

Werken vanuit Meervoudige Intelligentie bij cultuureducatie

Kinderen ontwikkelen zich in een specifieke omgeving. Ze ontdekken de wereld en zichzelf daarin en spelen daarin een hoofdrol. Hun eigen positie, hun intelligenties en ervaringen vormen de gerichtheid waarmee ze de wereld tegemoet treden.

Die wereld vertoont structuur, houvast: een ritme van aandacht, uitdaging en zorg. Er is een plek voor ouders, andere kinderen, familie, buurtgenoten, begeleiders en leerkrachten. Er zijn verhaaltjes voor het slapen gaan, groeistreepjes op het kozijn, televisieprogramma's, verjaardagen enzovoorts.

Zo gezien is cultuur een natuurlijke staat van de wereld waarin kinderen opgroeien.

Maar de wereld is ook een caleidoscoop van onbegrijpelijke fragmenten. Met gebeurtenissen die ze overvallen, zoals ideeën die ze uitdagend vinden maar nog niet goed kunnen plaatsen, uitvindingen, boeken of films waarin ze iets van zichzelf ontdekken. Dit duurt een leven lang. Niemand leeft zonder cultuur, cultuur is er altijd. Als je van het standpunt uitgaat dat cultuur de natuurlijke staat is waarin de ontwikkeling van kinderen plaatsvindt, en waarin zich de ervaringswereld van kinderen afspeelt, dan ligt het voor de hand om cultuureducatie in het basisonderwijs alle ruimte te geven. Daarbij kunnen alle intelligenties aangesproken en verder ontwikkeld worden.

Intelligentie beschouwen we immers als “het vermogen om problemen op te lossen of producten te vervaardigen die van belang zijn in een bepaalde cultuur of gemeenschap”. (Gardner, 1999)

Cultuureducatie kun je beschouwen als een besef ontwikkelen van de werkelijkheid waarin je leeft. Ontdekken dat mensen op veel verschillende manieren vorm hebben gegeven aan de wereld en hun leven. Ontdekken wie je zelf bent en wilt worden. Oog leren krijgen voor veranderingen en leren daarop te anticiperen. Cultuur is een dynamisch gegeven met constante elementen.

Cultuur is herkenbaar. Je kunt haar waarnemen met al je zintuigen. In verhalen, oude en nieuwe voorwerpen, kookboeken, beeldende kunst, muziek, fotografie architectuur, interieurs, rituelen bijvoorbeeld.

Kinderen leven als vanzelfsprekend in een concrete culturele omgeving. Het feit dat deze waarneembaar is, maakt het mogelijk om er leersituaties over te ontwerpen, waarin kinderen actief en betekenisvol kunnen leren. Ze kunnen daarin ook standpunten van anderen leren ontdekken en hun eigen referentiekader verruimen. Via de kunsten en cultureel erfgoed kunnen kinderen vanuit hun eigen werkelijkheid andere, mogelijke werkelijkheden gaan verkennen. Door actief te zijn en betekenis toe te kennen aan hun activiteiten, leren ze. De leersituaties zullen veiligheid en uitdaging moeten bieden, herkenning en ontdekking, bagage en steun, interactie en reflectie.

Een overzicht van de verschillende intelligenties

1. Verbaal-linguïstische intelligentie

Deze intelligentie komt tot uiting in gesproken en geschreven taal. We gebruiken deze intelligentie om te denken in, met en over woorden. Leerlingen met deze intelligentie houden van luisteren naar verbale uitleg, lezen, schrijven en discussiëren. We stimuleren deze intelligentie door leerlingen een vreemde taal te leren, spreekbeurten te laten houden of met ze te debatteren over een gericht onderwerp.

2. Logisch-mathematische intelligentie

Deze intelligentie komt tot uitdrukking in getallen en symbolen die verhoudingen uitbeelden. We gebruiken deze intelligentie om te denken in, met en over hoeveelheden en verhoudingen.

Leerlingen met deze intelligentie houden van vraagstukken en het analyseren ervan. We stimuleren deze intelligentie door leerlingen bijvoorbeeld voorspellingen te laten doen, verbanden te laten ontdekken en een onderwerp logisch te laten beredeneren.

3. Visueel-ruimtelijke intelligentie

Deze intelligentie komt tot uitdrukking in visuele beelden, objecten en het navigeren door de ruimte. We gebruiken deze intelligentie om te denken in, met en over visuele beelden.

Leerlingen met deze intelligentie houden ervan gebruik te maken van visuele input (grafieken, modellen, foto's, films, video's, tekeningen, animaties). We stimuleren deze intelligentie door leerlingen bijvoorbeeld visuele verwerkingen, een plattegrond of maquette te laten maken.

4. Muzikaal-ritmische intelligentie

Deze intelligentie komt tot uitdrukking in melodieën, klanken en ritmes. We gebruiken deze intelligentie om te denken in, met en over muziek. Leerlingen met deze intelligentie houden ervan gebruik te maken van muzikale input (liedjes, raps, deuntjes). We stimuleren deze intelligentie door met leerlingen te zingen, musiceren, reageren en analyseren en muziek te componeren.

5. Lichamelijk-kinesthetische intelligentie

Deze intelligentie komt tot uitdrukking in gezichtsuitdrukkingen, handgebaren, bewegingen. We gebruiken deze intelligentie om te denken in, met en over bewegingen en gebaren.

Leerlingen met deze intelligentie houden van beweging, mime, acteren en praktische activiteiten. We stimuleren deze intelligentie door met leerlingen activiteiten te ondernemen waarbij ze hun lichaamstaal kunnen inzetten.

6. Naturalistische intelligentie

Deze intelligentie gebruiken we om te denken over planten, dieren, wolken, stenen en andere natuurverschijnselen. Leerlingen met deze intelligentie houden van verzamelen, analyseren, natuur, zorgen voor planten, dieren en milieu. We stimuleren deze intelligentie door leerlingen observatieopdrachten te geven, of voorwerpen te classificeren en rubriceren in zelfgemaakte categorieën.

7. Interpersoonlijke intelligentie

Deze intelligentie gebruiken we om andere mensen te begrijpen en succesvol met hen om te gaan. Leerlingen met deze intelligentie houden ervan om te werken met, te leren van en te zorgen voor anderen. Dat kan zich uiten in leiding kunnen geven, vrienden maken en houden, signalen oppikken uit de sociale omgeving, zich kunnen verplaatsen in het standpunt van een ander. We stimuleren deze intelligentie door leerlingen bijvoorbeeld interviews af te laten nemen, onderzoek te laten doen en creatieve samenwerkingsprojecten te laten organiseren.

8. Intrapersoonlijke intelligentie

Deze intelligentie gebruiken we om te denken met, in, over gevoelens, stemmingen en gemoedstoestanden. Leerlingen met deze intelligentie houden ervan om alleen te zijn, willen ruimte om gedachten, voorkeuren, plannen, fantasieën, herinneringen, gevoelens en ervaringen te onderzoeken. Dat kan zich uiten in reflectie, zelfonderzoek, het eigen leerproces vormgeven en zelfacceptatie. We stimuleren deze intelligentie bijvoorbeeld door leerlingen ruimte te geven voor associaties over eigen gedrag, denken en gevoelens, hun eigen sterke en zwakke kanten te laten onderzoeken en aandacht te besteden aan dromen, herinneringen en fantasieën.

Een museumproject met leerlingen

Voor activiteiten met leerlingen in een project rondom museumbezoek kun je allerlei didactische werkvormen en inhouden kiezen. In 'Het Complete MI Boek' van Kagan&Kagan vind je hulpmiddelen om tot een gestructureerd MI-aanbod te komen. In onderstaande tekst geven we een aantal mogelijkheden bij iedere intelligentie. Je kunt deze zelf uitbreiden en afstemmen op de intelligenties van je leerlingen en jouw eigen werkstijl. De activiteiten zijn ingedeeld in activiteiten die voorafgaand, tijdens en na een museumbezoek plaats kunnen vinden en die voor de verwerking ervan geschikt zijn.

'Blikopener Beeld' biedt als spel uitstekend materiaal ter introductie. Je kunt het spelen met een klassengroep. Het bereidt leerlingen voor op het museumbezoek. Het spel bestaat uit een spelbord, opdrachtkaarten en voorwerpen. Leerlingen gaan in dit spel interactief hun waarneming intensiveren en al hun zintuigen en intelligenties gebruiken bij het spelen ervan.

□ Verbaal-linguïstisch:

voor	<ul style="list-style-type: none">- <u>Boek</u>: lees een jeugdboek over een kunstenaar (denk hierbij aan het tijdschrift DADA; boeken met bepaalde thema's; boeken over afzonderlijke kunstenaars op verschillende leeftijdsniveaus).- <u>Catalogus</u>: schrijf een catalogus bij voorwerpen uit je eigen voorwerpenverzameling 'Schatten van voorwerpen'.- <u>Vertel</u>: vertel een verhaal over het oudste of het meest vreemde voorwerp dat je in huis hebt.- <u>Op Zoek</u>: zoek informatie op over het museum waar je naartoe kunt gaan.
tijdens	<ul style="list-style-type: none">- <u>Nieuwe Naam</u>: bedenk bij een voorwerp een nieuwe naam die het voorwerp karakteriseert.- <u>Brief</u>: schrijf een brief aan een geportretteerd persoon.- <u>Teken Wat Ik Schrijf</u>: (werk in tweetallen). Neem een voorwerp of reproductie van een kunstwerk als uitgangspunt. Teken dit na en

	<p>schrijf zo duidelijk mogelijk aanwijzingen op waarmee de ander het plaatje zou kunnen tekenen. Wissel de beschrijvingen uit en probeer het beschreven kunstwerk na te tekenen. Vergelijk daarna elkaars tekeningen, en bespreek hoe je de aanwijzingen kunt verbeteren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Geheimen</u>: kies een museumstuk dat je geheimzinnig vindt en verzin er een spannend verhaal bij.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Leer Logboek</u>: schrijf op wat je geleerd hebt van een les, een werkstuk of een excursie. - <u>Debat</u>: voer een debat over de keuze van een kunstwerk in de buurt. - <u>Een A tot Z Breinstorm</u>: schrijf met iedere letter uit het alfabet iets over bijzondere architectuur. - <u>Attentie!</u>: schrijf een oproep voor het maken van een kunstwerk voor de school. - <u>Tafel Rondje</u>: (werk in groepen van minimaal vier personen). Geef een papier door waarop ieder om de beurt een regel schrijft. Zo ontstaat een gezamenlijk verhaal dat bijvoorbeeld gebruikt kan worden voor een animatiefilmpje.

□ Logisch-mathematisch:

voor	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Twee Vak Vulling</u>: (aan de hand van enkele voorwerpen of reproducties die door de leerkracht in verschillende vakken zijn geplaatst). Discussieer over de verschillen tussen de voorwerpen totdat jullie het ordeningscriterium kunnen noemen. Herhaal dit voor jezelf met twee voorwerpen. - <u>Ontdek Patronen</u>: ga aan de hand van architectuurfoto's op zoek naar terugkerende geometrische vormen hierin. - <u>Wat Als?</u>: bespreek wat er zou gebeuren als er in de klas plotseling iets zou verdwijnen zoals het schoolbord, of het licht.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Wie Ben Ik?</u>: (aan de hand van kaart met een voorwerp of een kunstwerk dat op de rug van elke leerling is geplakt, zonder dat die weet wat het is). Loop door het lokaal en zoek een partner. Kijk op elkaars rug. Probeer erachter te komen wie je bent door vragen te stellen die de ander alleen met ja of nee mag beantwoorden. Als je geraden hebt wie je bent, mag je de kaart op de borst dragen en de ander subtiele hints geven. - <u>Zoek De Valse</u>: (werk in groepjes van minimaal drie personen). Schrijf drie beweringen op over het onderwerp van het museumbezoek. Twee beweringen zijn waar, maar lijken onwaarschijnlijk. Een bewering is geloofwaardig maar onjuist. Om beurten lees je je bewering voor in een groepje. De andere leerlingen bespreken met elkaar wat de onjuiste bewering is. Hebben ze deze gevonden, dan krijgen ze een compliment van de schrijver. Niet geraden: de schrijver krijgt een compliment van de anderen. Ga zo door tot iedereen in de groep aan de beurt is geweest. - <u>Zoek Mijn Ordening</u>: (werk in groepjes van vier). Iedereen krijgt acht kaartjes met tegenstellingen (bijvoorbeeld zwart- wit; brutaal-verlegen; zwaar- licht; dromerig- alledaags). Leg om beurten een

	tegenstelling bij een voorwerp of kunstwerk. De anderen proberen te ontdekken welke motivatie je daarvoor hebt.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Wat Als?</u>: denk na over een hypothetische vraag als: wat zou er gebeuren met de collectie en de inrichting van een gebouw als jij er een museum zou mogen oprichten? - <u>Op Volgorde Zetten</u>: probeer verschillende illustraties uit jeugdboeken of interieurs in de juiste tijdsvolgorde plaatsen. - <u>Grafische Schema's</u>: (werk in groepjes van minimaal drie personen). Maak in een grafiek zichtbaar welke ervaringen in het museum jouw groepje het belangrijkste vindt. Vergelijk deze met andere groepjes.

□ Visueel-ruimtelijk:

voor	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Geleide Voorstelling</u>: doe je ogen dicht en richt je op het visualiseren van wat de leerkracht vertelt over een rijk en gedetailleerd schilderij. - <u>Verbeelden</u>: maak foto's voor een brochure over de wijk waarin je woont. - <u>Wat Zie Ik?</u>: bekijk en analyseer videoclips zonder geluid, en vergelijk de verschillende interpretaties.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Verbeelden</u>: maak een visitekaartje met een logo voor een bepaalde verzamelaar. - <u>Voorstellen Schrijven Rond Praat</u>: (werk in groepjes van drie) maak naar aanleiding van een bepaald onderwerp een visualisatie van de omgeving waar je in je verbeelding bent. Je bent bijvoorbeeld met een bepaald attribuut op stap gegaan en kijkt naar beeldende kunst uit een bepaalde tijd of een bepaalde cultuur. Schrijf daarna op wat je gezien hebt en lees dat voor aan je groepje. De anderen kunnen hun ogen dicht doen en proberen te zien wat de anderen zagen. - <u>Rebus</u>: vervang een voorwerp door een rebus. - <u>Omtrek Gevonden</u>: (werk in groepjes van minimaal drie personen). Verzamel silhouetten van voorwerpen die je spannend, mooi, grappig, raadselachtig of leerzaam vindt en teken de contouren. Vergelijk ze later met de voorwerpen van andere groepjes.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Ontwerp</u>: teken een ontwerp voor een fijne woonomgeving. - <u>Plattegrond & Model</u>: maak een model van bijvoorbeeld een zwembad vroeger, nu en in de toekomst. - <u>Verbeelden</u>: maak illustraties voor een brochure over een speciaal museum. - <u>Verbeelden</u>: ontwerp een etalage voor een speciaal thema. - <u>Verbeelden</u>: ontwerp een storyboard voor het verhaal van een korte film.

□ Muzikaal-ritmisch:

voor	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Muziek & Ding</u>: (aan de hand van muziekfragmenten die voor de leerling redelijk onbekend zijn). Associeer muziekfragmenten met verschillende kunstwerken, gebouwen of voorwerpen. Probeer deze te visualiseren. - <u>Feestmuziek van vroeger en nu vergelijken</u>: (aan de hand van
------	---

	<p>twee verschillende fragmenten muziek). Schrijf een kort verhaal bij de muziek over de sfeer van een feest dat bij het fragment past.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Klank & Ding</u>: (aan de hand van voorwerpen die zeer verschillend zijn qua materiaal, sfeer, toepassing). Bedenk een nieuwe naam voor het voorwerp en experimenteer met klanken en ritmes die erbij passen.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Muziek & Ding</u>: (werk in tweetallen aan de hand van een muziekfragment op een walkman). Zoek een voorwerp in het museum dat erbij past. - <u>Klankverzameling</u>: ga op zoek naar twintig geluiden die bij de voorwerpen of het museum zouden kunnen horen. Welke zou je op kunnen nemen als je een recorder had? Teken en beschrijf deze geluiden. - <u>Lied</u>: (werk in viertallen). Bedenk zinnen, woorden en ideeën voor een liedje over het museum. Zet ze op een bekende wijs en draag het voor.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Team Kreet</u>: (werk in groepjes van minimaal vier personen). Maak een teamkreet over een aspect van het museumbezoek. Schrijf woorden en zinnen op die met de leerstof te maken hebben. Verzin dan een ritme waarmee je de belangrijkste woorden of zinnen benadrukt en voeg het ritme toe. - <u>Lied maken voor je eigen museumcollectie</u>: richt je eigen zaal in in het museum. Kies welke dingen je wil bewaren uit de museumcollectie en wat je er van jezelf aan wil toevoegen. Maak er een welkomstlied van voor de bezoekers. - <u>Video- Journaaluitzending</u> maken. (werk in groepjes van minimaal drie personen, aan de hand van een fictief museumbezoek). Bedenk welke fragmenten je wil laten zien en verbind deze met muzikale overgangen.

□ Lichamelijk-kinesthetisch:

vooraf	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rollenspel & Uitbeelden</u>: zoek informatie op over een bepaalde persoon. Organiseer zogenaamd een speciale bijeenkomst waarop deze persoon aanwezig is. Iedereen verplaatst zich in de persoon die hij bestudeerd heeft en speelt deze rol. - <u>Mensenjacht</u>: schrijf een karakteristieke eigenschap of hobby van jezelf op en ga in de klas op zoek met iemand met dezelfde karakteristieke eigenschap of hobby. - <u>Eens/ Oneens Cirkel</u>: (aan de hand van stellingen over het museumbezoek die de leerkracht voorlegt). Ga met de groep in een grote cirkel staan. Denk na over de stelling. Ben je het eens, ga dan dicht bij de leerkracht staan. Ben je het oneens, blijf dan bij de buitenrand. Discussieer met de andere groep.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rollenspel & Uitbeelden</u>: neem de houding van een beeld aan en stel voor wat je als beeld allemaal meemaakt vanaf je sokkel. - <u>Handelend leren</u>: werk met voorwerpen of materialen die in de collectie terugkomen. - <u>Binnen / Buitenkring</u>: vorm met zijn allen een kring. Maak een binnen- en een buitenring door tegenover de persoon naast je te gaan staan. Vertel aan degene tegenover je over een opdracht of

	<p>een vraag die je gekregen hebt bij het museumbezoek. Doe dat over en weer. Als beide partijen hun ervaring hebben uitgewisseld verschuift één kring een plaats door en begint de uitwisseling opnieuw.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Team Hints</u>: (werk in groepjes van vier aan de hand van een voorwerp of begrip dat je van de leerkracht krijgt). Eén leerling beeldt het voorwerp of begrip uit. De anderen moeten het raden.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Poppenkast/ Muppet Show</u>: maak naar aanleiding van het museumbezoek een poppenkastvoorstelling. - <u>Dans & Beweging</u>: maak een dansje waarbij je je laat inspireren door enkele kunstwerken uit de museumcollectie. - <u>Uitvinden- Ontwerpen- Bouwen</u>: bouw naar aanleiding van het museumbezoek eigen voorwerpen, bijvoorbeeld machines of vervoersmiddelen. - <u>Rollenspel & Uitbeelden</u>: maak een toneelstuk over het museumbezoek.

□ Naturalistisch:

vooraf	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Kijk- Schrijf- Gesprek</u>: (naar aanleiding van een voorwerp dat je van de leerkracht krijgt). Bekijk het voorwerp twee minuten goed. Leg ieder detail vast in je visuele herinnering. Probeer daarna vanuit je geheugen het voorwerp zo goed mogelijk beschrijven. Vergelijk jouw beschrijving met die van de anderen en bekijk het voorwerp opnieuw. Bespreek de verschillen. Zo kun je ook een <u>Hoor- Schrijf- Gesprek</u>; <u>Ruik- Schrijf- Gesprek</u>; <u>Proef- Schrijf- Gesprek</u>; <u>Voel- Schrijf- Gesprek</u> uitvoeren.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Kijk- Teken- TweePraat</u>: (werk in tweetallen) bekijk een voorwerp en teken het individueel na. Noem daarna om de beurt eigenschappen op van het voorwerp. Vergelijk de observaties van jullie twee met die van een ander tweetal. - <u>Gelijk- Ongelijk</u>: (werk in tweetallen aan de hand van twee voorwerpen, teksten, kunstwerken of illustraties die aan elkaar verwant zijn, maar toch van elkaar verschillen). Werk samen om alle overeenkomsten en verschillen te ontdekken en te beschrijven. Noteer ze op lijsten. - <u>Kijk- Schrijf- TweePraat</u>: observeer in tweetallen de inrichting en communicatieaspecten van het museum. Let ook op het gedrag van de medewerkers, medeleerlingen en eventueel andere bezoekers. Noteer twintig observaties op een inventarislijst. Wissel met een ander tweetal de observaties uit.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Rubriceren</u>: bedenk zelf categorieën voor een museumcollectie en rubriceer hierin zo veel mogelijk voorwerpen, kunstkaarten en eigen producten. - <u>Rubriceren</u>: (werk in tweetallen). Maak een top tien met eigenschappen van de inrichting, communicatie en service in je fictieve eigen museum. Wissel deze uit met een ander tweetal. - <u>Huisstijl</u>: zoek plaatjes, kleuren, materialen waarmee je een staalkaart maakt van de sfeer in je fictieve museum.

□ Interpersoonlijk:

vooraf	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Kringgesprek</u>: (aan de hand van groot aantal kunstkaarten in verschillende stijlen). Pak een kaart die je ergens aan doet denken en vertel in tweetallen om de beurt aan elkaar welke associatie je erbij hebt. Vat vervolgens je eigen verhaal in één zin samen en schrijf het op. Vorm een kring en lees om beurten de zin voor terwijl je de kaart laat zien. - <u>Team Interview</u>: vorm groepjes van drie personen. Iedereen staat om de beurt in het middelpunt. De groepsleden stellen vragen gedurende een bepaalde tijd. Deze vragen zijn eventueel tevoren met de klas bedacht, gekopieerd en door elkaar gehusseld. Iedereen heeft het recht om de vraag al dan niet te beantwoorden. - <u>Interview</u>: interview leerkrachten of familieleden over belangrijke gebeurtenissen in hun leven en wat ze daarvan graag wilden onthouden, of over belangrijke voorwerpen die ze bewaard hebben.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Taak Verdeling</u>: bestudeer individueel een onderdeel van de museumcollectie. Leer daarna in de groep aan elkaar wat je zelf hebt geleerd. - <u>Rollenspel & Uitbeelden</u>: bezoek het museum in een bepaalde rol. Een groepje van vier personen vormt een kunstcommissie. De commissie is op zoek naar vijf kunstenaars die een kunstwerk mogen ontwerpen voor een jubileum. Ze vraagt advies aan de andere leerlingen. Deze maken in tweetallen, aan de hand van het werk in het museum een selectie en een aanbevelingskaart die ze voorleggen aan de kunstcommissie. De commissie kiest hieruit. - <u>Interview</u>: leg je eigen visitekaartje bij een voorwerp of kunstwerk uit de collectie neer. Vorm groepjes van drie personen en ondervraag elkaar over de motivatie om die keuze te maken.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Geef Geld</u>: doe een voorstel met betrekking tot de inhoud van het museum. Presenteer dat duidelijk aan de groep met een kort beschrijving en/ of beeld. Daarna krijg iedereen fiches die euro's vertegenwoordigen. Dit moet je aan meer dan een voorstel uitgeven. Het voorstel met de meeste euro's wordt uitgeroepen tot de keuze van de groep. - <u>Commentaar Op Tournee</u>: (werk in groepjes van minimaal drie personen). Ga bij elkaar op bezoek en bekijk elkaars voorstellen. Geef schriftelijk commentaar en laat het bij de groepen achter. Als het team weer bij de eigen tafel terugkomt, liggen er de commentaren van andere teams. - <u>Presentaties</u>: (werk in groepjes van drie). Maak een plan voor een museum. Presenteer het aan een andere groep. Vraag om feedback en verwerk deze. Presenteer het plan dan aan de hele klas.

□ Intrapersoonlijk:

vooraf	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Uiten Van Voorkeur</u>: kies een hoek in het museum waarin je wil werken. Beschrijf de reden van je keuze. Bespreek deze in tweetallen. - <u>Denk- Tweetal- Vertel</u>: (aan de hand van een vraag over de
--------	--

	<p>betekenis van bewaren of herinneren). Denk na over je antwoord en vorm tweetallen om de antwoorden mee te bespreken. Een aantal leerlingen vertelt de antwoorden aan de klas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Ik Ook Groepen</u>: (aan de hand van een vraag over een onderwerp waarover de leerlingen van mening verschillen. Bijvoorbeeld: wie zou je willen zijn als je een kunstenaar was: een muzikant, een uitvinder, een onderzoeker, een schrijver, een gedicht, een lied enz). Vorm groepjes gelijkgestemden. Bespreek je keuze met de klas, of met leerlingen die een andere keuze hadden gemaakt.
tijdens	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Tweegesprek Op Tijd</u>: Vertel een ander een paar minuten over een bepaald voorwerp/kunstwerk in het museum. Daarna is de beurt aan de ander. - <u>Gedachten Notities</u>: leg gevoelens, verhalen, tekeningen, plaatjes, overdenkingen, associaties vast bij het museumbezoek. - <u>Rol</u>: kies een symbool dat bij je past (bijvoorbeeld een vorm, een attribuut, een dier, een plant/bloem/boom, een instrument). Breng in beeld en beschrijf welke aspecten van het museum bij het symbool passen. - <u>Gekke Vragen</u>: stel tien gekke vragen aan de collectie van het museum. Ga in groepjes van minimaal drie personen op zoek naar de antwoorden.
na	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Gedachten Notities</u>: leg gedachten, associaties, gevoelens, gebeurtenissen, tekeningen en verhalen vast bij een fictief museum in oprichting (bijvoorbeeld een museum van de school). - <u>Catalogus</u>: schrijf een eigen pagina in een boek dat de catalogus vormt van de tentoonstelling in de school. - <u>Scheurkalender</u>: maak een bladzijde voor een scheurkalender waarin je iets speciaals schrijft en in beeld brengt over een fictief museum. Elke dag leest een leerling een bladzijde voor.

Bronnen

Gardner H. (1999), *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic Books.

Kagan S. & Kagan M. (2006), *Meervoudige intelligentie, Het complete MI boek*. Bazalt: Vlissingen.

CANON – Cultuurcel departement Onderwijs Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap; Culturele Biografie Vlaanderen vzw en het MuHKA (Museum voor Hedendaagse Kunst Antwerpen), 2004, *Blikopener, beeldende kunst, muziek, drama*.