

Handleiding voor intermediairs

Teamworkshop 'Werken met indicatoren' bij stap 7

Aanwezig Hele (kern)team incl. cultuurcoördinator, directie, intermediair

Duur 120 minuten

Doelen

- 1 Het team krijgt zicht op de ontwikkellijn die de school heeft geformuleerd.
- 2 Een *startmoment* om met het team een verdiepend proces in te gaan, waarin zij met behulp van de indicatoren de culturele ontwikkeling van leerlingen gaan herkennen en begeleiden.

Rolverdeling De school presenteert hun ambities en de bijbehorende ontwikkellijn. Intermediair, coach, cultuurcoördinator en directeur kunnen gespreksleider (spelbegeleider) zijn tijdens het IndicaTORENSpel.

Nodig

- Digibord om de ingevulde lijn van de school bij stap 7 te vertonen;
- Materialen voor een inspirerende activiteit naar eigen keuze;
- Minimaal 1 indicaTORENSpel per bouw, 4 tot 6 personen per spel (via je coach).

Op www.decultuurloper.nl (inloggen>documenten) vind je een mapje met benodigdheden voor deze teamworkshop, zoals foto's voor de voorbeeldactiviteit.

Vorbereiding

- Stem met de school af dat zij een introductie verzorgen over de ingevulde lijn.
- Verdeel spelbegeleiders per groepje/bouw en maak ze bekend met het indicaTORENSpel, bijvoorbeeld door het samen te spelen. LET OP! Zorg dat je het spel minimaal één keer zelf gespeeld hebt, voordat je dit bij een school introduceert. Vraag eventueel je coach om ondersteuning en extra spellen.
- Maak voor iedere bouw (oftewel: ieder groepje) een aantal sets met de gekozen indicatoren voor deze bouw. Gebruik hiervoor de kaartjes van het IndicaTORENSpel en de lijn die de school heeft geformuleerd.

Voorbeeld agenda

- 1 Introductie
- 2 Inspirerende activiteit
- 3 IndicaTORENSpel (duur: 60 minuten)
- 4 Vervolgafspraken
- 5 Afsluiting

1 INTRODUCTIE

Contracteer met de groep en stem verwachtingen af.

Geef aan wat het doel van de bijeenkomst is. Hoe is dit voor jullie? Zijn er aanvullingen?

De directie of cultuurcoördinator geeft een korte toelichting op de gemaakte stappen binnen De Cultuur Loper en licht **de ontwikkellijn** toe. Het is aan te raden dat de school hierbij hun **ambities** nogmaals benoemt, als 'punt op de horizon'.

Als intermediair kun je vervolgens aanvullen **welke rol de indicatoren** hebben. *Hoe ga je er als leraar mee om?*

De ontwikkellijn is geen 'afvinklijstje'. Dus een indicator is geen doel op zich, maar kan gebruikt worden als didactisch handvat: het geeft richting aan de ontwikkeling van leerlingen. M.a.w. de gekozen indicatoren geven houvast en 'taal' aan het gedrag dat je als leraar wilt herkennen bij je leerlingen tijdens culturele activiteiten.

2 INSPIRERENDE ACTIVITEIT (20 tot 25 minuten)

Dit onderdeel is bedoeld om te ervaren hoe er met indicator gewerkt kan worden binnen cultuuronderwijs.

Voorbeeld: de foto-opdracht

Nodig: foto's met personages in bijzondere situaties (van Jeff Wall), lege tekstballonnen (post-its) en pennen.

1. Verdeel in duo's. Ieder duo kiest een foto uit en bespreekt samen:

- Wat zie je? Wat voor gevoel roept het op?
- Wat denk je daarbij? Wat vraag je je af?

2. Ze fantaseren:

- Wie staan er op? Bedenk namen.
- Waar is deze foto genomen? Verzin een locatie.
- Wat is er vooraf gebeurd? Gebruik je verbeelding.

3. Ze bedenken een dialoog en schrijven deze op de tekstballonnetjes. Enkele duo's presenteren de resultaten.

Nagesprek (plenair)

Geef aan bij welke indicator de activiteit hebt gekozen. In dit geval was het de indicator C1 (de leerling kan zich een voorstelling maken van een gebeurtenis, ervaring of idee en deze uiten)

- Hoe herken je de indicator terug in de opdracht?
- Wat heeft de begeleider gedaan om dit te bewerkstelligen? Denk aan: vraagstelling, fotokeuze etc.

Door de fotokeuze, maar door het stellen van **open vragen** die de **verbeelding aanspreken** wordt een leerling vaardiger in de indicator C1. Zeker als je dit inzet bij verschillende activiteiten en er langere tijd aan werkt.

3 INDICATORENSPEL

Het spel is een gespreksinstrument waarmee op een speelse manier werken met indicatoren wordt geïntroduceerd.

Verdeel de teamleden in groepjes per bouw en geef iedere spelbegeleider een spel. N.a.v. de *spelvolgorde* (op A4, aanwezig in de doos) wordt het spel gespeeld. LET OP: ieder groepje gebruikt alleen de indicatoren (kaartjes) die gekozen zijn voor hun specifieke bouw!

4 VERVOLGAFSPRAKEN

Bespreek plenair de vervolgafspraken, n.a.v. het voornemen dat door iedereen is geformuleerd.

Hulpvragen:

- in hoeverre is duidelijk hoe je aan de slag kunt met een indicator en een bijbehorende activiteit?;
- heb je ondersteuning nodig? Zo ja, van wie?;
- wanneer en hoe wordt dit teruggepakt en besproken? Wat is de vervolgstap?

5 AFSLUITING

Vraag tot slot hoe het zit met de verwachtingen die geformuleerd zijn in de introductie.

NAGESPREK MET CULTUURCOORDINATOR/DIRECTIE

Welke stap is er nog nodig om dit proces te verdiepen? Wat heeft de school hiervoor nodig?

Geef aan dat - binnen De Cultuur Loper - trainers en vakdocenten zijn meegenomen in de indicatoren.

Laat een IndicaTORENSpel achter op de school en geef daarbij de tip om dit vaker te spelen tijdens bouwvergaderingen of studiedagen. Zo krijgt het team steeds meer grip op het werken met indicatoren.

Vraag om een kort verslag te plaatsen op www.decultuurloper.nl.