

# THE POWER OF IMAGINATION

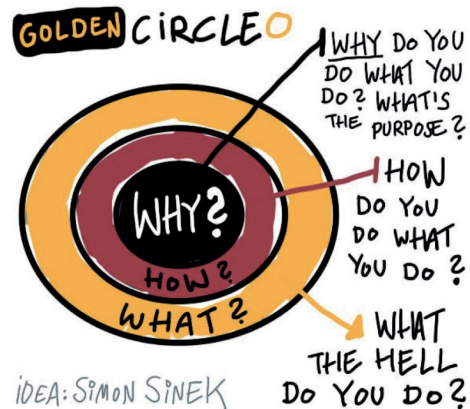
Hoe cross-over creativiteit kan bijdragen aan de 21e eeuwse samenleving

Cross-over creativiteit draagt bij aan de 21e eeuwse samenleving.

# DE CCS

## Cross-over Creativity Studio

Dit conceptstuk m.b.t. een nieuw te ontwikkelen culturaanbod is geschreven vanuit de golden circle van SINEK. Het bespreekdocument is in de volgorde HOW-WHY-WHAT beschreven.



Het model bestaat uit drie lagen:

Het **Why**: Waarom bestaan wij, wat dragen wij bij aan de wereld, waar geloven wij in?

Het **How**: Welke concepten volgen uit onze missie, wat zijn de kaders van ons gedrag?

Het **What**: Hoe ziet de concrete vertaling van onze opvattingen er uit in termen van gedrag en activiteiten?

Meer gangbare naam kan zijn: ideeën fabriek  
ontwerp fabriek

Een middel om te kijken of dit visiestuk een levensvatbaar verhaal is geworden, is gebruik gemaakt van AMORE. Dit is als ware de checklist voor dit conceptueel stuk.

Ambitieuus  
Mobiverend  
Onderscheidend  
Relevant  
Echt, evenwichtig en eenheid

# OYFO

**Algemeen vanuit Oyfo:** Cultuureducatie moet verwonderen, inspireren en cursisten aan het denken zetten. Cultuureducatie willen we zien als doel en als middel. Het gaat om ontwikkeling van kennis, vaardigheden en houding binnen de kunstdisciplines, techniek en ergoed zelf.

“CREATIVITEIT IS DE GROOTSTE GAVE VAN DE MENSELIJKE INTELLIGENTIE”.

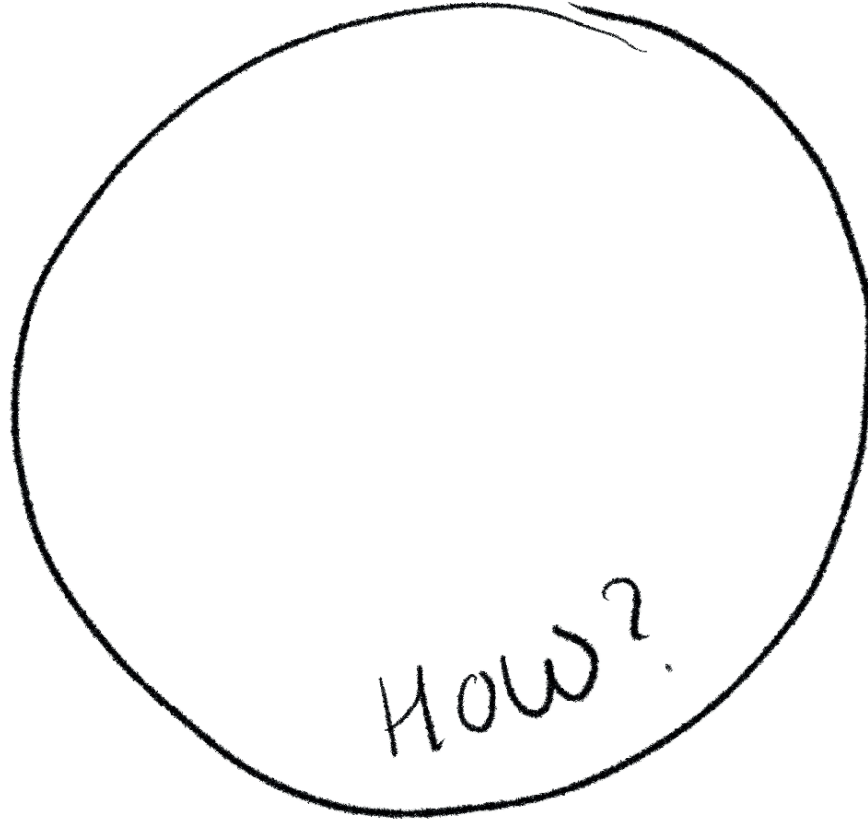
## **Cross-over Creativity Studio | DE CCS**

Ben je creatief of wil je jouw creativiteit aanboren en lijkt het je leuk om vanuit maatschappelijke betrokkenheid iets te maken, te bedenken en te ontwerpen dan kan dat in onze studio. Vanuit verschillende disciplines is het mogelijk om dat wat jou fascineert vorm te geven.

Cross-over Creativity Studio, wat is dat nu weer?

CCS IS EEN STUDIO OP HET SNIJVLAK TUSSEN KUNST EN TECHNIEK op zoek naar nieuwe, creatieve oplossingen op zowel persoonlijk als vanuit een sociaal designgedachte waarbij verschillende disciplines samen komen. Sterk gericht op de uitdagingen van de 21e eeuw. Prikkelend en uitdagend.

**CCS = Cross-over Creativity Studio**



# THE HOW?

HOE ziet de CCS eruit?

De CCS biedt een leeromgeving om ontwerpgericht te werken vanuit onder andere design/vormgeving, allerlei kunstvakken en technische innovaties om individuele- of groepswerkstukken/producten te maken.

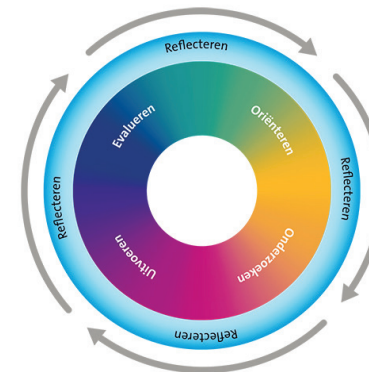
Samen werk je in onze studio aan creatieve oplossingen voor actuele en complexe vraagstukken in de samenleving.

Daarbij kunnen authentieke opdrachten vanuit bijvoorbeeld de gemeente, bedrijven, scholen, wijken enzovoort een aanleiding zijn om vanuit creativiteit tot oplossingen en kunstzinnige inzichten te komen.

Hiervoor werkt de verbeeldingskracht (zie Sir Ken Robinson) als sterke drive. Vanuit de kracht van de verbeelding is het mogelijk om met behulp van meerdere disciplines, creatieve en innovatieve oplossingen c.q. werkstukken te maken. Creativiteit is in deze studio het vervoersmiddel om tot een out of the box benadering van kunst en techniek te komen. Maar ook om geraakt te worden door andere gedachten en zienswijzen. In onze studio zal vaak en veelvuldig een link naar jouw eigen omgeving gemaakt worden. Dus vanuit jouw wijk, jouw stad, jouw school, kun je geïnspireerd raken. Je zult in de studio geprikkeld en nieuwsgierig worden naar wat er allemaal in samenwerking met verschillende disciplines mogelijk

is. Vanuit deze kruisbestuiving ontdek je nieuwe invalshoeken en verbanden om je eigen werkstuk of concept te maken. Je kunt in deze studio nieuwe dingen uitproberen, testen en leren.

Maak je eigen dromen waar in de CCS met alles wat je daarbij denkt nodig te hebben, altijd vanuit een artistiek, ontwerpgericht vertrekpunt. Hiermee wordt bedoeld dat een procesgerichte werkwijze als onderliggende didactiek gehanteerd wordt. Waarbij de term fouten maken niet gebruikt wordt. Het gaat in de CCS om het creatief proces zoals in het SLO geformuleerd heeft toe te passen.



WHY?

# THE WHY?

## Visie en missie

### **Complexe maatschappelijke vraagstukken.**

De samenleving wordt steeds complexer. De uitdagingen waar we mee te maken krijgen zijn vaak niet meer vanuit een discipline te bekijken. De huidige samenleving is steeds dynamischer geworden. In plaats van werken naar een oplossing, moeten we kansen creëren in het continue proces van verandering.

### **Maatschappij van de 21e eeuw**

Creativiteit kan bijdragen aan de vaardigheden van de 21e eeuw. Daarnaast kan creativiteit gezien worden als een manier van denken en maken: het bedenken van nieuwe ideeën en het uitwerken en analyseren van deze ideeën. Het gaat dan specifiek om een onderzoekende houding, kunnen denken buiten de gebaande paden en nieuwe samenhangen zien en hier vorm aan geven.

Enkele voorbeelden van elementen die creativiteit kunnen ondersteunen:

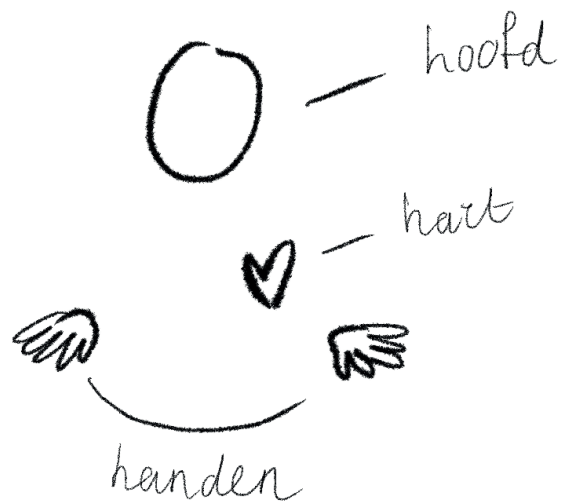
- Samenwerken
- Informatievaardigheden
- Identiteit en burgerschap

**Samenwerking** zorgt voor het realiseren van een gezamenlijk doel. Hierbij kun je elkaar aanvullen en ondersteunen. Maar denk ook aan deze vorm in cross-overs: het verbinden van verschillende expertises aan elkaar.

Ook **informatievaardigheden** zijn instrumenteel. Deze vaardigheden zijn noodzakelijk in de digitale wereld van nu. Het leert men hoe je effectief, efficiënt en verantwoord gebruik maakt van ICT. Denk aan mediawijsheid voor social media en andere kanalen. Voorbeeld: Fake news kunnen onderscheiden van objectief nieuws.

Tot slot een ander belangrijk element die een belangrijke basis vormt voor onze creativiteit: **identiteit & burgerschap**. Hoe werk, leer en leef je effectief met mensen met verschillende etnische, culturele en sociale achtergronden. Maar ook eigen (persoonlijke) ontwikkeling van de eigen identiteit zijn hier van onderdeel: persoonsvorming.

“KUNST IS EEN VORM VAN COMMUNICATIE EN DAAROM BELANGRIJK VOOR ONZE MAATSCHAPPIJ”.



**Onze samenleving is sterk in ontwikkeling. Dit roept vragen op over hoe wij kinderen die nu naar school gaan, goed kunnen toerusten voor hun toekomst in een samenleving die andere eisen lijkt te gaan stellen aan haar burgers dan de huidige. wat is er in het onderwijs nodig om een leerling goed voor te bereiden op die toekomst, waarvan we niet weten hoe die er precies gaat uitzien?**

**– Leren van kunst, Olga Potter en Suzan Lutke**





slo nationaal expertisecentrum  
leerplanning

Kennisnet

De 21e eeuwse vaardigheden zijn een belangrijke raadgever. De verschillende vaardigheden zijn in de afbeeldingen terug te vinden.

PIEKARTZ  
DIRECTOR

# THE WHY?

## Visie en missie

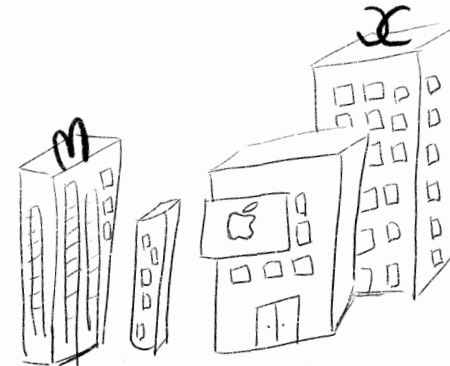
In de 21e eeuw is het bijna niet denkbaar om zonder creativiteit te overleven. Overal om ons heen worden innovatieve bedrijven en producten gerealiseerd.

De ontwikkeling van de 21e eeuw loopt als een trein, het is bijna niet bij te houden. De innoverende krachten die momenteel de draaiende motor van de huidige tijd zijn komen voornamelijk voort uit ons creatieve brein. Creativiteit is onmisbaar in een tijd waar innovatie de hoofdrol speelt.

Zoals Sir Ken Robinson in zijn boek schrijft: *“We leven in een wereld die sneller verandert dan ooit en staan voor ongekend grote uitdagingen. Hoe complexiteiten van de toekomst in de praktijk uitpakken, is in feite niet te zeggen (...) Naar mate de wereld steeds sneller draait roepen allerlei organisaties dat ze mensen nodig hebben die creatief kunnen denken.”*

In deze studio kun je werken aan uitdagingen die in de 21e eeuw op ons afkomen of voordoen. Dat kunnen we als eng of onoverkomelijk zien, maar juist in deze tijd is het goed om ons juist in te stellen op deze nieuwe uitdagingen door te zoeken naar creatieve oplossingen. De 21e eeuwse vaardigheden lenen zich hier prima voor (zie SLO model). Het is daarom dat in de studio alle disciplines van Oyfo nodig zijn, niet op een gekunstelde manier, maar vanuit een natuurlijke logische

wijze. Dat kan soms interdisciplinair zijn, cross-over of toch vanuit 1 discipline, maar dan weer vanuit meerdere inhoudelijke invalshoeken.



# DOELEN

## Doelen CCS STUDIO

- De cursisten nieuwsgierig maken, motiveren en activeren om eigen individuele talenten te ontwikkelen.
- Vanuit eigen vraagstelling het creatieve proces te benaderen. Waarom wil ik dit communiceren? Hoe kan ik dit het beste doen? Wie of wat heb ik hiervoor nodig?
- Vanuit authenticiteit het creatieve proces te benaderen en een eindproduct te realiseren. Waarbij het proces uiteindelijk belangrijker is dan het product.
- De focus ligt op de huidige maatschappij die gericht is op de toekomst. Hoe kan design hierin een rol spelen?

Vanuit de bovenstaande vraagstellingen kunnen de cursisten nieuwe media leren kennen en ontmoeten.

Hierbij kun je denken aan verschillende producten:

De producten:

- 2D (print): boek, affiche, folder, logo, conceptontwikkeling.
- 3D (ruimtelijk): tentoonstelling, presentatie, bewegwijzering, public space (social design).
- 4D (time-based): film, animatie, website, apps, en meer.

De weg hiernaartoe gaat vanuit de eigen nieuwsgierigheid > **intrinsieke motivatie.**

Wat wil de cursist vanuit zijn eigen fascinatie, doel of idee toevoegen aan onze maatschappij of aan zijn/haar eigen (persoonlijke) omgeving. Hierbij staat de weg naar het product in het teken van de eigen persoonsvorming.

**Einddoel:** de cursist zelfbewust maken van zijn eigen talenten en het stukje magie die creativiteit kan geven te laten voelen.

“EVERY GREAT DESIGN BEGINS WITH AN EVEN BETTER STORY”.

De vier pijlers onder deze studio zouden kunnen zijn:

- IN2ME
- IN2ART
- IN2CONNECTIVITY
- IN2SOCIETY

# IN2ME

## IN2ME

Het uitgangspunt is altijd de fascinatie van je eigen persoon. Het zelfbewust zijn van wie je bent, wat je wilt zijn en wat je kunt zijn in je eigen wereld. Hier zit het spanningsveld tussen identiteit en imago achter. In deze sterke persoonlijke aanpak kan de deelnemer zichzelf verder ontwikkelen in samenwerking met anderen en vanuit eigenaarschap in de studio of juist buiten de studio aan het werk gaan. Daarom is het ook belangrijk dat de middelen, software en hardware laagdrempelig en geschikt zijn tot gebruik buiten de studio, dus ook thuis.

Bij in2me moet je denken aan het versterken van je eigen zelfbewustzijn. In een samenleving waar alles sneller gaat blijkt dat kunst en cultuur goed voor de gezondheid is. Door het zowel dichtbij te houden als ook onderdeel van de samenleving te maken is er hoop dat we meer tot verbinding komen en zo persoonlijk sterker, op zijn minst inzichtelijk krijgen wie willen kunnen bijdragen aan de maatschappij. Binnen de thematiek van burgerschap is dit een belangrijk item. Dit komt ook terug bij de pijler in2connectivity en in2society.

EVERY GREAT DESIGN  
BEGINS WITH AN  
EVEN BETTER STORY.

PIEKARTZ  
DIRECTOR

# IN2ART

Vanuit kunst en techniek met een sterke artistieke invalshoek worden de cursisten ondergedompeld en gefascineerd met verschijningsvormen van de kunst en cultuur om ons heen. Denk hierbij aan ambachtelijke technieken zoals; schilderen, sieraden maken, meubels maken en ontwerpen, beeldhouwen, graffiti, muziek, dans, tekenen enz.

We zullen ook hierbij inspelen op het samen uitwisselen van de verschillende disciplines binnen de domeinen.

Een sterk voorbeeld is Daan Roosegaarde die vanuit een artistieke benadering met behulp van techniek, maatschappelijke vraagstukken probeert op te lossen. Dit levert bijzonder sterke concepten op die bijna magisch zijn en daardoor sterk bijdragen aan het articuleren van onze verbeeldingskracht. Zie bijvoorbeeld levenslicht, het laatste project van Studio Daanroosegaarde:

<https://www.studioroosegaarde.net>

**OPEN-ENDED**

# IN2CONNECTIVITY

Deze pijler staat voor het idee dat we toe werken naar een meer connective society ook wel de platform society genoemd; <https://martijndewaal.nl?p=1675>

Hierin is het leggen van verbindingen tussen mensen, maar ook tussen 'the internet of things' een gevolg. Dit heeft positieve kanten zoals het meer democratisch en communicatief omgaan met elkaar. Dat we kennis en inzichten/gedachten overal kunnen opdoen en kunnen delen is daarin mogelijk. Dat we nieuwe of meer innovatieve oplossingen kunnen maken is in deze society een meerwaarde. Ook kunnen we zelfs apparaten aan elkaar verbinden die ons helpen met vormgeven of het bedenken van oplossingen.

In deze pijler zit ook de kant van kritisch kijken en denken over en met deze society waarin alles verbonden is met elkaar. Hierin is mediawijsheid een belangrijk gremium voor. Wat is waar en wat is niet waar? Welke algoritmen bepalen wat we denken?

Daarom houden we in deze pijler on met name bezig rondom het begrip visuele communicatie of cultuurwijsheid. Hoe maak je nieuws, wie maakt er nieuws en wat is nieuws? Hoe zorgen we dat we begrijpen wat er om ons heen gebeurt? Daarom zijn o.a. het leren programmeren, het werken met nieuwe media en het gebruik van sociale media belangrijke

thema's. Dus van vloggen tot Pinterest en leren van nieuws tot fakenieuws zal bekeken en gemaakt worden.

# IN2SOCIETY

De samenleving wordt steeds complexer. De uitdagingen waar we mee te maken krijgen zijn vaak niet meer vanuit een discipline te bekijken. De huidige samenleving is steeds dynamischer geworden. In plaats van werken naar een oplossing, moeten we kansen creëren in het continue proces van verandering.

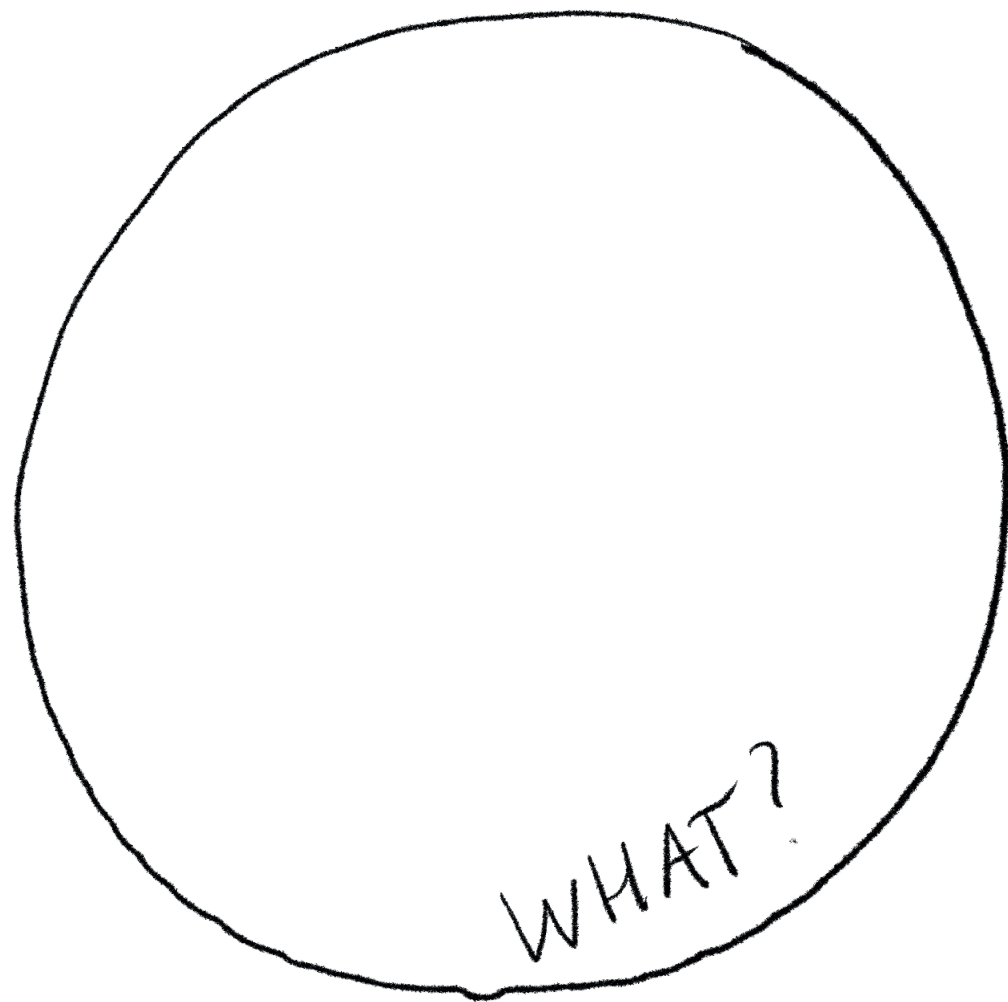
De 21e eeuwse vaardigheden zijn daarbij een belangrijke raadgever. Deze vaardigheden bestaan onder andere uit identiteit & burgerschap. Hoe, werk, leer en leef je effectief met mensen met verschillende etnische, culturele en sociale achtergronden. Maar ook (persoonlijke) ontwikkeling van de eigen identiteit zijn hiervan onderdeel: persoonsvorming.

De resultaten en de sociale, culturele en/of economische impact van je werk deel je op relevante events, platforms en in publicaties (verbindend valoriseren).

Cross-over samenwerken

Je gaat werken op het snijvlak van disciplines en domeinen. Daarbij krijg je kennis en inspiratie door samen te werken met je medestudenten, gast-docenten en externe docenten. Ieder brengt de expertise en netwerken uit zijn discipline of domein in. Je werkt zowel zelfstandig als in transdisciplinaire teams. Met bijvoorbeeld medecursisten, maar dit kunnen ook

bewoners van een ouderencentrum of kinderen van een IKC zijn.





# THE WHAT?

Maar hoe ziet dat er nu grofmatig uit in een ruwe opzet?

Welke methodieken kunnen er ingezet worden?

- Design Thinking
- Sociaal Ontwerpen Leren, mevolution.net
- Procesgerichte didactiek – Het creatieve proces SLO

## **Na akkoord op fundament het vervolg bespreken met het toekomstige docententeam:**

Welke type cursussen worden er aangeboden?

Welke type lokalen en inrichting is daarbij nodig?

Welke expertise moet er ingekocht worden?

Welke wijze van organiseren zit daarachter? Dus welke ruimte in de zin van wat kan en mag en wie bepaald en betaald?

Welke middelen zijn nodig en wie beheert dit?

Welke type docenten kunnen er werken vanuit de WHY en WHAT?

Wie heeft the lead en wat is jullie dat waard?

Welke methoden en materialen worden er gebruikt?

- tekenen
- handvaardigheid
- muziek
- drama
- dans
- literatuur (binnen taal)
- nieuwe media
- erfgoeddisciplines techniek (ergoed bij geschiedenis, techniek etc.)

Hoe worden inzet en prestaties van cursisten beoordeeld/besproken?

Hoe vindt overleg, samenwerking en ondersteuning plaats (op school en in de regio)?

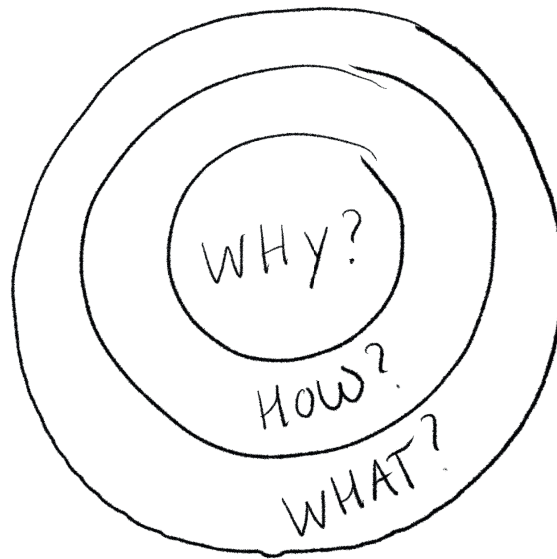
Wie legt er connecties tussen/met IKCS/BSO/Gemeente/Wijken/Zorg enz?

Nodig:

1. Opvang en begeleiding van talenten binnen de verschillende cultuurdisciplines.
2. Benutten van specifieke deskundigheden binnen het team.
3. Externe specialisten.
4. Betrokken ouders.

Welke netwerken worden gebruikt (regionaal)?

Naast het externe netwerk maakt de school gebruik van professionele contacten binnen het externe netwerk; Gemeente Hengelo, Programma Raad, Directeurenoverleg, ICC-wijkbijeenkomsten, Coördinatoren van culturele instellingen, Educatief medewerkers en Commissie Kunsteducatie.



## CURSUSSEN EN DOCENTEN

Om jullie alvast tegemoed te komen heb ik n.a.v. de bovenstaande vragen alvast voorwerk verricht. Hieronder zijn eventuele cursus ideeën en denkbeeldige docenten die daarbij zouden kunnen matchen.

## GASTDOCENTEN

Ook is het idee om af en toe gastdocenten uit te nodigen bijvoorbeeld in het domein psychologie, een reclamebureau over identiteit of misschien een senior die de cursisten iets kan bijbrengen.

## CURSUSSEN

Illustratie, Beeldgeneratie, Animatie

---

Glaswerk

---

Interieur en 3D Design

---

Moving Image, Illustratie, Vormgeving

---

Game Design en Programmeren

---

Mediawijsheid

---

Nieuws, Presenteren en Radio

---

Doodles

---

Vormgeving, fotografie, illustratie en stopmotion

---

Vormgeving

---

Adviseur, hoofd opleiding (spin in het web), crossmedia design, social design en art direction.

---

## DOCENTEN

Anika Franke & Jessie von Piekartz

---

Annemarie van Uden

---

Manon van den Berg

---

Nadie van Wijk

---

Ben Kamphuis

---

Ronald von Piekartz

---

Docent: via Bert Fransen

---

Docent: via Bert Fransen

---

Bente ten Pas

---

Britt ten Pas

---

Jessie von Piekartz

---

## MATERIALEN EN RUIMTE

Om jullie alvast tegemoed te komen heb ik over de bovenstaande vragen alvast voorwerk verricht. Hieronder zijn materialen en ideeën voor ruimtes aangegeven.

### MATERIALEN

Beamer/digibord

---

Papier (in allerlei formaten a6 tot a1)

---

Potloden, Pennen, Fineliners > tekenmaterialen

---

Lijm, scharen en andere benodigdheden

---

Tijdschriften om in te knippen

---

Boeken ter inspiratie voor de cursisten

---

Ipads, Apps, USB (overzetten bestanden)

---

Computers

---

Camera's

---

Printer + drukmogelijkheden

---

Wifi

---

Moderene materialen zijn een belangrijke voorbode voor de cursussen. Dit moet in orde zijn en bruikbaar voor de docenten. Dit zou ik in overleg met de docenten verder uitgewerkt kunnen worden.

### RUIMTE

Groot bord voor alle ideeën

---

Whiteboard

---

Gezamenlijke ruimte

---

Ruimte waarin juist het individu centraal staat

---

Presentatie (podium)

---

Printmogelijkheden (A3/A2 formaat)

---

Werkend apparatuur + geluid

---

Tekenmuur

---

De ruimte moet groot genoeg zijn ivm de verschillende expertises die zich wisselend in het 'lokaal' bevinden. Zowel ambachtelijk werk, als een plek om te overleggen, als een plek waar men zelfstandig aan het werk kan, als een plek waar men elkaar kan ontmoeten.

## TITEL/NAAM

Hierover kunnen we nog speculeren ook in samenspraak met de docenten. Er zou een overkoepelende naam voor de vier pijlers kunnen zijn.

De vier pijlers:

IN2ME

IN2ART

IN2CONNECTIVITY

IN2SOCIETY

Dit zijn de 4 domeinen waaronder verschillende cursussen kunnen vallen. Met ieder zijn eigen expertise en domein. De overkoepelende naam hiervan zou kunnen zijn:

## SUGGESTIE NAMEN:

Cross-over creativity studio

Ideeën Fabriek

Design Studio

Art School

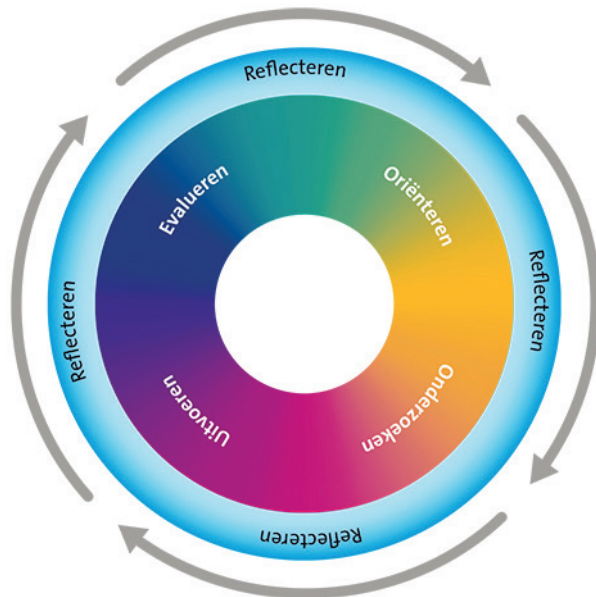
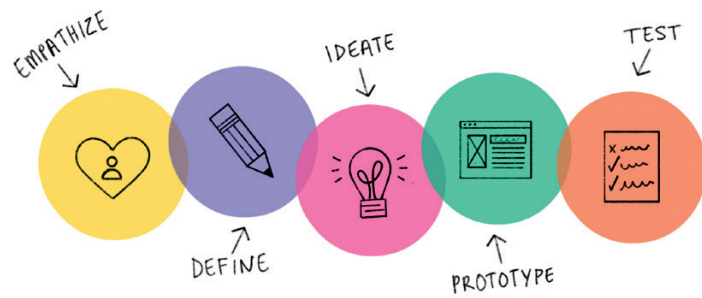
In2design

Concept studio

Make design work studio

studYOO (OYFO)

# THE WHAT?



**Sociaal ontwerpend leren**

We onderscheiden 12 vermogens van Sociaal Ontwerpen. Deze 12 vermogens zijn een mogelijkheid om te beschrijven welke competenties nodig zijn om succesvol deel te nemen aan een sociaal ontwerpproces. Door ze op deze manier te onderscheiden, kun je er op oefenen en begeleiden.

Het gaat hier om een verzameling competenties (combinatie van kennis, vaardigheid en houding) en niet om een stappenplan. De competenties zijn wel geassocieerd met een fase van het sociale ontwerpproces, maar er niet hoe dan ook aan voorbehouden. Het is een indeling om met een zekere speelsheid mee om te gaan. Het SOL-model schrijft niet voor om te beginnen in de verkenningfase. Je kunt overal beginnen. Hoe het proces ook doorlopen wordt, aan het einde is er werk verzet in alle fases, die daarom ook domeinen of ruimtes kunt noemen die om een bepaalde houding vragen.

Bijvoorbeeld Ideeontwikkeling in de brainstormfase vraagt om een houding van ontfofocussen, vrijdenken, oordeel uitstellen en bijvoorbeeld de realisatiefase vraagt juist om focus, vasthoudendheid, efficiëntie e.d.. Het SOL-model beschrijft ruimte-tijd.

**DE 12 VERMOGENS VAN SOCIAAL ONTWERPEN**  
 "21st century skills"

A circular diagram showing 12 competencies grouped into four phases: 1. verkenningfase, 2. idee-ontwikkelingsfase, 3. realisatie-fase, and 4. oogstfase.

# CONCEPTEN

Voorbeeld concept:

Stop motion

Thema: dromen

Door het thema dromen te verbinden aan het medium stop motion is er een ander invalshoek ontstaan. De cursisten leren over hun eigen leven na te denken en gaan vanuit hier te werk. Hun eigen identiteit komt naar voren. Daarnaast leren ze het concept/idee wat ze bedacht hebben vorm te geven. Tot slot komen ze met nieuwe technieken in aanraking (stop motion) en leren ze nieuwe informatievaardigheden.

Verschillende mediums die je kan inzetten tijdens het thema dromen:

- Crossmedia Design (overkoepelende woord voor alle onderstaande mogelijkheden)
- Stop motion
- Film & Fotografie
- Illustratie/Tekenen
- Decor maken
- Boek of Folder maken
- Nieuwe Mode collectie bedenken
- Logo ontwerpen
- Presentatie leren geven
- Tentoonstelling/Expositie
- Public Space
- Interactief
- Reclame bedenken en maken

- Maatschappelijke projecten > Social media inzetten
  - Blogs opzetten
  - Vloggen
  - Social Media concert
  - Game Design (spel)
  - Poster ontwerpen
  - Animatie
  - Interieur
  - Moving Image
  - Magazine
- Enzovoort.

Crossover voorbeeld:

- Sheltersuit > winddichte jassen voor daklozen.
- Crossover: Design gelinkt aan maatschappij probleem  
> samenwerkingen met sociaal domein.

# DESIGN STUDIO

Een design/media afdeling die vanuit realistische opdrachten te werk gaat. Wellicht krijgt jouw bedrijf een nieuw gebouw en zijn hiervoor opdrachten voor de cursisten.

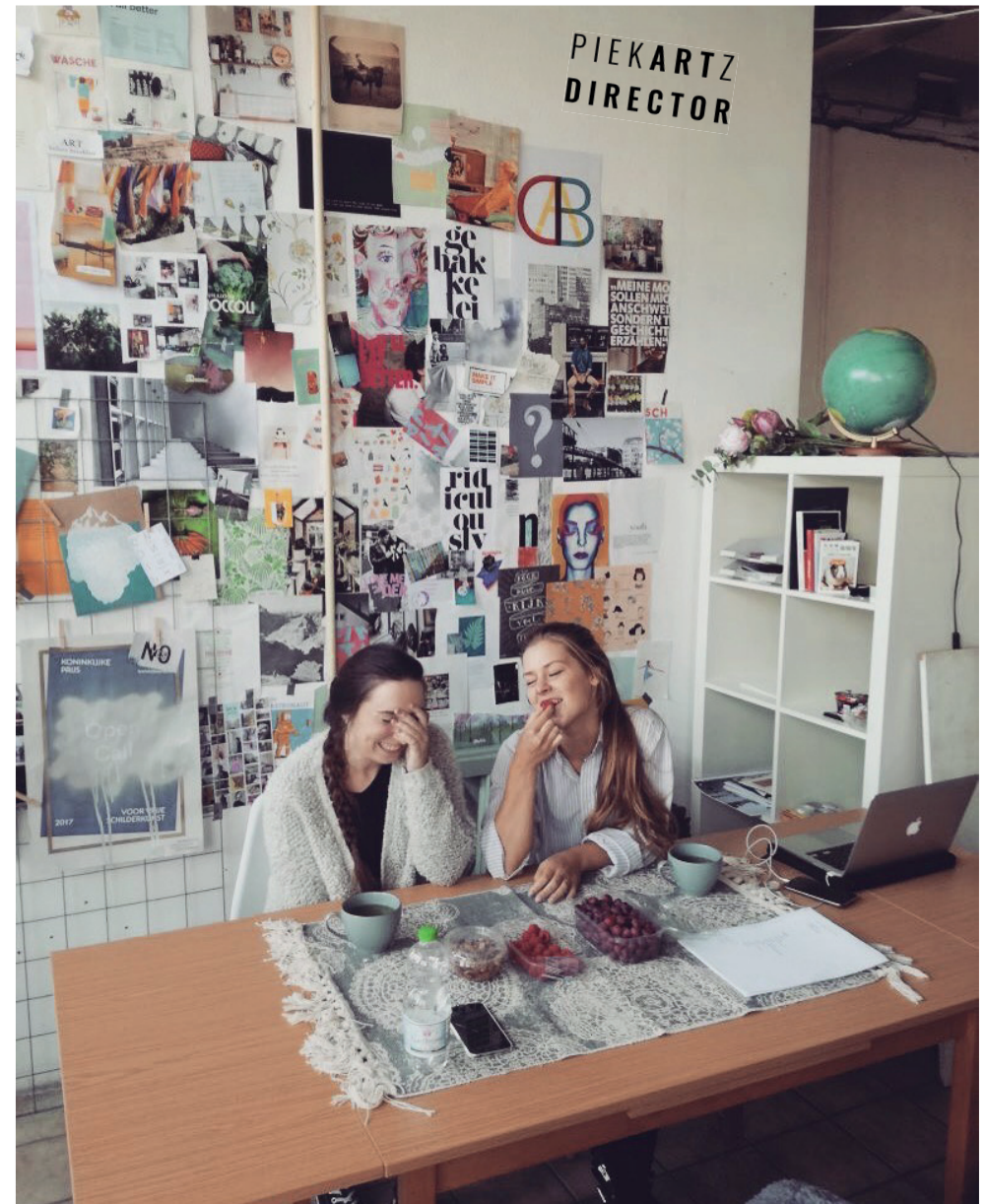
Denk aan de inrichting van het pand en hoe daarin verschillende elementen zouden moeten terug komen. Laat ze bijvoorbeeld met een voorstel komen voor hun eigen studio/afdeling.

Door een 'echte' opdracht te geven aan de cursisten die dichtbij de realiteit komt krijgen ze extra motivatie om next level te gaan. Geef ze een 'zogenaamd' budget met een briefing en de cursisten gaan je verrassen. Vervolgens presenteren ze de ideeën aan het bestuur of aan hun ouders (voorbeelden). Op deze manier krijgen ze de kans om zich te ontwikkelen op verschillende facetten.

Maar je kunt ook denken aan het opzetten van een social media kanaal, blog of een vlog kanaal vanuit jullie bedrijf.

## **Doelgroep:**

Vanuit scholen zouden leraren meer ambitieuze cursisten gericht op ontwerpen en concepten bedenken. Waarbij ze werken aan realistische maatschappelijke opdrachten.





# SOCIALE IMPACT

Laat de cursisten nadenken over een complex vraagstuk en hiermee aan de slag gaan. Zoek ook naar een partner hierin.

## Onderzoeken

Denk bijvoorbeeld aan het vraagstuk: 'Hoe kunnen we ouderen minder eenzaam laten voelen?' of 'Hoe brengen we eenzaamheid in beeld?'

Door bijvoorbeeld samen te werken met een verpleeghuis of een instelling komen de cursisten in aanraking met de doelgroep. Door deze te ondervragen en te leren kennen gaan ze zich inleven in de situatie (onderzoeken). Vanuit hier gaan ze verder nadenken over het idee. Vervolgens gaan ze experimenteren en kijken of het idee een kans van slagen heeft in die omgeving.

Hiermee krijgen de cursisten sociale impact en leren ze een vraagstuk niet vanuit hun schoolbank op te lossen, maar met hun lijf en creatieve brein.

Maar je kunt ook denken aan een product zoals bij Sheltersuit die winddichte jassen ontwikkelde voor daklozen. Hierbij kunnen de cursisten een prototype of concept bedenken.

## Master of social impact

The master of social impact, denk hierbij aan Daan

Roosegaarde, met zijn innovatieve en technische creatieve ideeën weet hij verschillende complexe sociale vraagstukken te benaderen en soms zelfs op te lossen.

**Doelgroep:** alle leeftijden 0 - 100.

Om zo te werken aan een inclusieve cursus waarbij alle invalshoeken een meerwaarde hebben op de realistische complexe vraagstukken.



ruimte voor creativiteit:

A.  B.

# BRONNEN

*Geschreven en bedacht door:*

**PIEKARTZ  
DIRECTOR**

Jessie von Piekartz  
E [jessievonpiekartz@gmail.com](mailto:jessievonpiekartz@gmail.com)  
W [jessievonpiekartz.com](http://jessievonpiekartz.com)

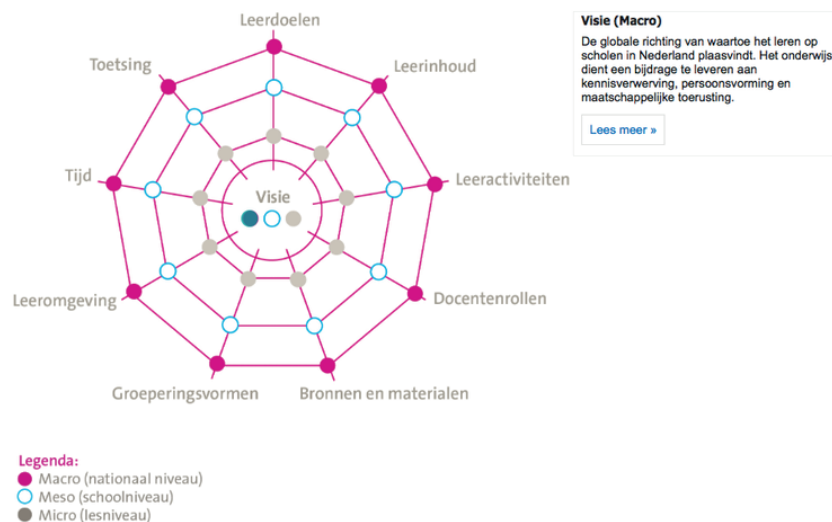
Art direction – Crossmedia design – Social design –  
Creative creator & concept – Education and work

## Curriculaire spinnenweb: Wat moet en mag in het onderwijs

19-1-2016

De kern en de negen draden van het **spinnenweb** verwijzen naar tien onderdelen van het curriculum die nodig zijn bij het (plannen van) leren door leerlingen. De curriculumniveaus (macro, meso en micro) verwijzen naar verschillende systeemniveaus waarop afspraken kunnen worden vastgelegd over het curriculum.

Klik op een knooppunt van het curriculaire spinnenweb voor meer informatie, instrumenten, of verdiepende vragen.



<https://slo.nl/thema/meer/curriculumontwikkeling/instrumenten/spinnenweb/inleiding/>

The growth mindset

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=I2ttL1kgZRk&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=I2ttL1kgZRk&feature=emb_logo)

Hoe kunst werkt op de hersenen

<https://www.youtube.com/watch?v=DiEfCNzpYLE>

Leren van Kunst

Olga Potters en Suzan Lutke

Creativiteit krijg je niet voor niks

Carsten de Dreu en Daniel Sligte

**PIEKARTZ  
DIRECTOR**