

GEBRUIK VAN DE MATCHMATRIX

De Matchmatrix is een in te vullen illustratie, die wordt ingevuld door twee partijen: school en cultuurprofessional. Doel is: focus aanbrengen in de vraag van de school en het inzichtelijk maken van de gerichtheid van de activiteit:

- a. waar moet de opbrengst van de activiteit liggen?
- b. en voor wie is de activiteit bedoeld?

Hoe wordt het gebruikt?

De cultuurcoördinator bespreekt met de cultuurprofessional de volgende vragen:

1. In hoeverre is de leeropbrengst van de activiteit gericht op de leerling?
2. In hoeverre is de leeropbrengst van de activiteit gericht op de leraar?
3. In hoeverre is de (gewenste) activiteit gericht op het aanleren van kennis, technieken en vaardigheden met betrekking tot kunst en erfgoed?
4. In hoeverre is de (gewenste) activiteit gericht op de ontwikkeling van culturele vermogens zoals het reflecteren, onderzoeken creëren

Vervolgens markeren school en cultuurprofessional beide hun eigen vier punten [in twee kleuren, zie voorbeeld] op de assen van de Matchmatrix:

- ▲ de punten 1 en 2 op de horizontale as geven aan in hoeverre de activiteit bedoeld is voor de leerling en/of de leraar;
- ▲ de punten 3 en 4 op de verticale as geven aan waar de activiteit op is gericht.

