

creëren kun je leren!

*Een creatie-proces heeft structuur nodig!
De volgende acht stappen van het TASC-model¹ geven structuur bij het creëren.*

1. Wat weet je van het onderwerp?

Lees de stappen 1 t/m 5 van de opdracht nog eens door en schrijf belangrijke woorden en ideeën op.

2. Wat wil je bereiken?

Denk na over het **doel** van jouw creatie. Schrijf dat op!
Met welk resultaat ben jij tevreden: dit zijn je **criteria**.



3. Hoe kan je dit bereiken?

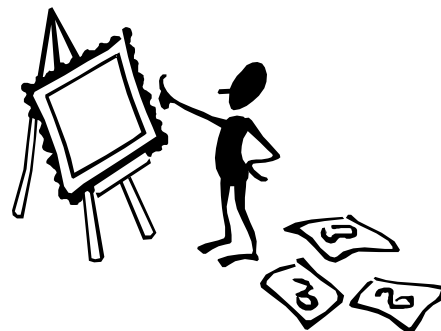
Brainstorm voor ideeën hoe je jouw creatie kunt uitwerken.
Gebruik alle 'manieren van knap' om op nog meer ideeën te komen!

4. Welke manier past het beste bij jouw creatie?

Nu MOET je kiezen!
Kies het beste idee uit alle opties van stap 3 om je doel (stap 2) te bereiken.

5. Creatie. Aan de slag!

Ga aan de slag met je gekozen idee (stap 4).
Houd steeds twee zaken in het oog:
➤ Het **doel**: dit wil je immers bereiken (punt 2)
➤ Werk toe naar een **publicatie** (lees punt 7)



6. Vind je het resultaat goed genoeg?

Beantwoord hier voor jezelf twee vragen:

a. Voldoet het resultaat aan de criteria (punt 2)?

JA.

NEE. Wat ga je veranderen, zodat het resultaat goed is?

b. Ben je *zelf* tevreden?

JA. Waardoor ben je in het bijzonder tevreden?

NEE. Bedenk wat je nog wilt veranderen

Breng de veranderingen aan die je nodig vindt.

Pas wel op voor perfectionisme, stel jezelf bijvoorbeeld een (tijds)limiet.

7. Publiceer

Deel je creatie met je omgeving, zoals je medeleerlingen, ouders, vrienden.
Zorg voor een '**blijvend resultaat**'. Organiseer je bijvoorbeeld een debat of deed je een experiment? Zorg dan dat er verslaggeving van is, bijvoorbeeld met weblog, foto's, film en/of een bericht in de (school)krant.

8. Wat heb je geleerd?

Van creëren kun je heel veel leren!

Noteer waar je tevreden over bent, maar ook je leer- en verbeterpunten.

Zorg ervoor dat je ook feedback krijgt van anderen: vraag wat ze goed vinden en waarom, en vraag ook tips voor verbeteringen.




Verzamel uit je eigen reflectie en de feedback van anderen de 'stars' en 'stairs' die JIJ het meest belangrijk vindt:

- STAR (ster): 'hier ben ik goed in' of 'dit kan ik nu!'
- STAIR (trap): 'dit wil ik nog leren', 'hier wil ik meer van weten' of 'dit wil ik een volgende keer beter doen'.



¹ Het TASC-model (Thinking actively in a social context) is ontwikkeld door Belle Wallace

Acht 'manieren van knap'

	Taal-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>taaspelletjes, geluiden maken, woordherhalingen, rijmpjes, melodietjes, verhalen, gedichten, betekenissen van woorden, interesse in uitleg, oplossingen goed onder woorden brengen, voorlezen, spelen met stemmen, lezen, spreek- en schrijfstijl</i>
Voorbeelden:	debat, discussie, interview, spreekbeurt, speech, verhaal vertellen, monoloog, toneelstuk, biografie, boek, essay, tijdschrift, krant, gedicht, opstel, werkstuk, onderzoeksrapport, script, lied, powerpoint presentatie, enquête.
	Reken-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>rekenen, vormen, patronen, verbanden, onderzoeken, theorieën, oplossingen, ordenen, logica, analyseren, regels, proefjes, puzzelen, tijdlijnen</i>
Voorbeelden:	grafiek, simulatie, spel, tabel, schema, voorspelling, onderzoeksrapport, experiment
	Beeld-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>tekenen, ontwerpen, observeren, verbeelding, bouwen, construeren, kleuren, patronen, vormgeving, liever zien dan luisteren/lezen, eigen stijl, gebruiken van materiaal op eigen manier</i>
Voorbeelden:	strip, houtsnijwerk, collage, kostuum, diashow, grafiek, kaart, mobiel, muurschildering, schilderij, foto, poster, beeldhouwwerk, simulatie, tijdschrift, werkstuk, spel, powerpoint presentatie, televisie programma, video, website
	Beweeg-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>sport, uitbeelden, uitproberen, uitvoeren, door doen begrijpen, toneelspelen, iets maken op eigen herkenbare manier</i>
Voorbeelden:	dans, experiment, monoloog, toneelstuk, musical, poppenkast, simulatie, spel, video, knutselen
	Muziek-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>muziek, melodie, liedjes, bewegen op muziek, neuriën en zingen, componeren, maat, ritme, rijmwoorden</i>
Voorbeelden:	lied, compositie, musical, dans
	Natuur-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>natuur, onderzoeken, verbanden leggen, ervaren, belangstelling voor alles wat leeft en groeit, waarnemingsvermogen, verzamelen, dieren, planten</i>
Voorbeelden:	onderzoeksrapport, tentoonstelling, experiment, foto, collage, houtsnijwerk, spreekbeurt
	Samen-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>werkgroepen, samenwerking, overleg, belangstelling voor andere mensen, groepsactiviteiten, kringgesprekken, reageren op stemming/gevoelens van iemand anders, acceptatie, sociale contacten, sociale situaties, leiding, actief mee zoeken naar oplossingen</i>
Voorbeelden:	kringgesprekken, debat, discussie, interview, script
	Zelf-knap Dit zijn alle dingen die te maken hebben met: <i>gevoelens/stemmingen van anderen aanvoelen, serieuze zaken van het leven, inleving in verhalen, zelfkennis, originele oplossingen bedenken voor problemen, bedenken, analyse van situaties, op jezelf zijn, filosoferen, onderzoeken, zelf lezen, zelf doen.</i>
Voorbeelden:	onderzoeksrapport, filosofie, monoloog, biografie

'Creëren kun je leren' werd samengesteld door:

Plannex (www.plannex.nl) en Surplus (www.surplus-begaafden.nl)

Naam:

Datum:

'Stars'

'Hier ben ik goed in' of 'Dit kan ik nu!'



'Stairs'

*'Dit wil ik nog leren!' of 'Hier wil ik meer van weten' of
'Dit wil ik een volgende keer beter doen'*