

LESBOEK / WERKBOEK / DUMMY

“Creativiteit is het vermogen van mensen om ideeën te bedenken en dingen te creëren die nieuw, verrassend en waardevol zijn voor henzelf”¹

Het is een manier van denken en doen die je kunt ontwikkelen.

Architecten, (beeldend) kunstenaars, ontwerpers, vormgevers en musici geven allemaal vorm aan onze wereld. Van de nieuwste ontwerpen van Nike tot en met de grootse architectuur in Abu Dhabi. Van Nederlandse Rap tot en met de muziek van de grote wereldsterren. En vergeet ook niet de inspirerende en innovatieve samenwerking tussen Kunst, Wetenschap en Technologie. **Die wereld van nu is JOUW wereld – en hoe meer jij van die (kunst)wereld weet en begrijpt, hoe meer jij je erin kan ontwikkelen.**

De methode Kunst is Blauw helpt jou daarbij.

Weten & Begrijpen: lesboek & werkboek & DIGIwerkboek

Gaandeweg ga je kunst en kunstenaar steeds beter begrijpen. Je gaat zien hoe de keuze voor bepaalde materialen en/of technieken en het gebruik van beeldaspecten, een belangrijke rol spelen in het zoeken naar de uiteindelijke vormgeving van het idee van de kunstenaar. Je gaat begrijpen dat *alles* in een kunstwerk ertoe doet, dat niets er “zomaar” is.

Het **lesboek** + **werkboek** Kunst is Blauw nemen je mee in die wereld, het leert je de Taal van Kunst, het met aandacht en betrokkenheid ernaar kijken en luisteren (Begrijpend Kijken). Met de opdrachten in het werkboek analyseer je kunstwerken en vorm je je er een mening over. Je verzamelt en onderzoekt. Alle opdrachten maak je in je **DIGIwerkboek**.

Beoordeling: uitgangspunt hierbij is jouw leerproces. Hierin spelen allerlei leeractiviteiten een grote rol. Met behulp van deze leeractiviteiten bespreekt de docent met jou de gemaakte opdrachten.

Leeractiviteiten:

- **Onthouden:** je luistert goed naar de uitleg, onthoudt de informatie en kan deze letterlijk opnoemen, bijvoorbeeld de definities.
- **Begrijpen:** je kan in je eigen woorden vertellen en uitleggen wat er in het boek staat.
- **Integreren:** je vergelijkt onderdelen van de stof en brengt ze met elkaar in verband. Je ontleedt/analyseert en kan als- dan redeneringen geven.
- **Toepassen:** je gebruikt het geleerde in een andere, nieuwe en onvoorspelbare context. Je ontwerpt/creëert.

Creatief proces: dummy

De kunstenaar is in zijn zoektocht nieuwsgierig en vindingrijk. Hij onderzoekt en experimenteert en komt uiteindelijk na veel wikken en wegen tot productie en presentatie van het kunstwerk. Deze zoektocht is in feite niet veel anders dan wat jij doet bij de opdrachten van de beeldende vakken. Oké, jij bent geen kunstenaar. Maar het proces dat je doorloopt is dezelfde als dat van de kunstenaar. Ook jij probeert door middel van onderzoek, experiment (en samenwerking) te komen tot een (nieuw) resultaat. In dit proces sta je open voor andere, nieuwe dingen. En hoe moeilijk dat soms ook is, kijk verder dan je neus lang is.

Vastleggen creatieve proces in dummy aan de hand van een stappenplan.

Bij het uitvoeren van een opdracht hoort dus een creatief proces. In dit proces wordt zichtbaar hoe jij onderzoek doet. Onderzoek dat leidt naar één of meerdere oplossingen. Het laat jouw nieuwsgierigheid en betrokkenheid zien en daarnaast jouw vermogen tot verbeelden, jouw vindingrijkheid. In de methode Kunst is Blauw wordt dit belangrijke creatieve proces met behulp van het **stappenplan** in een schetsboek, oftewel de **dummy**, vastgelegd. Van begin tot eind, schriftelijk en schetsend. Je zet allerlei vaardigheden in en die zorgen ervoor dat je zicht krijgt op jouw leerproces. Door te evalueren en te reflecteren op dat proces, waarin allerlei leeractiviteiten een grote rol spelen, krijg je meer inzicht in jouw ontwikkeling op het gebied van creativiteit. Het proces kan nu worden besproken en is te beoordelen door jou en je docent. Je kan je keuzes verantwoorden en verduidelijken. Daar waar nodig kan je onderdelen van het leerproces aanpassen en/of verbeteren.

Het werken in je dummy is erg persoonlijk. Misschien doorloop jij het onderzoek heel precies en gestructureerd of bereik je jouw doel juist vanuit chaos. Het stappenplan is hierbij ondersteunend. Grip krijgen op dit proces is misschien wel de mooiste en grootste uitdaging van het werken met de dummy.

Wat jou gaat helpen is het volgen van het stappenplan op de bladzijde hiernaast:

Het is niet altijd makkelijk

Het doorlopen van je proces is niet altijd even makkelijk. Allerlei mogelijkheden/ oplossingen schieten door je hoofd, wat moet je doen? Soms lijkt het vertrouwd, dat wat je kent, de beste en snelste oplossing. Trap daar niet in, negeer je stokpaardjes! Wees nieuwsgierig en vindingrijk en bewandel in je proces nu juist die nieuwe wegen. Het stappenplan geeft je hierbij houvast. Wees creatief.

Beoordeling: uitgangspunt hierbij is jouw creatieve proces. Hierin spelen allerlei leeractiviteiten een grote rol. Met behulp van deze leeractiviteiten en jouw stappenplan bespreekt de docent met jou het doorlopen proces.

Leeractiviteiten

- **Volgen:** wat vind jij van de opdracht? Ga je vaak naar je docent om te vragen of het zo goed is? Of probeer je het vooral eerst zelf?
- **Herkennen:** begrijp je wat je moet doen? Ga je zelfstandig aan het werk, maak je bewust je keuzes? En klopt dat een beetje met het doel van de opdracht?
- **Relateren:** je kan uitleggen hoe en waarom je wat doet. Het doel van de opdracht is duidelijk.
- **Creëren:** je snapt wat je aan het doen bent. Je voegt zelfs eigen ideeën toe en je denkt regelmatig 'out of the box'.

Stappenplan Creatief Proces

1. ORIËTEREN

Wat is jouw eerste *indruk* van deze opdracht? Makkelijk, moeilijk, herkenbaar? En wat is jouw *gevoel* bij deze opdracht? Onderwerp is uitdagend, leuk, interessant, niet echt mijn ding? Op welk moment ga je voor ondersteuning/de verdiepingsslag naar je docent? Na stap 5 in het stappenplan? Op een ander moment? Leg je gemaakte keuzes uit.

2. INSPIRATIE

Ga op zoek naar voorbeelden voor de opdracht. Wat heb je hier al over gelezen, gehoord of gezien? In boeken, op internet? Wat is er allemaal al gedaan? Verzamel informatie uit de actualiteit en natuurlijk voorbeelden uit de wereld van kunst en technologie.

3. IDEEËN GENEREREN / VERBREDEN

Bedenk heel veel verschillende mogelijkheden, oplossingen en ideeën. Maak veel (kleine) schetsjes in je dummy. Fantaseer, verzin, associeer, denk 'out of the box'. Echt alle ideeën zijn goed. Alles kan en mag. Niets ligt vast. Het onmogelijke maak jij hier mogelijk. Zet je hoofd aan het werk!

4. VERDIEPEN

Hier kies je een aantal van je beste (of betere) oplossingen/ideeën. Wat is mogelijk? Welke technieken en materialen ga je inzetten? Hoe groot wordt het werkstuk? Is dit wat je zoekt of probeer je nog een aantal andere ideeën uit? Anders dan bij het bedenken van ideeën ga je hier juist de diepte in.

5. EXPERIMENTEREN

Uitproberen, testen en improviseren zijn hier de kernwoorden. Schets, snijd, kneed, plak. Sommige proefjes lukken, andere mislukken totaal. Maar dat is hier juist goed, van je fouten leer je.

6. COMBINEREN / TUSSENSTAAND EVALUATIE & REFLECTIE *

Wat heb je tot nu toe gedaan en wat heeft dat opgeleverd? En waar ben je tevreden over en waarom?

7. VERBREDEN EN VERDIEPEN

Herhaal hier stap 4 & 5. Bekijk je combinaties, je nieuwe ideeën. Is het nodig dat je nieuwe experimenten uitvoert, bij sommige onderdelen de verdieping zoekt? Kan/moet je nog meer uitproberen, testen?

8. UITWERKEN/VORMGEVEN

Uiteindelijk maak je een keuze voor het eindproduct. Keuze voor materialen, technieken en beeldaspecten bepalen het eindresultaat. Het onderwerp wordt zichtbaar gemaakt. Gebruik je lesboek Kunst is Blauw voor informatie over materialen & technieken en de beeldaspecten. Bekijk zeker ook je inspiratiebronnen uit stap 2. Maak duidelijke eindschetsen, indien nodig met verschillende aanzichten.

9. EVALUATIE & REFLECTIE

Evalueren: wat heb je precies gedaan en wat heeft dat aan resultaten opgeleverd? Welke vaardigheden in dit stappenplan waren volgens jou het belangrijkste in deze opdracht?

Reflecteren: is het allemaal gelukt, is het geworden wat je had verwacht? Wat ging beter dan je had verwacht en wat viel tegen? Waarom? Welke vaardigheden waren hierbij belangrijk?

Stap 6 is een belangrijk moment in jouw proces! Doorte evalueren en reflecteren leer je het grotere geheel, de context, begrijpen en kan je verschillende ideeën aan elkaar koppelen en van daaruit nieuwe ideeën creëren. Met alles wat je gedaan hebt ga je nu de volgende stap zetten: het combineren. Combineer onderdelen van de verschillende ideeën uit stappen 3 en 4 tot één of meerdere nieuwe ideeën, tot iets nieuws, iets dat je waarschijnlijk niet eerder hebt gedaan.