



Drie domeinen van cultuureducatie VO

Een breed en evenwichtig cultuureducatief programma bestaat uit een grote verscheidenheid aan activiteiten op het gebied van erfgoed en de verschillende kunst disciplines. Om hierin structuur aan te brengen formuleert De Cultuur Loper drie domeinen waarbinnen de leerlingen in aanraking kunnen komen met kunst en cultuur.

De domeinen dienen als handvat voor het programmeren van activiteiten. Binnen de drie domeinen zijn leerlingen bezig met het maken en meemaken van kunst en erfgoed en geven zij hier betekenis aan. De leerling kan zich binnen elk domein ontwikkelen als maker, deelnemer of publiek, waarbij er bij elk domein wel een accent ligt op één van deze rollen. Elk domein heeft een specifieke meerwaarde voor de ontwikkeling van de leerling. Een stevige cultuureducatieve leerlijn bestaat uit een goede balans van activiteiten uit de drie domeinen.

Domein 1. IN HUIS

De leerling verkent wat hij zelf *in huis* heeft. De leerling gaat zelf aan de slag en doet actief aan kunst- en cultuurbeoefening. Tekenen, schilderen, theater spelen, zingen, fotograferen; de leerling is de uitvoerder en benut en ontwikkelt zijn creativiteit.

Kernwaarden

Binnen domein 1 kunnen leerlingen:

- veilig experimenteren in een vertrouwde omgeving;
- volop zelf creatief aan de slag;
- gevolgd worden door hun eigen docent;
- culturele activiteiten op maat uitvoeren, aangepast aan actuele thema's en vakken;
- eigen kunstzinnige vaardigheden ontwikkelen;
- reflecteren op hun eigen proces en hierbij een zelfbeeld ontwikkelen m.b.t. hun kennis en vaardigheden.

Domein 2. MET DE CULTURELE OMGEVING

In interactie met zijn *culturele omgeving* ontdekt de leerling wat hij zelf kan doen en betekenen in zijn omgeving. Binnen zijn culturele omgeving neemt de leerling deel aan kunst-, cultuur- en erfgoedactiviteiten en maakt kennis met de verschillende rollen die hij kan spelen in zijn culturele omgeving. De leerling staat in direct contact met vakdocenten, kunstenaars en omgeving.

Kernwaarden

Binnen domein 2 kunnen leerlingen:

- een toegankelijke weg ontdekken tot cultuurbeleving;
- zich bewust worden van het plaatselijke cultuuraanbod;
- hun nieuwsgierigheid prikkelen;
- zich betrokken voelen bij hun culturele omgeving;
- kennismaken met rolmodellen uit de buurt.



Domein 3. UIT DE GROTE WERELD

In verbinding met kunst en cultuur *uit de grote wereld* staat het meemaken van kunst, cultuur en erfgoed centraal. De leerling bekijkt en ervaart de professionele kunsten. De leerling komt daarbij in aanraking met professioneel aanbod van dichtbij en veraf. De leerling ontwikkelt zich tot actief publiek en laat zich overvallen, verwonderen, verbazen, troosten enzovoort door de grote wereld van kunst en cultuur.

Kernwaarden

Binnen domein 3 kunnen leerlingen:

- nieuwe werelden ontdekken;
- ervaringen opdoen buiten de *comfort zone*;
- zich laten inspireren door topvoorbeelden;
- begrijpend leren kijken en een open blik genereren;
- in aanraking komen met schoonheid;
- persoonlijke thema's ervaren door de beleving van professionele kunsten;
- zich laten verrassen en leren omgaan met het onverwachte.



IN HUIS



MET DE CULTURELE OMGEVING



UIT DE GROTE WERELD