



Module 5: Creativiteit bij online lesgeven en de betrokkenheid van leerlingen stimuleren door middel van artistieke activiteiten

T4T - Tools4Teaching in Digitale leeromgevingen

Erasmus+ project nummer: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



Inhoudsopgave

Over het project	3
Module doelstellingen	3
Vereisten	4
Verwachte leerresultaten (vaardigheden en competenties)	4
Leerinhoud	4
1. Online creativiteit - Definitie en basisprincipes	5
2. De online betrokkenheid van studenten behouden door middel van creatieve virtuele activiteiten - Enkele handige tips en voorbeelden	6
3. De online creativiteit en artistieke vaardigheden van docenten ontwikkelen en koesteren - enkele ideeën en inzichten	10
4. Collaboratieve online artistieke activiteiten – praktische voorbeelden die e-docenten direct kunnen toepassen in hun virtuele of gemengde klaslokalen	12
Woordenlijst	15
Om verder te lezen	18

Over het project

T4T - Tools4Teaching in digitale omgevingen project richt zich op het ondersteunen van volwasseneneducatie en aanbieders van formele, niet-formele en informele opleidingen om effectief over te schakelen naar digitaal onderwijs en om hetzelfde niveau van interactie van leerlingen en 'menselijke' ervaring te bieden, als in de fysieke omgeving. De algemene doelstelling van het project is het versterken van de capaciteit van opvoeders van volwassen leerlingen en het opleiden van professionals om een effectieve groepsdynamiek op te bouwen en in stand te houden in digitale onderwijsomgevingen, om zo hun online leerlingen beter te betrekken.

De ontwikkeling van richtlijnen voor het beter opzetten van een effectieve groepsdynamiek in een online leeromgeving zal docenten en opleidingsprofessionals helpen hun competenties te verbeteren over de specifieke kenmerken van het opbouwen en onderhouden van een effectieve online groepsdynamiek en het waarborgen van een hoog niveau van de leer ervaring in digitale klaslokalen.

De 6 modules bieden algemene methodologische richtlijnen voor opvoeders van volwassenen, hoe ze effectiever kunnen werken door groepsdynamiek op te bouwen en te ondersteunen.

- welke digitale tools en software ze kunnen gebruiken
- welk gedrag te adopteren?
- hoe ze leerlingen kunt betrekken in online activiteiten in kleine groepen
- hoe artistieke oefeningen te gebruiken om creativiteit te stimuleren, enz.

Module doelstellingen

Kunst en cultuur bieden trainers en docenten verschillende mogelijkheden om positieve leerresultaten in hun klaslokalen te bevorderen, zowel fysiek als virtueel en hybride. Door artistieke activiteiten te creëren, te presenteren en te ervaren, kunnen studenten zich openstellen voor nieuwe perspectieven en op een inclusieve manier gesprekken beginnen over verschillende onderwerpen. Dit stimuleert de dialoog en samenwerking, zowel onderling als met hun leraar of tutor.

Op deze manier kunnen docenten gemakkelijk een gemeenschapsgevoel creëren en wederzijds begrip koesteren, wat vooral belangrijk is wanneer leren online plaatsvindt, en studenten geen menselijk contact hebben met hun leeftijdsgenoten. Deze positieve ervaringen verminderen angst, frustratie of verwarring en vormen een goede basis voor toekomstig leren.

In deze module leren e-docenten over de basisprincipes van het online behouden van creativiteit en krijgen ze inzicht in hoe ze hun eigen creatieve onderwijs kunnen ontwikkelen en koesteren door verschillende vormen van kunst te gebruiken. Ze krijgen ook enkele handige tips om de online betrokkenheid van studenten te behouden door middel van creatieve virtuele activiteiten. Er

zullen praktische voorbeelden worden gepresenteerd van gezamenlijke online kunst-, muziek-, dans- en theateractiviteiten, die als inspiratie dienen voor e-docenten, docenten en opleidingsprofessionals, die ze gemakkelijk kunnen aanpassen aan hun onderwijspraktijken en domeinen.

Vereisten

Voordat docenten met deze module beginnen, dienen ze vertrouwd te raken met de concepten van online lesgeven en blended (hybride) leren. Het zal ook nuttig zijn om de basisprincipes van het handhaven van een effectieve groepsdynamiek te leren kennen, wat hen zal helpen te beoordelen wat goed zou kunnen werken met hun lesonderwerpen en wat zou moeten worden verfijnd en aangepast aan de behoeften en specifieke kenmerken van hun leergroepen.

Het is raadzaam om verschillende digitale tools en software uit te proberen voor het onderhouden van effectieve online interactie met leerlingen (voorgesteld in de 2e module), en om de specifieke kenmerken van het werken in kleine groepen in een online leeromgeving (beschreven in de 3e module) door te nemen. De tips voor de rol van de opvoeder en succesvol online gedrag, uitgelegd in de 6e module, kunnen ook belangrijk zijn om beter te begrijpen hoe artistieke activiteiten kunnen worden toegepast in de virtuele klaslokalen en in gemengde omgevingen.

Verwachte leerresultaten (vaardigheden en competenties)

Na het doorlopen van deze module wordt van de volwassen opvoeders verwacht dat zij hun vaardigheden en competenties in de volgende richtingen verbeteren:

- Leer wat de basisprincipes van online creativiteit zijn en hoe je deze in stand houdt in online en blended leeromgevingen.
- Weten hoe je online artistieke activiteiten kunt toepassen om een effectieve groepsdynamiek op te bouwen en in stand te houden.
- In staat zijn om hun eigen artistieke vaardigheden en creatief onderwijs te ontwikkelen en te koesteren door gebruik te maken van kunst-, muziek-, dans- en theatertechnieken.
- Ontwikkelen van competenties om de online betrokkenheid van studenten te behouden door middel van creatieve virtuele ervaringen.
- Vertrouwd raken met geschikte praktijkvoorbeelden van gezamenlijke online kunst-, muziek-, dans- en theateractiviteiten, die ze daarna gemakkelijk kunnen aanpassen en overbrengen naar hun eigen online lessessies en lessen.

Leerinhoud

Tegenwoordig vereist het faciliteren van een online cursus, virtuele sessie of een kleine groepsactiviteit dat docenten creatief en innovatief zijn en experimenteren met verschillende benaderingen, technieken en media. Om leerlingen gefocust, betrokken en gemotiveerd te houden op laptops, mobiele telefoons en andere slimme apparaten, moet een leeromgeving worden gecreëerd die veilig en niet-oordelend is en creativiteit, experimenten en het vrij delen van meningen en perspectieven stimuleert. Om voor deze houdingen de juiste vloer te leggen en te houden, kunnen trainers en begeleiders beroep doen op artistieke activiteiten, zoals tekenen, schetsen, muziek, dans, acteren, poëtische voordrachten, enz.

1. Online creativiteit - Definitie en basisprincipes



Meestal wordt **creativiteit** geassocieerd met kunstenaars, schilders, schrijvers, dichters, acteurs, muzikanten en andere personen die dagelijks kunstwerken maken. Het is echter belangrijk in elk aspect van ons leven, en iedereen is op de een of andere manier creatief in zijn werk, vooral opvoeders die hun studenten voortdurend moeten inspireren, betrekken en motiveren. **Creativiteit** kan worden gedefinieerd als "het gebruik van verbeeldingskracht of originele ideeën om iets nieuws of anders te creëren". Bij online lesgeven of in een blended/hybride formaat, moeten docenten en opleidingsprofessionals studenten stimuleren om het creatieve proces geheel of gedeeltelijk te doorlopen in virtuele omgevingen, waarin beide partijen op afstand en vaak alleen voor verschillende elektronische apparaten zitten. En dit heeft zijn specifieke kenmerken en beperkingen, aangezien leerlingen niet gemakkelijk niet-formele relaties en sociale interactie kunnen onderhouden die typisch zijn voor fysieke omgevingen.

In wezen is het creatieve proces **cyclisch en niet-lineair**. Dit betekent dat het doorgaat en niet eindigt bij de 'laatste' reflectiefase.

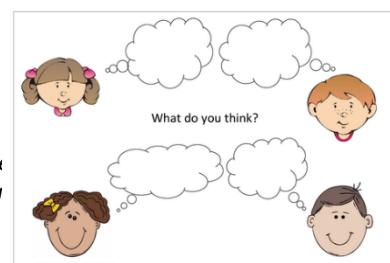
In plaats daarvan gaat het proces verder door na te denken over wat we in de vorige activiteit hebben geleerd en die kennis toe te passen op de volgende.

Deze niet-lineariteit is zelfs nog meer van toepassing wanneer we artistieke vormen en hulpmiddelen gebruiken in het onderwijsproces, omdat het docenten en studenten in staat stelt het onderwerp en de leerinhoud te verkennen door voortdurend te creëren, te heroverwegen.

Andere kenmerken van creativiteit zijn **experimenteren en zelfuitdagingen**, die veilige en ondersteunende leeromgevingen nodig hebben, waarin leerlingen hun verbeelding de vrije loop kunnen laten, zichzelf kunnen uitdagen, een beetje worstelen en zich opnieuw kunnen voorstellen terwijl ze de taak voltooien.

Om dergelijke houdingen in de klas te koesteren, vooral wanneer het leren online plaatsvindt, kunnen e-docenten verschillende creatieve activiteiten toepassen voor

*Dit project is mede gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Deze publicatie en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat ka
publicatie*



er,
eze



warming-ups, voor het samenvatten van de resultaten, of gewoon als korte pauzes tussen onderwerpen. Dit kunnen **online visuele raadsels** zijn of **gedeelde online borden**, waar docenten en studenten eenvoudige **lijntekeningen** kunnen maken, die verschillende interpretaties kunnen hebben en discussies en divergent denken stimuleren. Een andere benadering omvat **conceptcartoons** waarmee leerlingen het bestudeerde materiaal kunnen bespreken en beoordelen of virtuele visuele metaforen kunnen tekenen/schetsen/ontwerpen om de essentie van de gepresenteerde informatie vast te leggen of om alternatieve ideeën over een specifiek onderwerp te verkennen.

Praktische oefening: Hoe gebruik je het creatieve proces in virtuele klaslokalen?

1. Plannende stadium

Meestal plannen kunstenaars hun werken door te schetsen, te documenteren, informatie te verzamelen, onderzoek te doen, na te denken, te luisteren, te experimenteren, enz. voordat ze aan het werk zelf beginnen.

Als e-docent kunt u uw leerlingen dus vragen om te documenteren hoe ze zich voorbereiden op de artistieke activiteit, bijvoorbeeld door foto's of opnames te maken of door eerste schetsen van hun ideeën te maken en deze te delen op een gezamenlijk virtueel bord.

2. Creërende stadium

Tijdens dit stadium ondernemen kunstenaars acties zoals verkennen, experimenteren, nadenken, herdefiniëren, repeteren, spelen, bewerken en opnieuw bewerken, en zelfs - falen. Aan het einde van deze fase moet een soort eindproduct worden gemaakt.

Dus als e-docent zou je je leerlingen kunnen vragen om een leerdagboek bij te houden van het proces en om foto's of opnames te maken van hun voortgang. Aan het einde van de fase kunt u ze vragen hun conceptproducten te delen op een gezamenlijk virtueel bord of een gemeenschappelijke onlinesessie te houden, waar ze de resultaten van de creatieve activiteit kunnen presenteren.

3. Reflecterend en verfijnd stadium

Gedurende het hele creatieve proces reflecteren kunstenaars voortdurend op het product en waar ze met hun ideeën en vaardigheden naartoe willen. Delen van het proces zijn heroverwogen en uitproberen, dus het eindresultaat weerspiegelt de ideeën van de auteur en de berichten die ze willen overbrengen.

Dus als e-docent zou je je leerlingen kunnen vragen hun dagboeken en vorderingen door te nemen en na te denken over het hele proces. Enkele mogelijke vragen voor de discussie kunnen zijn:

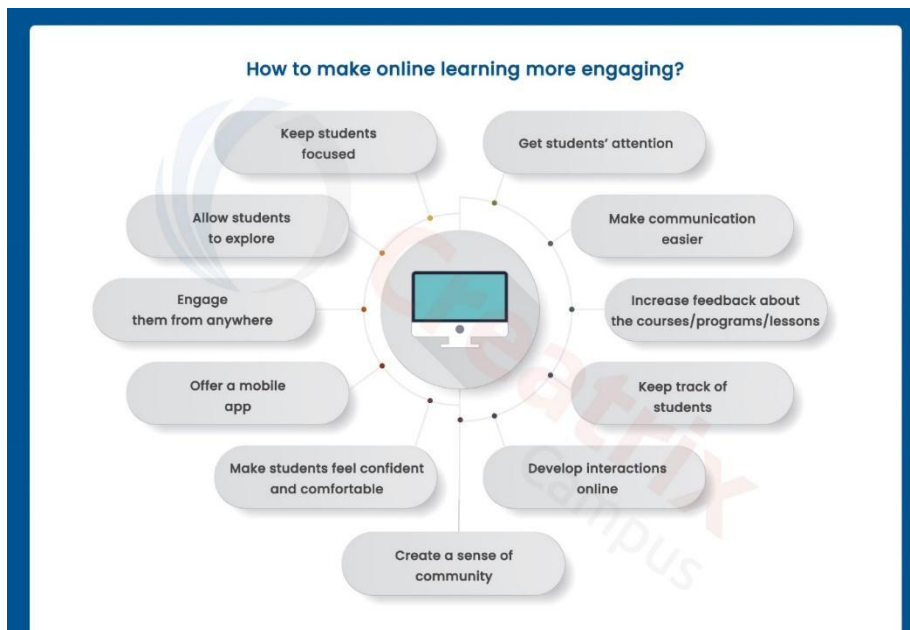
- *Hoe weerspiegelt het eindproduct uw oorspronkelijke ideeën?*
- *Hoe is het product veranderd tijdens het creatieproces?*
- *In welke richting was de verandering? Waarom gebeurde het?*
- *Wat waren de belangrijkste factoren achter de verandering?, enz.*

2. De online betrokkenheid van studenten behouden door middel van creatieve virtuele activiteiten - Enkele handige tips en voorbeelden

Online lesgeven legt verschillende beperkingen en uitdagingen op voor docenten, maar heeft ook invloed op leerlingen. Aan de ene kant moeten leraren creatief en adaptief zijn bij het ontwikkelen van de leerinhoud en door geschikte hulpmiddelen en benaderingen te kiezen. Van de andere kant: studenten moeten hun concentratie en motivatie bij het leren behouden, terwijl ze worden geconfronteerd met meerdere afleidingen thuis of in virtuele klaslokalen op afstand.

Dus, hoe kunnen e-docenten en opleidingsprofessionals ervoor zorgen dat ze hun leerlingen betrekken terwijl ze niet in de gebruikelijke klaslokalen zijn?

Het onderstaande diagram toont enkele benaderingen om online leren aantrekkelijker te maken:



Bron: [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatrixcampus.com\)](https://creatrixcampus.com)

Een andere benadering is dat docenten online creativiteit van hun leerlingen stimuleren en **online creatieve boosts** plannen in hun curricula en programma's. Meestal zijn dit snelle, eenmalige oefeningen op basis van artistieke activiteiten die leerlingen betrekken in leuke ervaringen als onderdeel van de inhoud van de sessie of tussen de lessen door. Ze zijn ook gebaseerd op de principes van experimenteren, verkennen en zelfuitdaging en maken creatief gebruik van onconventionele kunstmedia mogelijk.

Waar moeten e-docenten rekening mee houden bij het organiseren van creatieve boosts om hun online studenten te betrekken?



- Als de boost tekenen inhoudt en geen onderdeel is van een kunstvak, hoeven e-docenten geen 'professioneel' tekenen of schilderen verwachten. **Het resultaat kan een soort amateuristische schets op een losbladig vel papier zijn of slechts een paar regels op het gedeelde online bord.** Het doel is hier niet om leerlingen 'technisch' te leren tekenen, maar om ze te prikkelen tot experimenteren en 'out-of-the-box' te gaan. Stimuleer daarom zoveel mogelijk improvisatie.
- **Het kan langer duren om thuis geschikt materiaal te ontdekken of om je aan te passen aan een gedeeld online samenwerkingsinstrument dan in de face-to-face leeromgevingen.** In fysieke klaslokalen bieden docenten een scala aan materialen waarmee studenten experimenteren en de taak voltooien. Thuis moeten de leerlingen deze materialen eerst identificeren en daarna bedenken hoe ze ze kunnen gebruiken en wat ze ervan kunnen maken. En dit kost tijd.
- **Geef online studenten vrijheid om de materialen te kiezen die ze zullen gebruiken en om de creatieve taak naar eigen inzicht te benaderen.** Wanneer leerlingen thuis zijn, zullen e-opvoeders nooit weten wat ze om zich heen kunnen hebben. Dus, in plaats van te zeggen 'Visualiseer je idee met behulp van karton en tape', laat opties toe. Vraag de leerlingen om eerst de materialen te identificeren die ze tot hun beschikking hebben en beperk ze alleen tot hoeveel van één materiaal ze kunnen gebruiken om de taak uit te voeren.
- **Geef uw leerlingen voldoende tijd om hun stemming te veranderen van de serieuze leerinhoud naar de creatieve oefening.** Omdat ze alleen voor hun digitale apparaten zullen zijn, kan dit langer duren dan in de fysieke omgeving. Ga desnoods als eerste de uitdaging aan en doe de creatieve boost.
- **En last but not least – maak het allemaal leuk!** We zijn alleen creatief als we genieten van wat we doen!

Enkele eenvoudige voorbeelden van online creatieve boosts die geschikt zijn voor verschillende cohorten van e-learners

Stripverhalen maken: Ze voegen humor toe aan je online klaslokaal en zijn een goede manier om delen van de leerinhoud te visualiseren, discussies tussen studenten uit te lokken of de voortgang te beoordelen. Je kunt leerlingen vragen om stripverhalen te maken en deze vervolgens op het gedeelde digitale samenwerkingsbord te plaatsen of ze in het chatkanaal te sturen. Geef de vrijheid van de benaderingen - sommige studenten geven er misschien de voorkeur aan hun striptekeningen op papier te schetsen en te scannen en te posten, terwijl anderen er misschien de voorkeur aan geven een app of gratis animatiesoftware te gebruiken en de resultaten te delen. Observeer de stroom van creativiteit en samenwerking.

Handige bron: Synfig (link is beschikbaar in de sectie "Tips om verder te lezen") is een gratis, open source 2D-animatiesoftware, een goede keuze voor beginners die hun strips willen animeren.

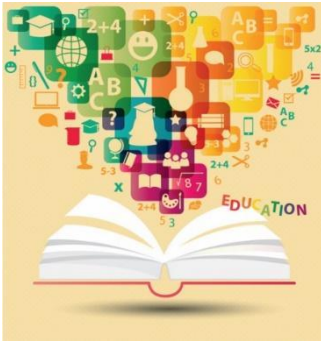
Verhalen vertellen met storyboards: Ze zijn geschikt om de inhoud van de online les of sessie samen te vatten of om complexe theoretische informatie te



vereenvoudigen en op een gemakkelijke en begrijpelijke manier te presenteren. Storyboards maken het mogelijk om de belangrijkste aspecten van de inhoud visueel te benadrukken door illustraties en afbeeldingen met notities te gebruiken. Ze zijn ook een goed hulpmiddel om de betrokkenheid van studenten te vergroten, want met hen is het mogelijk om eenvoudige strips te maken waar de online leerlingen van tegenwoordig echt van genieten. **Handige bron: Creately storyboards** (link is beschikbaar in de sectie 'Tips om verder te lezen') is een gebruiksvriendelijke software die ook kant-en-klare sjablonen biedt die e-docenten in hun klas kunnen gebruiken. Ze maken het mogelijk om extra afbeeldingen rechtstreeks van internet of vanaf de laptop van de docent te importeren.

Een gedicht schrijven of uitvoeren of een lied zingen: Dit soort creatieve boosts zijn niet alleen geschikt voor muziek- of literatuurlessen, maar kunnen ook worden gebruikt voor het lesgeven in vreemde talen, geschiedenis of aardrijkskunde, of zelfs als stimulans tussen andere sessies. Wanneer ze ze gebruiken, kunnen e-docenten hun leerlingen de opdracht geven om een gedicht of lied over elk onderwerp te schrijven en op te voeren, aangezien de mogelijkheden onbeperkt zijn. De resultaten zijn altijd leuk en een verfrissing van de 'schermmoeheid', die na lange uren voor digitale apparaten kan verschijnen. **Handige bron: Soundcloud** (link is beschikbaar in de sectie "Tips om verder te lezen") is een online platform dat een verscheidenheid aan gratis achtergrondmuziek biedt, die kan worden gebruikt om studenten te helpen bij hun muzikale experimenten.

Een soundboard maken: Met dat soort creatieve boosts kunnen e-docenten het experiment van leerlingen aanwakkeren en hen uitdagen om verschillende artistieke vormen en media te combineren. Je kunt de leerlingen vragen om naar buiten of rond hun huis te gaan en alle geluiden en stemmen op te nemen die ze horen. Daarna kunnen ze een zintuiglijk dagboek maken en hun zintuigen en ervaringen beschrijven naar aanleiding van de gehoorde geluiden. Deze kunnen de vorm hebben van een schets, gedicht, kort verhaal, lied, dans, fotocollectie, enz. **Aan het einde kunnen alle studenten een gemeenschappelijk digitaal klankbord maken dat hun creatieve ervaringen weerspiegelt.**



3. De online creativiteit en artistieke vaardigheden van docenten ontwikkelen en koesteren - enkele ideeën en inzichten

Omdat creativiteit direct verband houdt met het verlaten van de routine, is het zeer individueel en hangt het af van de persoonlijkheid van elke e-docent. Het is dus cruciaal om te proberen te ontdekken waar uw eigen creativiteit ligt en wat u inspireert in het lesgeven, vooral in online en hybride omgevingen. Sommigen geven er misschien de voorkeur aan om hun ideeën te tekenen en te visualiseren met schetsen. Anderen kunnen geïnspireerd worden door zang of dans. Terwijl de derde misschien goed is in verhalen vertellen of andere creatieve inspanningen.

Hoe kunnen docenten hun eigen online creativiteit ontwikkelen?

- *Ontdek wat u werkelijk inspireert: vergelijk niet met andere docenten en probeer ook niet hun manier van gebruik van creativiteit in online lesgeven na te bootsen of te kopiëren. Iedereen is op zijn eigen manier getalenteerd en zou moeten uitvinden welke benaderingen voor het verbeteren van creativiteit het beste voor hem of haar werken.*
- *Wees niet bang om buiten je comfortzone te gaan: hoe ervaren een docent ook is in een klassikaal, lesgeven in een digitale of hybride omgeving is iets heel anders en heeft zijn eigen beperkingen en specifieke kenmerken. Dit is dus het juiste moment om iets nieuws en onbekends te proberen en de gebruikelijke patronen die je hebt gebruikt uit te dagen. Deze nieuwe dingen maken e-trainers en tutores in het begin misschien een beetje nerveus, maar kunnen aan het eind erg productief zijn. Dus waarom daag je jezelf niet uit en probeer je nieuwe dingen en online benaderingen?*
- *Verander uw dagelijkse routine bij het plannen en uitvoeren van uw online lessen en trainingssessies: er zijn verschillende manieren om uw perspectieven te openen en de stromen van creativiteit in uw werk te brengen. Dit kunnen zijn het lezen van nieuwe soorten boeken, luisteren naar een nieuw muziekgenre, naar een museum of een kunstgalerie gaan (zelfs hun virtuele versies) en leren over de artefacten daar of het overwegen van de tentoongestelde kunstwerken, het volgen van een toneelstuk, enzovoort. Door je gewoonten te veranderen en te breken met de gebruikelijke manier waarop je dingen doet, kun je je gedachten opschudden en de weg naar creativiteit inslaan. En natuurlijk - neem alle nieuwe lessen op in uw online lessen.*
- *Wees ruimdenkend en zoek overal inspiratie: als we vastzitten aan de routine, is het moeilijk om nieuwe dingen en benaderingen uit te proberen. Het verschuiven van het lesgeven van het bekende face-to-face klaslokaal naar online en hybride omgevingen kan het juiste moment zijn om te experimenteren, creatief te zijn en nieuwe benaderingen en hulpmiddelen uit te proberen. U hoeft geen professionele schilder of zanger te zijn om eenvoudige tekeningen of muziekexperimenten in uw online lessen op te nemen. Overal vind je nieuwe ideeën en ervaringen. Het belangrijkste is om ze op te merken en bereid te zijn ze te verkennen en ervan te genieten.*

Meestal worden **artistieke vaardigheden** verwezen naar professionele kunstenaars en omvatten vaardigheden die iemand in staat stellen om in de wereld van de beeldende kunst te opereren. Ze zijn echter essentieel voor elke creatieve persoon, inclusief opvoeders, leraren, docenten en opleidingsprofessionals. **De Online Career Expert Zippia** (www.zippia.com) definieert de volgende **9 artistieke vaardigheden** die iedereen moet ontwikkelen:

Soort artistieke vaardigheden	Definitie
Teken vaardigheden	Tekenen is een visuele kunstvorm die zich richt op het maken van afbeeldingen met behulp van tweedimensionale oppervlakken.
Schilder vaardigheden	Schilderen is het proces van het aanbrengen van kleur, verf of andere media op vlakke oppervlakken. Deze mediums worden meestal aangebracht met een penseel.
Beeldhouw vaardigheden	Beeldhouwen is meestal een driedimensionaal kunstwerk. Sommige zijn gemaakt om puur esthetische redenen, terwijl andere ook functionele waarde kunnen hebben.
Prentkunst vaardigheden	Prentkunst is een artistiek proces dat verband houdt met het overbrengen van een afbeelding of een ander patroon van een matrix naar een secundair oppervlak.
Muziekcompositie vaardigheden	Muziekcompositie maakt deel uit van de categorie podiumkunsten. Het omvat het proces van het creëren van een vocaal of instrumentaal muziekwerk.
Dans vaardigheden	Dansen behoort ook tot de categorie podiumkunsten. Het gaat om ritmische bewegingen van het menselijk lichaam die een muziekcompositie volgt.
Acteer vaardigheden	Acteren is het proces van het uitvoeren van een verhaal door een personage aan te nemen. Het kan in meerdere media, zoals radio, film, televisieshow, theater of een andere voorstelling.
Schrijf vaardigheden	Schrijven omvat het vermogen om te communiceren met behulp van symbolen en tekst. Meestal wordt het gebruikt om emoties op te roepen, te entertainen, informatie door te geven en voor puur esthetische doeleinden.
Filmmaak vaardigheden	Filmmaken valt onder de categorie beeldende kunst. Het wordt geassocieerd met het proces van het maken van bewegende beelden.

Bron: [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)

Enkele ideeën hoe e-docenten hun eigen creativiteit en artistieke vaardigheden kunnen koesteren wanneer ze online lesgeven:

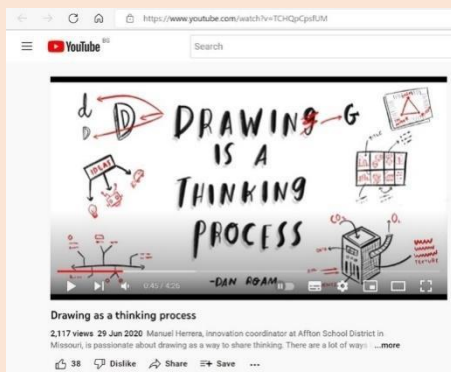
- √ *Houd je nieuwsgierigheid en maak van je online lesplanning een creatieve ervaring: Lesgeven zelf is een creatief beroep, ongeacht of het off- of online wordt beoefend. Zo*

Dit project is mede gefinancierd met steun van de Europese Commissie. Deze publicatie geeft alleen de mening van de auteur weer, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de informatie in deze publicatie

kunnen opvoeders rolmodellen worden voor hun leerlingen op creatieve manieren om de leerinhoud te presenteren, hun ideeën uit te drukken en te visualiseren, en met speelse aanwijzingen en oefeningen. Op deze manier zullen ze de creativiteit van hun online leerlingen verder stimuleren, ongeacht het onderwezen onderwerp.

- ✓ *Experimenteer met nieuwe onderwijsbenaderingen en creativiteit stimulerende tools, waaronder mobiele applicaties en collaboratieve softwareoplossingen:* de recente ontwikkelingen in verschillende educatieve en collaboratieve software en applicaties maken het veel gemakkelijker om ermee te werken dan een paar jaar geleden. Dus waarom probeer je niet een nieuwe tekenapplicatie of muzieksoftware voor je online les? Of een fotocollage maken met je leerlingen op een gedeeld digitaal bord? De mogelijkheden zijn eindeloos en kunnen alleen worden beperkt door de verbeeldingskracht van de e-docent.
- ✓ *Laat je creatieve kant zien:* veel psychologische onderzoeken suggereren dat regelmatige betrokkenheid bij een creatieve activiteit, zoals zingen, een muziekinstrument bespelen, tekenen, sculpturen of aardewerk maken, dansen en zelfs breien en borduren, kan leiden tot een veel positievere staat van geest en is een inspiratie voor nieuwe ideeën en benaderingen. Die attitudes kunnen gemakkelijk worden toegepast in het lesgeven en worden verspreid naar leerlingen, waardoor ze worden betrokken bij het onderwijsproces en ook hun creativiteit en motivatie worden gestimuleerd.
- ✓ *Ontwikkel je artistieke vaardigheden, maar omarm ook de grenzen die je hebt:* aangezien docenten meestal geen professionele artiesten zijn, noch muzikanten, dansers of acteurs, zou het begrijpelijk zijn om onzeker te zijn over tekenen, zingen, spelen, dansen of acteren voor schermen of in het openbaar, ook al is dat virtueel. In het lesgeven moedig je echter aan om te leren risico's te nemen, te experimenteren, fouten te maken en te leren van mislukkingen. Waarom ziet u uw inspanningen in deze richting niet als een verlengstuk van hetzelfde proces?

Online creatief inzicht - Tekenend als denkproces



In deze video laat Manuel Herrera, innovatiecoördinator bij Affton School District in Missouri, VS, zien hoe je eenvoudig doodles en eenvoudige vormen (vierkanten, cirkels, driehoeken, lijnen, schuine strepen, bogen en stippen) kunt gebruiken om je ideeën te visualiseren. De belangrijkste boodschap is dat het bij het gebruik van tekeningen in het denk- en leerproces niet om kunst gaat, maar om nadenken en je ideeën aan anderen laten zien!

En dat dit iets is dat elke opvoeder gemakkelijk kan doen in hun virtuele of hybride klaslokaal.



Bron: [Drawing as a thinking process - YouTube](#) (link is beschikbaar in de sectie "Tips om verder te lezen")

4. **Collaboratieve online artistieke activiteiten – praktische voorbeelden die e-docenten direct kunnen toepassen in hun virtuele of gemengde klaslokalen**

Betrokkenheid bij artistieke activiteiten bevordert de communicatie en zelfexpressie van leerlingen en roept een gevoel van solidariteit bij hen op. Het geeft ook vorm aan hun onzichtbare gevoelens, ideeën en emoties en helpt hen zichzelf te definiëren als individuen. Zo kan samenwerking aan een kunstgerelateerd project docenten en trainers helpen bij het opbouwen van de motivatie, zelfeffectiviteit en zelfrespect van studenten, wat vooral belangrijk is in online leeromgevingen waar alle partijen zich op verspreide locaties bevinden en de groepscohesie nogal vaag is, vergeleken met de face-to-face instellingen.

*Voordelen van **Collaboratieve artistieke ervaringen**:*

Collaboratieve kunst voedt de creatieve stroom van deelnemers en leert hen elkaars overeenkomsten en verschillen te waarderen in een ondersteunende sfeer van teamwork. Het richt zich op samenwerking in plaats van competitie en brengt de individuele talenten van elke leerling in evenwicht met het gemeenschappelijke doel van de hele groep.

In gezamenlijke artistieke ervaringen werken leerlingen als gelijken samen, delen hun ideeën en perspectieven, begrijpen hun eigen innerlijke gevoelens beter en krijgen soortgelijke inzichten met andere deelnemers. Dit alles vergemakkelijkt het opbouwen van sociale verbindingen en relaties in virtuele klaslokalen en stimuleert reflexiviteit en positieve interacties tussen online studenten.

Welke gezamenlijke online artistieke activiteiten kunnen e-docenten hun leerlingen aanbieden?

Hieronder vindt u links en voorbeelden van verschillende muziek-, teken-, dans- en theateractiviteiten die online en in samenwerking kunnen worden gedaan. Ze zijn geschikt voor verschillende leeftijdsgroepen en groepen leerlingen en kunnen gemakkelijk worden aangepast aan verschillende onderwijsonderwerpen en vakken.



Muziekgeheugen - Het spel test niet alleen het geheugen van de deelnemers, maar ook hun muzikalenten. Het kan gespeeld worden op een mobiele telefoon, tablet of computer.

Nuttige bron: [Music Memory | Play Free Online Games on PrimaryGames](#)

BBC Instrument Matchup – In dit leuke educatieve spel moeten spelers muziekinstrumenten matchen met hun geluiden. **Nuttige bron:** [BBC NI - Schools - Musical Mysteries - Home Page](#)

Binnen in het orkest - 8 muziekactiviteiten, variërend van het matchen van verschillende instrumenten met hun geluiden tot het componeren van je eigen nummer. **Nuttige bron:** [Orchestra Games – Inside the Orchestra](#)

Muziekwerkbladen en online oefeningen - **Nuttige bron:** [Music worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](#)

Andere nuttige bronnen met gezamenlijke online muziekactiviteiten:

- ❖ **88 gratis online muziek spellen** - [88 free music games online in 2021 | Stars & Catz \(starsandcatz.com\)](#)
- ❖ **Online muziekspellen geschikt voor klaslokalen** - [5 Best Online Music Games for The Classroom | Solfeg.io](#)
- ❖ **11 beste online muziekspellen voor klaslokalen** - [11 Best Online Music Games For Your Classroom \(2022\) – Dynamic Music Room](#)



Alternatieve verf & 3D-knutsel ideeën – Leuke kunstactiviteiten thuis door zelfgemaakte verf te gebruiken (van koffie, fruit, groenten, kruiden of voedsel) en knutselobjecten te maken met papier, karton, bakpoeder, enz.. **Nuttige bron:** [27 Art Activities and Lessons to Try at Home - The Art of Education University](#)

60 seconden schets – Bij deze activiteit maakt de leraar een foto van een onderwerp en vraagt de leerlingen om het een minuut lang te tekenen. Of hij/zij pauzeert tijdens het lezen en vraagt de leerlingen om een tekening te maken van wat er op dat moment in het verhaal gebeurt. Aan het einde kunnen de schetsen/tekeningen worden gedeeld op een virtueel bord of in de chat. **Nuttige bron:** [17 Fun Virtual Team Building Activities for Students \(teambuildinghub.com\)](#)

Teken op reactie van muziek – Een stimulerende en ontspannende activiteit waarbij leerlingen worden geleid door muzikale ritmes om



direct tekeningen of schetsen te maken. **Nuttige bron:** [20 Art Therapy Activities You Can Try At Home To Destress - Lifehack](#)

Jig zone – Dit is een online puzzelsite met een kunstsectie. Leerlingen kunnen verschillende puzzels maken door de stukjes op hun plaats te slepen. **Nuttige bron:** [Art Jigsaw Puzzle Gallery - JigZone.com](#)

Street Art – Dit is een online game van The Tate Museum, London, UK, waarmee de deelnemers hun virtuele straatkunstwerken kunnen maken. **Nuttige bron:** [Street Art | Tate Kids](#)

Kunstwerkbladen en online oefeningen - **Nuttige bron:** [Art worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](#)

Sketchpad – een online hulpmiddel voor gezamenlijk tekenen - **Nuttige bron:** [Sketchpad - Draw, Create, Share!](#)

Andere nuttige bronnen met gezamenlijke online kunstactiviteiten:

- ❖ **MRS. MOORE'S ART PALETTE** – [Online Art Activities - MRS. MOORE'S ART PALETTE \(weebly.com\)](#)
- ❖ **Gratis online kunstspellen voor de kunstklas** - [Free Online Art Games for the Art Classroom - The Arty Teacher](#)



Creatieve theaterideeën en een handleiding voor virtueel theater –

Via deze activiteiten konden e-docenten hun leerlingen voorbereiden op een virtuele theatervoorstelling en het podium beheren via Zoom. **Nuttige bron** [VT_Howto.pdf \(pioneerdrama.com\)](#)

Carnival Walks – Deze activiteit is een combinatie van beweging en theater. Elke beweging weerspiegelt een ander dier en maakt gebruik van verschillende muziekinstrumenten. De e-docent kan leerlingen vragen verschillende dieren te verkennen en door de virtuele ruimte te bewegen hoe dat dier met de muziek zou kunnen bewegen. Moedig ze aan om na te denken over de gezichtsuitdrukkingen en hoe ze zouden kunnen bijdragen aan het uitbeelden van het dier. **Nuttige bron:** [5 Ways to Add Dance and Theater to the Classroom - The Institute for Arts Integration and STEAM](#)



De emoji dans – Deze activiteit is geschikt voor kinderen, maar kan ook worden aangepast voor volwassenen. De regel is om te dansen op een emoji-uitdrukking of thema. **Nuttige bron:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](#)



Balanceer het boek dans – Dit is een eenvoudige en leuke dansactiviteit die spelers leert over lichaamsbeheersing en houding en tegelijkertijd hun concentratie verbetert. Sommige lichtgewicht boeken en muziek zijn nodig om het spel te starten. De leerlingen moeten een boek over hun hoofd plaatsen voordat de muziek begint. Tijdens de dans moeten ze het boek balanceren zonder het op de grond te laten vallen. **Nuttige bron:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](https://momjunction.com)

Freeze Dance – Deze activiteit is uitstekend voor het verbranden van energie en voor het geven van een hersenpauze. Het is geschikt voor kinderen, maar kan ook worden aangepast voor volwassenen. De opvoeder speelt muziek terwijl de leerlingen dansen. Zodra de muziek stopt, moeten de spelers 'bevroren'. **Nuttige bron:** [25 Virtual Classroom Games and Activities \(signupgenius.com\)](https://signupgenius.com)

Woordenlijst

Online creativiteit - Gebruik van verbeeldingskracht of originele ideeën om iets nieuws of anders te creëren. Het proces gebeurt geheel of gedeeltelijk in een virtuele omgeving en deelnemers passen verschillende online tools en applicaties toe om te brainstormen, vorm te geven en het eindresultaat te realiseren.

Concept Cartoons - Conceptcartoons zijn visuele hulpmiddelen die zijn samengesteld uit een reeks karikatuurtekeningen. Via hen kunnen opvoeders en leerlingen het bestudeerde materiaal bespreken en beoordelen of virtuele visuele metaforen tekenen/schetsen/ontwerpen om de essentie van de gepresenteerde informatie vast te leggen of om alternatieve ideeën over een specifiek onderwerp te verkennen.

Online creatieve boosts – Dit zijn snelle, eenmalige oefeningen op basis van artistieke activiteiten die leerlingen leuke ervaringen bieden als onderdeel van de inhoud van de online sessie of tussen de lessen door. Ze zijn gebaseerd op de principes van experimenteren, verkennen en zelfuitdaging en maken creatief gebruik van onconventionele kunstmedia mogelijk.

Creatieve ervaring – Een vorm van creatieve interactie van mensen en groepen naar een constructieve en innovatieve synthese van opvattingen en doelen. In het proces gaan de deelnemers ofwel met onbekende om of benaderen het bekende op onbekende manieren.

Artistieke vaardigheden – Een reeks vaardigheden die gewoonlijk naar professionele kunstenaars worden verwezen en die vaardigheden omvatten die iemand in staat stellen te opereren in de wereld van de beeldende kunst. Ze omvatten: tekenen, schilderen, beeldhouwen, prentkunst, muziekcompositie, dansen, acteren, schrijven en filmmaken.



Collaboratieve kunst – Dit is een productieproces van een kunstwerk waarbij een team is betrokken om het te maken. Elke deelnemer draagt in gelijke mate bij aan het proces. Collaboratieve kunst richt zich op samenwerking in plaats van competitie en brengt de individuele talenten van elke leerling in evenwicht met het gemeenschappelijke doel van de hele groep.

Collaboratieve artistieke ervaring – Een vorm van artistieke ervaring waarbij mensen en groepen samenwerken om een kunstwerk te creëren dat de ideeën, opvattingen en ervaringen van alle deelnemers weerspiegelt. In het proces lossen de leerlingen gezamenlijk problemen op, voltooien ze taken, verkennen ze nieuwe artistieke hulpmiddelen en media en leren ze nieuwe concepten.

Tips om verder te lezen

- [How to Use the Creative Process to Support Online Learning - The Art of Education University](#)
- [Creativity in the classroom - YouTube](#)
- [Concept Cartoons Research - Millgate \(millgatehouse.co.uk\)](#)
- [Using concept cartoons for assessment | Assessment Resource Banks \(nzcer.org.nz\)](#)
- [Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why \(creatixcampus.com\)](#)
- [How to Maximize Creativity When Teaching Online - The Art of Education University](#)
- [Synfig – Free and open-source animation software](#)
- [Stream and listen to music online for free with SoundCloud](#)
- [Storyboard Maker | Storyboard Creator Software Online | Creately](#)
- [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)
- [Drawing as a thinking process - YouTube](#)
- [CAPP Collaborative Arts Partnership Programme - CAPP \(cappnetwork.com\)](#)
- [The Benefits of Collaborative and Individual Art Projects for Young Children \(mathandreadinghelp.org\)](#)
- [Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity: Creativity Research Journal: Vol 33, No 2 \(tandfonline.com\)](#)

Bekijk ook onze T4T Bibliotheek. Hier zijn enkele nuttige bronnen:

- <https://www.europeana.eu/en/distance-learning>
- [Redesigning object handling workshops for online teaching | Teaching & Learning - UCL – University College London](#)