief en sociaal proces. Interactief.

### Open format educatieve benadering Kunst op straat Veldhoven, bekijk het!

Kern in aansluiting, doorgaande lijn op [De Culturele Loper](#) (Provincie Brabant):

- stellen van vragen
- sprekende objecten
- mogelijke werelden
- onderzoeken
- durven creëren
- reflecteren

10x open werkvormen. Aandacht voor persoon, taak, omgeving, context. Activerend verdiepend inzicht. Herhaling, variatie, diverse schakeringen en nuances, functioneel, combinaties, levensechte settingen. Eigen (re)creatieve denkstrategieën ontwikkelen en eigen originele oplossingen leren vormgeven.

### 6 denkroutines: lagere en hogere orde vaardigheden

theorie & praktijk (productie & creativiteit) & proces & omgeving complementair  
eindtermen – leertaken – leeractiviteiten – werkvormen - leerproces

1. bevragen en onderzoeken;
2. observeren en beschrijven;
3. vergelijken en verbinden;
4. op zoek gaan naar complexiteit;
5. verschillende standpunten ontdekken;
6. redeneren, beweringen onderbouwen met argumenten.

## Schematisch Inbedding Openbare Kunst in kader Cultuureducatie met Kwaliteit / Cultuur in de Spiegel

### Kerdoelen

**beleven / beschouwen (50), produceren (48), reflecteren (52), verslagleggen (51), presenteren (49)**

|  | <b>waarnemen</b><br>kijken, luisteren naar cultuur, voelen, proeven, ruiken, ervaren van cultuur   | <b>verbeelden / interpreteren</b><br>fantaseren over, (na)spelen, verzinnen en maken van cultuur  | <b>conceptualiseren</b><br>duiden van, vertellen over, benoemen en classificeren van en oordelen over cultuur   | verklaren, onder-zoeken, verbanden leggen, ontleden van cultuur  |
|--|--|---|---|--|
| <b>lichaam</b>                               |  |   |   |  |
| <b>voorwerp</b><br>sprekende objecten 2D, 3D |   |    |   |  |
| <b>taal</b>                                  |  |   |   |  |
| <b>grafisch</b><br><b>symbool</b><br>media   |  |   |   |  |
|  | <b>zelfwaarneming</b><br><b>zelfregulatie</b><br><b>zelfcontrole</b><br><b>zelfsturing</b>   | <b>zelfbewustzijn</b><br><b>ik-ideaal – Ego / geweten -</b><br><b>zelfbeeld</b><br><b>zelfverwerkelijking</b>   | <b>zelf-</b><br><b>conceptualisering</b><br><b>- afspraken-</b><br><b>conventies-</b><br><b>concepten</b>   | <b>zelfonderzoek</b><br><b>zelfinzicht</b>   |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• representatieve niveau</li> <li>• imitatie</li> <li>• rehearsal, shaping,</li> <li>• responsieve begeleiding</li> <li>• sociale versterkers</li> <li>• zone naastbije ontwikkeling</li> <li>• buitenschoolse ervaring</li> <li>• zich doelen stellen</li> <li>• feedback</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• interiorisatie</li> <li>• sociale vergelijking</li> <li>• sociale afstand</li> <li>• verschillen tussen individuen</li> <li>• normvorming</li> <li>• eigen gevoelens herkennen en benoemen</li> <li>• emotionele aspecten sociaal maatschappelijk</li> <li>• dynamiek mondiaal</li> <li>• articuleren</li> <li>• confrontatie</li> <li>• dialoog op gang brengen</li> <li>• oog voor het afwijkende</li> <li>• kritische bewustwording</li> <li>• mobiliseren alert geweten</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• vanuit geconstrueerde representaties een koppeling maken naar nieuwe representaties</li> <li>• opgeslagen impressies</li> <li>• vergelijken</li> <li>• associëren / bisociëren</li> <li>• semiotisch cognitief</li> <li>• actualiteitswaarde</li> <li>• betekenis-toekenning</li> <li>• nieuwe combinaties, zienswijzen, synthese</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• aansluiten op herinnering en actualiteit</li> <li>• eigen autonomie</li> <li>• eigen cognities onder de loep nemen</li> <li>• reflectief inzicht (de)</li> <li>• contextualiseren</li> <li>• flexibiliteit naar andere settingen</li> </ul> |

|  | waarnemen   | verbeelden / interpreteren   | conceptualiseren   | analyseren  |
|--|---|--|--|---|
| <b>lichaam</b>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Lijfwerk:</b> Bewegen, staan, liggen, vallen, vasthouden, leunen, doorbuigen, hangen, hellen, zweven het hoofd bieden.</li> <li>- <b>Opmeten</b> maten van details kunstwerken.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Een <b>Gesamtkunstwerk</b> maken door de ruimte.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Choreografie</b> (dans) bedenken bij nieuwe beelden.</li> <li>- Kleurbeelden omzetten in maat, toon, cadans en ritme. Opname <b>beeld en geluid.</b></li> </ul>  |   |
| <b>voorwerp</b><br>sprekende<br>objecten 2D,<br>3D |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schets van belevingstrefwoorden voor sculptuur.</li> <li>- <b>Schetsen en / of schaalmodel, dummy-trailers</b> multimedia werk.</li> <li>- <b>Constructie of wandreliëf</b> geïnspireerd door het dagelijks leven.</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Designontwerp</b> maken met <b>moodkaarten.</b> (Digitaal) Abstract (foto)beeld door uitgangsmateriaal te <b>manipuleren.</b></li> <li>- Je eigen <b>Glow !</b> gebouw of spot.</li> <li>- <b>Stadspanning</b> Veldhoven ontwerpen.</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aanknopingspunten invloed uitoefenen stedelijke omgeving met <b>ontwerp.</b></li> <li>- <b>Vooronderstelling over kunst onder de loep</b> nemen.</li> </ul>  |
| <b>taal</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kijken naar kunstwerken op basis van <b>begrippenparen.</b></li> <li>- Voorbeelden aandragen om <b>publiek</b> bij een <b>kunstwerk</b> te betrekken.</li> <li>- <b>Luisteren naar verhaal</b> <i>Sirenen</i> of mythe naar keuze.</li> <li>- <b>Film bekijken met activerend groepsgeprek</b> <i>De Matrix   Plato's Grot of Animal Farm</i> (Marxisme).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Een gedicht, een rap, verhaal, (foto)strip, interview</b> maken.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Argumentenbattle</b> 'voor' en 'tegen' kunstenaarschap en commercie / bedrijfsleven.</li> <li>- <b>Kunstenaarsbriefwisseling.</b></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyseren en presenteren <b>verschillen en overeenkomsten in visies, ideeën, opvattingen</b> kunstenaar(s).</li> <li>- <b>Verwoorden</b> wat je met je kunstwerk zegt.</li> <li>- Analyse monumenten en gedenktekens als <b>vormen van 'didactische', kunst.</b></li> </ul> |
| <b>grafisch</b><br><b>symbool</b><br>media         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Proeven doen</b> met kleurbeïnvloeding</li> <li>- Het <b>beschrijven van beelden aan een blinde.</b></li> <li>- Bekijken en ervaren van <b>interactieve licht- en geluidskunstenaars.</b></li> <li>- Persoonlijke <b>beeldbank</b> aanleggen.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Wall of Fame.</b> Een pixelbeeld van jezelf of van een klasgenoot. Per computer of handmatig.</li> <li>- <b>Found Footage,</b> compileren van bestaande beelden.</li> <li>- Animatie beeldverhaal.</li> <li>- <b>Atlas</b> maken van Veldhoven.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gezicht geven aan het immateriële. Input gebruiken voor eigen collega, <b>poster, flyer, performance, gedenkobject</b> of sculptuur.</li> <li>- <i>Design Fiction,</i> verzinnen nieuwsberichten</li> <li>- Inhoud- medium-distributie-<b>matrix prototypen.</b></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Woordspin, moodbord</b> pakket van eisen voor jezelf als kunstenaar en werk in opdracht.</li> </ul>   |
|  | <b>zelfwaarneming</b><br><b>zelfregulatie</b><br><b>zelfcontrole</b><br><b>zelfsturing</b>  | <b>Zelfbewustzijn, ik-ideaal - Ego</b><br><b>geweten – zelfbeeld - zelfverwerking</b>  | <b>Zelfconceptualisering - afspraken-conventies-concepten</b>  | <b>zelfonderzoek</b><br><b>zelfinzicht</b>  |

