



Trektuplan



en de kaarten bovenhaalt, kan de leerkracht differentiëren en de eigen les annuleren, aanpassen of in vraag stellen. *Is deze les goed opgebouwd, is de les voldoende duidelijk en is er rekening gehouden met de leefwereld en de noden van de leerlingen?*

Het kaartspel wordt bewust niet gelinkt aan excentrieke motivatie. Excentrieke motivatie is een type motivatie waarbij niet de activiteit, maar de beloning de hoofdrol speelt. Dit kaartspel kent geen specifieke winst zoals andere kaartspelen die we kennen. Er wordt geen individuele winnaar van het kaartspel uitgeroepen. De winst zit hem in het leerproces herdefiniëren en in nieuwe manieren ontdekken om opdrachten vorm te geven, maar ook om de autonomie te krijgen om een opdracht te weigeren of naar de eigen hand te zetten met een 'joker-kaart'.

Wanneer krijgt de leerling het kaartspel.

Elke leerling krijgt het kaartspel in begin van het schooljaar. Het kaartspel dient te worden gezien als een tool dat onderdeel is van hun materialen.

Inhoud

- Het kaartspel varieert van 1 t.e.m 52 kaarten.
- Het aantal kaarten is academie afhankelijk.
- 2 Kaarten per categorie.
- 1 Joker.
- 3 Blanco kaarten.

Colofon

Collectief Trektuplan: Robbe Aertssens, Jerald Mamangun, Thorsten Staes, Adriaan Standaert en Rika Van Hal

Educatieve Master Antwerpen
Beeldende Kunsten 2024
Voor meer info: lore.suls@ap.be

titel van de categorie.

De opdracht



Welke categorie volgens het leerplan het speelveld.

Als de opdracht voltooid is vink je het hier af.

Spelen

- Hedde da koatje echt nodig?

De leerling probeert eerst de opdracht die wordt gegeven door de leerkracht uit te voeren. Enkel als het blijkt dat de leerling niet gemotiveerd is of vastloopt op de opdracht kan de leerling gebruik maken van het kaartspel. Een kaart wordt ingezet in samenspraak met de leerkracht. Motivatie van de leerling is moeilijk te staven. Daarom wordt er een gesprek geopend om de leerkracht een inzicht te geven in de motivatie en houding van de student. Het is niet de bedoeling dat de leerkracht het gebruik van de kaart ontzegt. Hieruit kan blijken dat de leerling een extra uitdaging nodig heeft of de kaart inzet als de opdracht te moeilijk is.

De leerkracht kan de leerling de suggestie geven om zijn kaartspel tijdens de lesopdracht in te zetten. Dit kan als hij zelf ervaart dat de leerling niet gemotiveerd is.

- Hoe dikwijls maggekik da pakke?

De leerling kan voor één lesopdracht één kaart inzetten. De kaart is bedoeld om de leerling nieuwe inzichten te geven in de opdracht.

Het is de bedoeling dat de leerling zich achter de nieuwe uitdaging geschreven op de kaart zet en aan de slag gaat met de nieuwe suggesties die hij of zij krijgt.

- Hoe gebruikte da nei?

De leerlingen kiezen een kaart op basis van een categorie die geformuleerd is in jongerentaal. De leerling moet deze kaart delen met zijn klasgenoten en de leerkracht. De leerling denkt eerst zelf na over hoe hij met de kaart aan de slag wil gaan. Weet de leerling niet wat hij moet doen dan staat de leerkracht hem bij in zijn proces. De leerkracht kan meedenken

Inhoud ingevulde kaart

Op een ingevulde kaart staat een manier van aanpak, een beschrijving van een actie. Deze staan in relatie tot het leerplan: Het Speelveld.

De kaarten zijn onderverdeeld in verschillende categorieën. Elke categorie biedt de leerling een andere uitdaging. Deze uitdagingen zijn gekoppeld aan de leervelden. De verschillende leervelden klinken nogal schools en kan ons doelpubliek afschrikken.

Door deze leervelden te koppelen aan jongerentaal, proberen we de drempel om het kaartspel "Trektuplan" te gebruiken, te verlagen.

De verschillende categorieën:

- Categorie 1: "Effe flexen" - (een idee concretiseren)
- Categorie 2: "Heh? Das random" - (proces en product verbinden)
- Categorie 3: "Emma tetteren" - (in dialoog treden)
- Categorie 4: "Slay" - (artistieke/ Beeldende mogelijkheden zoeken)
- Categorie 5: "Mij nie bellen" - (een referentiekader opbouwen)
- Categorie 6: "Cringe" - (creatie(s) een plaats geven)



Inhoud blanco kaart

De academie of leerkracht is vrij in het invullen van de kaart. Deze kan atelier specifiek worden ingevuld of betrekking hebben op het leerplan: Het Speelveld.

Categorie Blanco: "Ik vibe"

Categorie Blanco: "Ready to rumble"

Categorie Blanco: "Its big brain time"



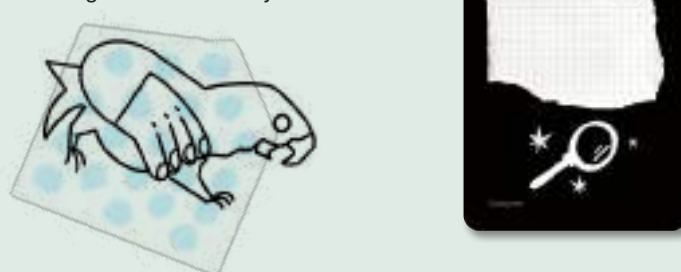
Inhoud van een joker

Een joker kan niet zomaar worden ingezet. Bij het gebruik van de joker dient de leerling een voorstel in te dienen bij de leerkracht, een plan van aanpak. De joker geeft de vrijheid een opdracht naar keuze samen te stellen. Deze vrijheid omschrijft niet 'vrij werken', de gemaakte opdracht dient nog steeds in relatie te staan tot de lesdoelen of leerplan.

Categorie Joker: "Ik skip u nie"

Categorie Joker: "Bomboclat"

Categorie Joker: "Ewa ja"



en aan de hand van de kaart bijdragen aan de leer- en ontwikkelingsprocessen.

Evaluatie

Er is geen winnaar aan het spel gekoppeld net zoals bij de caucusrace. De winst zit hem in de evaluatie van de student. Heeft de student een proces doorlopen waardoor hij gemotiveerd werd en de motivatie heeft gevonden om de opdracht tot een goed einde te brengen? Sluit het proces en eindproduct aan bij de lesdoelen?

Doel van het kaartspel

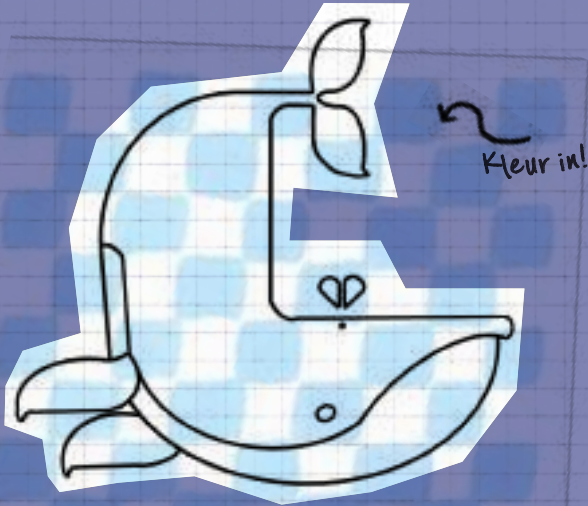
Het blijkt dat het betrekken van leerlingen bij het ontwerpen van de lesinhoud hun betrokkenheid tot de les vergroot. Het draagt bij aan een autonomie-ondersteunende context. Kenmerkend hiervoor zijn heldere kaders en een duidelijke structuur. Met ons kaartspel willen we leerkrachten ondersteunen om die heldere kaders en duidelijke structuur te bieden in hun lessen. Doch krijgen de leerlingen in dit kaartspel een specifieke vrijheid om zelf keuzes te maken in hun creatief leerproces. Autonomie is één van de behoeftes die bijdraagt aan de verhoging van intrinsieke motivatie. Intrinsieke motivatie wil zeggen dat de leerling de activiteit, hier het lesmoment of opdracht, onderneemt omdat de activiteit zelf leuk is of men voldoening haalt uit de activiteit zelf. Creativiteit blijkt het hoogste te zijn als de motivatie intrinsiek is. En laat dat nu een achterliggend motief zijn van ons kaartspel, namelijk hoe kunnen we deze intrinsieke motivatie verhogen van gedemotiveerd leerlingen?

In motivatie herkennen we nog manieren zoals identificatie, waar de leerling de nood voelt om bij een groep te horen. Een groep kan veiligheid en zekerheid bieden en heeft zelf een bepaalde identiteit, een groepsdynamiek. Het kaartspel kan door een individu worden ingezet, maar ook in overleg met de klasgroep. Indien een grote groep leerlingen de les in vraag stelt

EFFE FLEXEN

Opdracht

Blow outs of net small in's? Maak je werk zo klein of zo groot mogelijk. Het extreem uitvergroten of verkleinen kan de opdracht uit de context trekken en andere beeldende mogelijkheden geven. Kijk bijvoorbeeld naar het werk van Robert Motherwell of Claes Oldenburg.

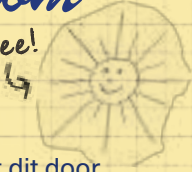


Categorie: Een idee concretiseren



Heh? Das random

Doodle mee!



Opdracht

Je maakt je kunstwerk interactief. Je doet dit door multimedia te gebruiken. Voeg geluiden toe, verwerk het in een video, zorg voor een bewegend element...



Categorie: Proces en product verbinden



CRINGE



Opdracht

Voor je het kunstwerk maakt, bedenkt je een titel. De titel kan je helpen je kunstwerk vorm te geven. Zoek het niet te ver, Monet zijn waterlelies zijn ook maar gewoon waterlelies.

Droedeleuu



Categorie: Creatie(s) een plaats geven



Mij nie bellen

Doodle mee!

Opdracht

Minimal mode: Voer alle stappen van de opdracht zo min mogelijk uit, maar wel doordacht. Hoe kan je met zo weinig mogelijk, de opdracht toch zo goed mogelijk uitvoeren. Kijk bijvoorbeeld eens naar het werk van Lucio Fontana of de stroming Minimal art.



Categorie: Een referentiekader opbouwen

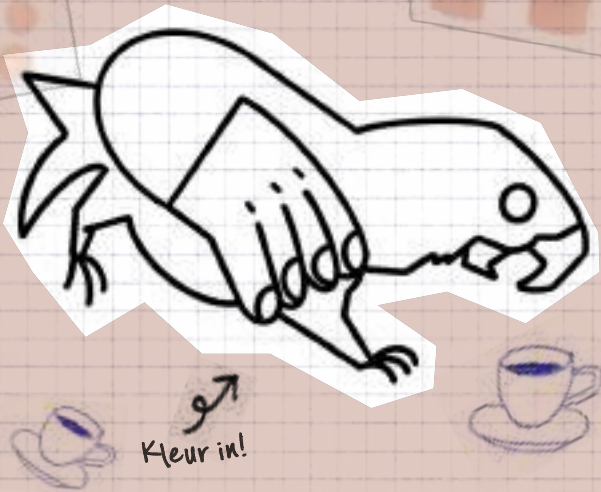




EMMA TETTEREN

Opdracht

Sla de handen in elkaar. Werk samen met een klasgenoot aan de opdracht. Je bespreekt en ontwikkelt samen een concept en werk dit uit tot één geheel.



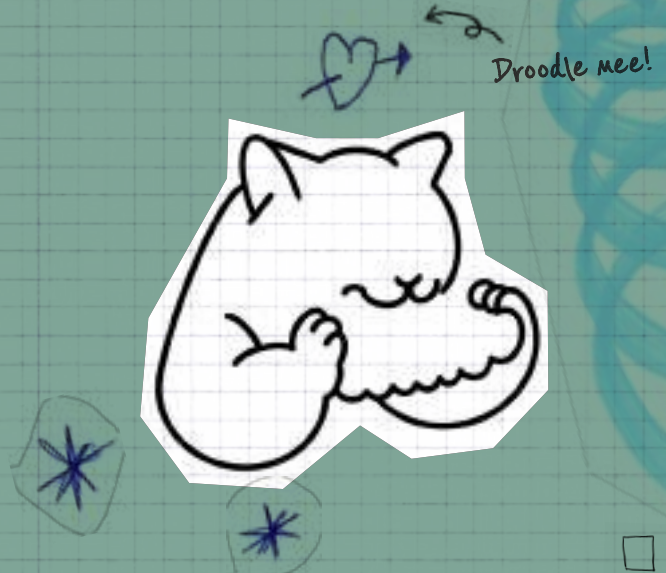
Categorie: in dialoog treden



SLAY

Opdracht

Inspiratiecollage: Maak een collage of décollage. Voeg verschillende kleuren, prenten en objecten toe. Let op dat het verband houdt met het thema van de opdracht of met de techniek.



Categorie: artistieke/ Beeldende mogelijkheden zoeken

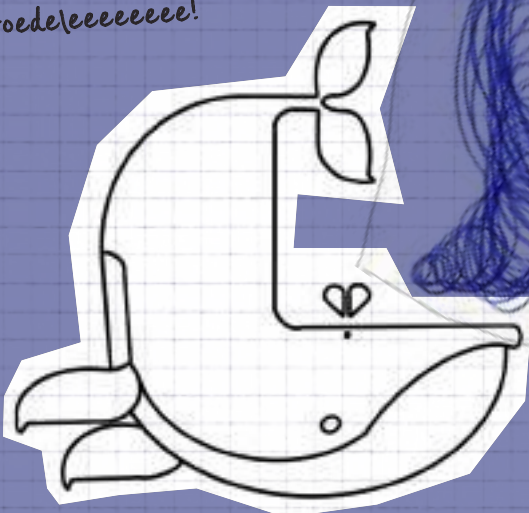


EFFE FLEXEN

Opdracht

Toont jouw beeld altijd iets dat we herkennen? Of zijn ze jouw beelden eerder abstract? Doe het omgekeerde van wat je normaal gesproken zou doen. Je gooit alle inhoudelijke en beeldende aspecten op zijn kop. Je denk na over de materialen en hoe je ze kan gebruiken.

Droedeleeeeeeee!



Categorie: Een idee concretiseren



Heh? Das random

Opdracht

Je betreft een medestudent bij deze opdracht. Vraag je medestudent om zijn bevindingen over jouw artistieke keuzes. Als het werk klaar is ga je in gesprek.

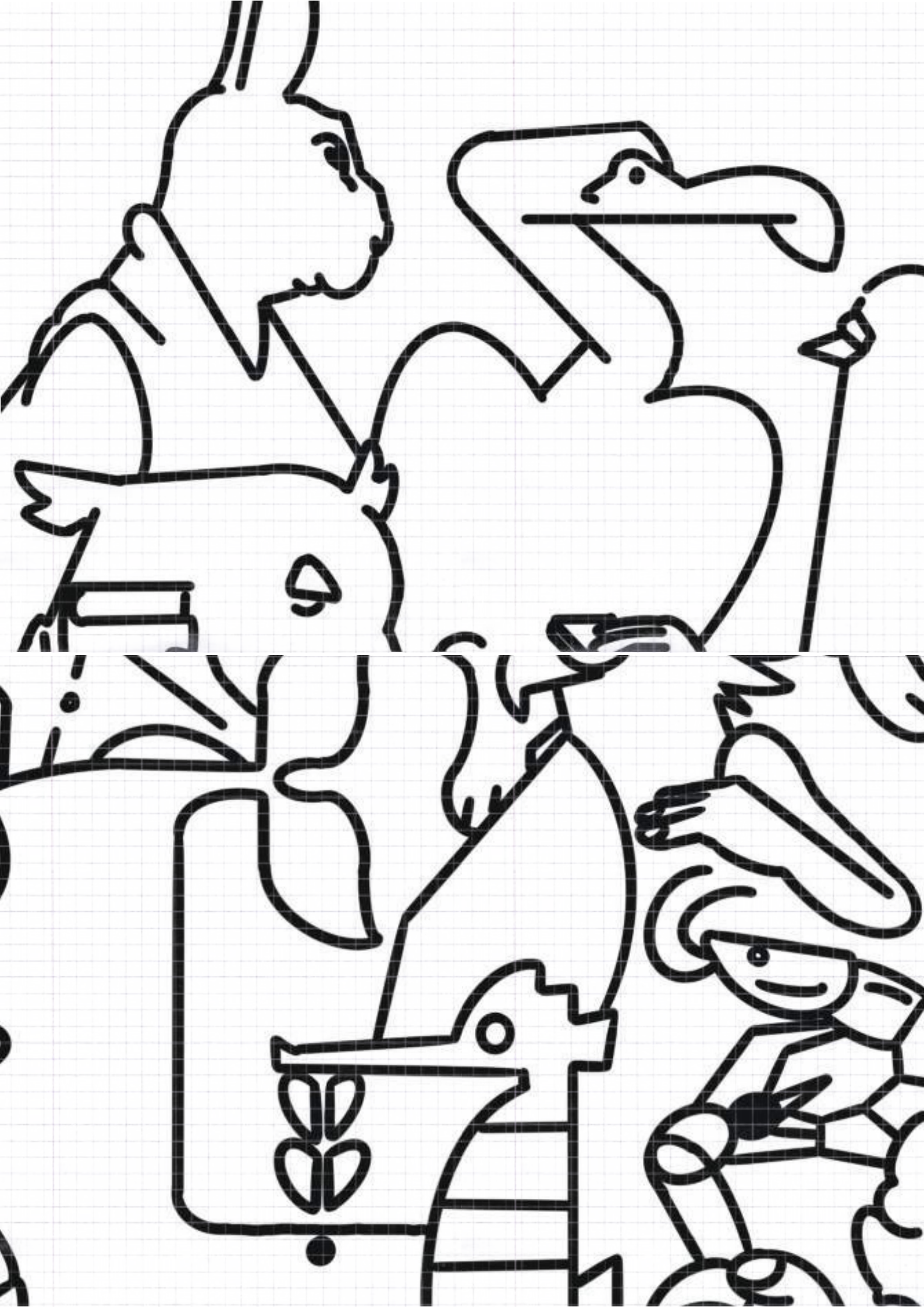
Je bespreekt de verschillende ideeën en bevinden die jullie hadden tijdens het maken van de opdracht.

Je let hierop de inhoud van het werk, de kleuren en de uitvoering. Wat fascineerde jou? Wat inspireerde jou? Wat vond je goed? Wat vond je er minder goed aan?



Categorie: Proces en product verbinden





EMMA TETTEREN

Opdracht

Je gebruikt het thema en wat je hebt geleerd bij een oude opdracht en past deze toe in de nieuwe opdracht. Ga opzoek naar de combinatie en laat je verassen!

Doodle mee!



Categorie: in dialoog treden



SLAY

Opdracht

Je ontleedt eerst de verschillende stappen van de opdracht. Je voert de stappen zo uitgebreid mogelijk uit. Experimenteer met verschillende kleuren, materialen, ondergronden... Probeer bijvoorbeeld je materiaal anders te gebruiken. Gebruik de achterkant van je potlood in plaats van de punt. Never let them know ur next move ;).



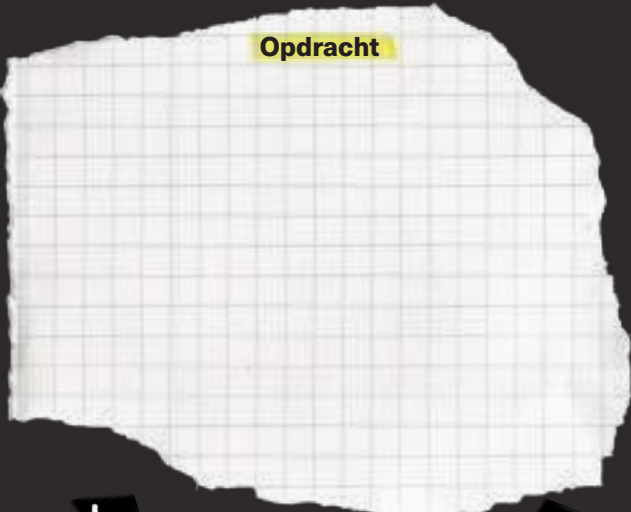
Doodle AF!

Categorie: artistieke/ Beeldende mogelijkheden zoeken



☆ Ewa ja ☆

Opdracht



MOTIVATIE

Categorie:



✦ IK VIBE ✦

Tact zelf v plan!

Opdracht



Categorie:





★ CRINGE ★

#CRINGE!

Opdracht

Tutorial: Breng je kunstwerk tot leven door er een TikTok video van te maken. Je hebt hier allerlei leuke effecten op de app die je kan gebruiken. Wie weet ga je zoals Bob Ross wel viral.

Droodeleerj neej



Categorie: Creatie(s) een plaats geven

Mij nie bellen

Effe droodelke doen?

Opdracht

Spin the bottle: Leg verschillende materialen in een cirkel en een flesje in het midden. Draai het flesje één keer. De richting die het flesje uitwijst bepaald jouw techniek.



Categorie: Een referentiekader opbouwen

★ READY TO RUMBLE ★

Tuut zelf v plan!

Opdracht



Categorie:

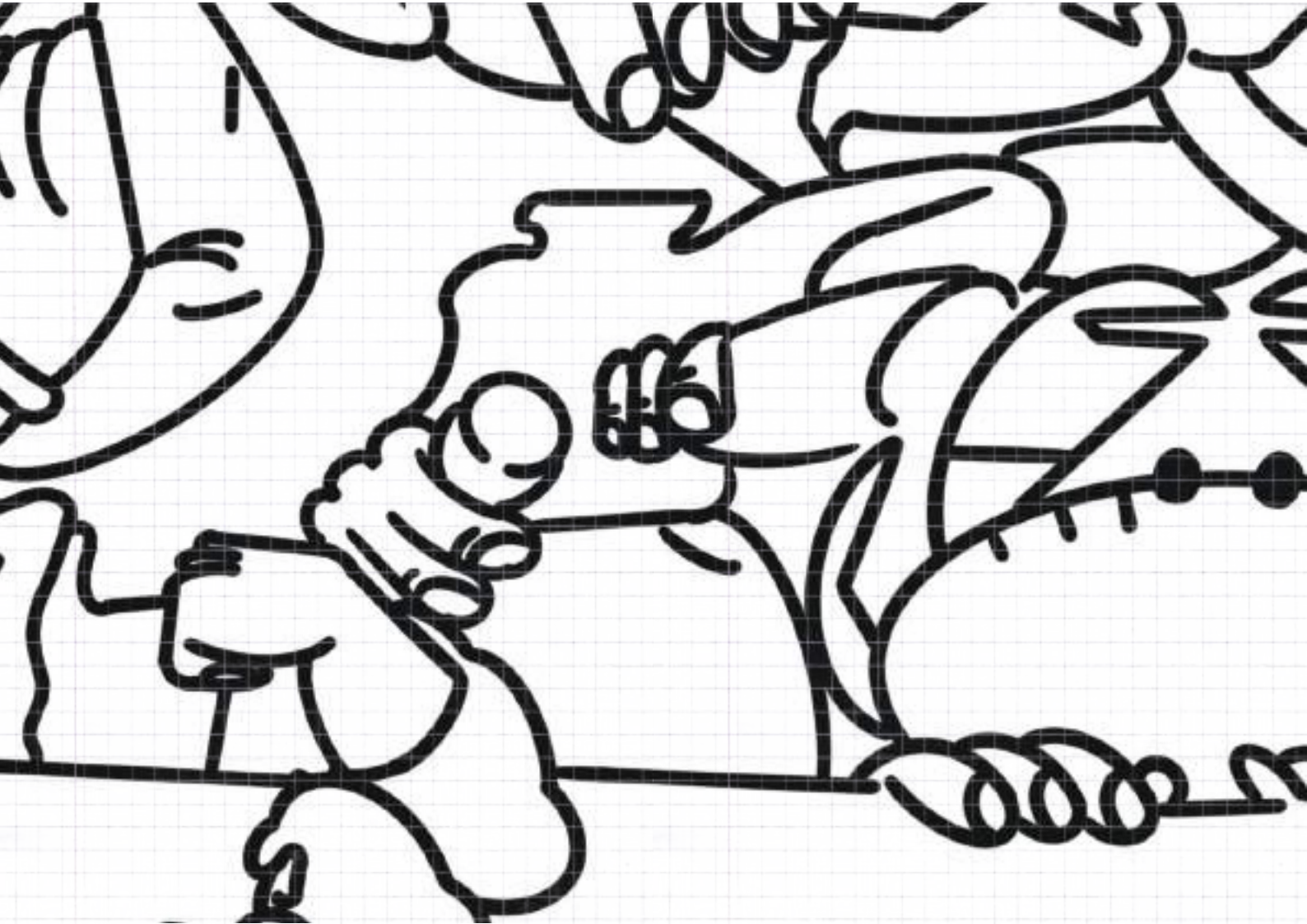
★ ITS BIG BRAIN TIME ★

Tuut zelf v plan!

Opdracht



Categorie:

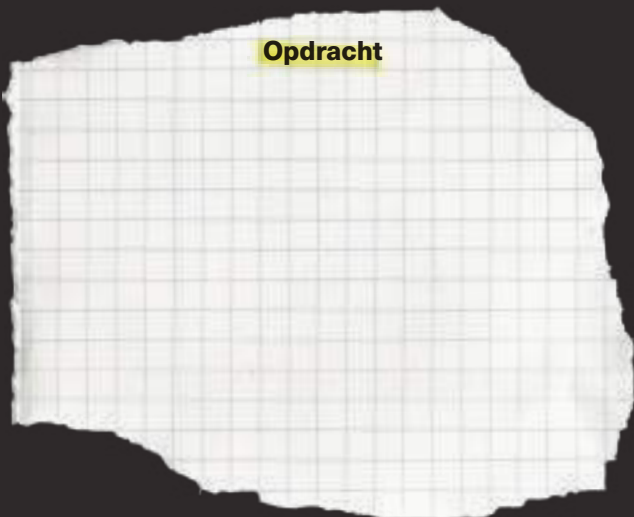


BOMBOCLAT

JOKER



Opdracht



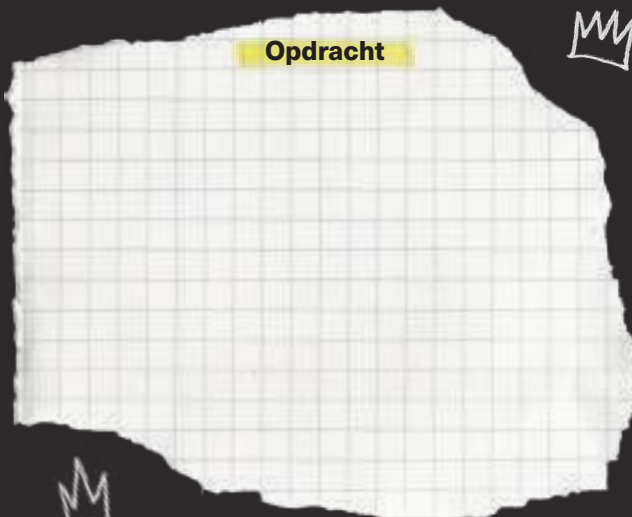
Categorie:

IK SKIP U NIE

JOKER



Opdracht



Categorie:

