

cultureel
vermogen



AAN!

Ontwerptool
culturele ontmoeting



135 MIN

LEES DIT EERST

Wat ga je doen?

- Je gaat samen een activiteit ontwerpen

Wie kunnen meedoen?

- Je kunt deze tool gebruiken met een groep van 3-7 mensen
- De tool werkt het beste als mensen iets willen ontdekken.
- De tool werkt goed in homogene én in gemengde groepen (management, practitioners, ondersteuning)

Vorbereiding?

- Speel de "Koerskaart" (of lees de handreiking Cultureel Vermogen en bekijk de filmpjes)

Hoelang duurt het?

- De speeltijd is ongeveer 2:15 uur; houd rekening met een pauze

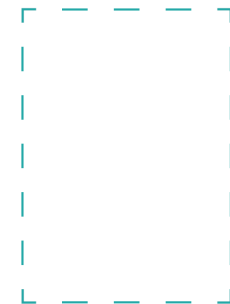
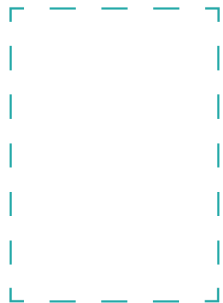
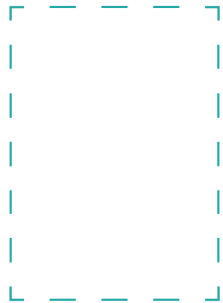
Wat levert het op?

- Een vernieuwend ontwerp
- Inspiratie voor een nieuwe manier van kijken, die aansluit op de Competentie-tool en de Evaluatie-tool

Praktisch: wat heb je nodig?

- Een rustige plek met een tafel en stoelen
- Losse vellen papier, pennen, post-its
- Print alle sheets 1x uit - in kleur op A4 formaat
- Leg de print van de vlam in het midden van de tafel
- Leg alle sheets rondom het tafelblad (zie volgende sheet)
- Knip en vouw de groene en rode kaarten
- Je kunt deze tool ook staande spelen

STARTTAFEL



Ontwerptool

1. Start (5 min.)

Lees hardop voor:

Je bent bij elkaar omdat je samen iets wilt gaan doen: een **vuur** ontsteken met **iets**: een les, een project, een presentatie, een programma, een festival, event.... Deze "ontwerptool" wijst je de weg.



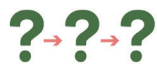
Wie pakt de rol van voorlezer?

Jij leest de vragen voor en zorgt ervoor dat alles goed wordt opgeschreven.



Wie pakt de rol van tijdbewaker?

Jij bewaakt de speelduur en de tijd bij elke vraag.



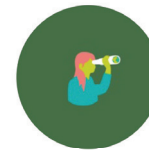
Wie pakt de rol van doorvrager? Jij vraagt kritisch door waar anderen stoppen.

Scan de code en kijk naar het intro-filmpje

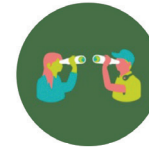


Vertrekpunt

Een culturele ontmoeting gaat AAN als :



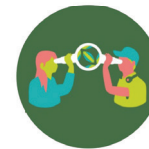
mensen zich thuis voelen, veilig voelen, bewust van de **eigen** cultuur, identiteit, waarden en symbolen



mensen **anderen** ontmoeten, verschillen ervaren en daarmee creatief om kunnen gaan



mensen **het andere** ontmoeten, culturele uitingsvormen eigen maken en vernieuwen

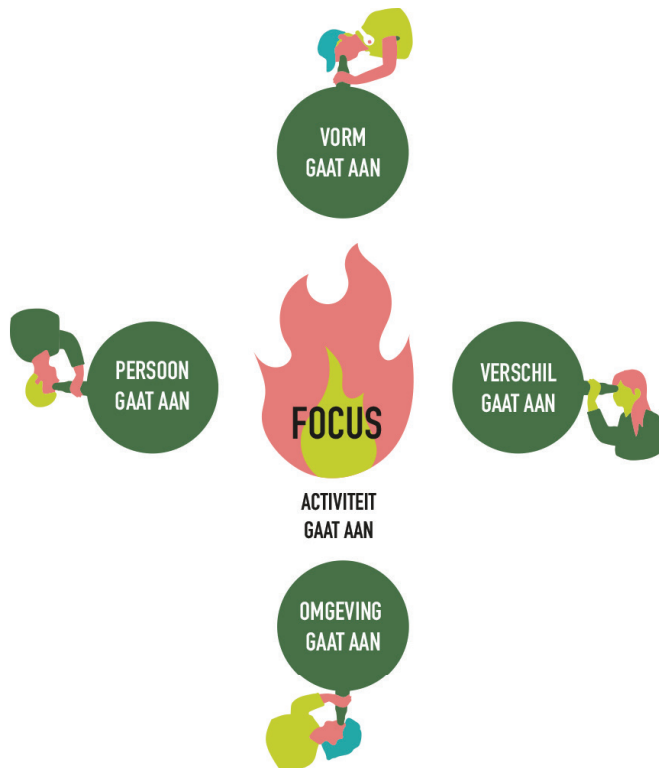


mensen **de omgeving** ontmoeten, en die betekenisvol ervaren en delen

=> dat ga je ontwerpen!

Deze elementen komen steeds terug in alle tools

2. Focus! (5 min.)



WAT GA JE ONTWERPEN?

Bespreek kort wat je wilt gaan doen:
wat, voor wie, waartoe.

Schrijf dit op een papier en leg die
“focus-kaart” in het midden, bij de vlam.

Voorbeeld: wij gaan een dansproject ontwerpen voor kinderen in een achterstandswijk.

Voorbeeld: wij gaan een les op een basisschool maken waarin we geschiedenis op een andere manier willen laten ervaren.

Voorbeeld: wij gaan een buurtfestival organiseren.

Voorbeeld: wij gaan een museumbezoek ontwerpen voor immigranten, om hen aan te haken bij de lokale geschiedenis.

(... maar een “reguliere” les of cursus kan net zo goed!)

3. Brandstofkaarten verkennen (5 min.)

Om vuur te maken heb je
brandstof nodig.

Die brandstof kun je aanleggen
in de vier hoeken rondom het
vuur.

Bekijk de vier brandstof-
kaarten. Lees ze voor en leg ze
aan bij het vuur.



4. Brandstofkaarten verzamelen (60 min.)

AAN DE SLAG!

1.

Begin met de eerste brandstof-kaart (links)

Beantwoord samen de vragen en schrijf op; (gebruik eventueel post-its voor alle ideeën)

Leg de ideeën bij het vuur.

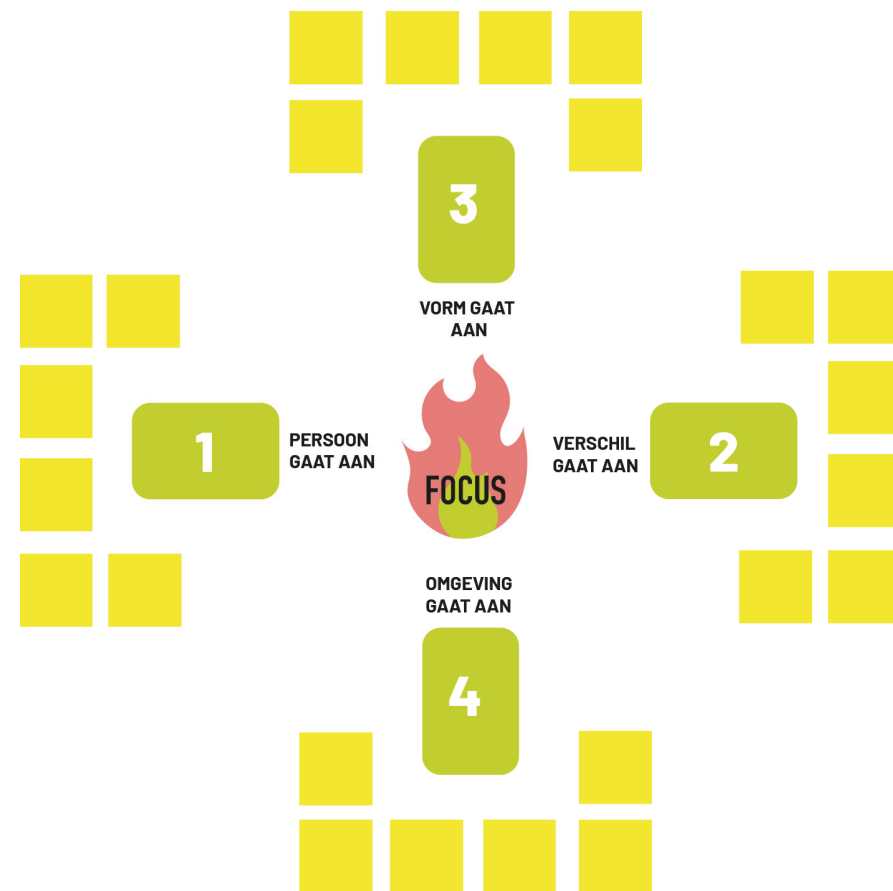
2.

Vat de opbrengst (on screen) samen op de Centrale ontwerpkaart

Doe hetzelfde (op volgorde) met de andere drie brandstofkaarten

Let op, tijdbewaker!

Je hebt 15 minuten per kaart.



5. Samenvatten (10 min.)

Neem een foto van wat
op tafel ligt

Controleer en vul aan wat
je hebt verzameld
(hiernaast)

(Doe dat *on screen*, zodat
je het kunt bewaren!)

Neem daarna een korte
PAUZE

CENTRALE ONTWERP KAART

(Brandstof inbrengen)

Opbrengst Brandstofkaart 1: >>

Opbrengst Brandstofkaart 2: >>

Opbrengst Brandstofkaart 3: >>

Opbrengst Brandstofkaart 4: >>

6. Zuurstof verzamelen (60 min.)

Vuur heeft ook **zuurstof** nodig

- Neem even de tijd om de voorkanten van de vier zuurstof-kaarten te bekijken.
- Bespreek per "hoek" hoe de zuurstofkaarten de opbrengst van de brandstofkaarten kunnen versterken.
- Inspiratie nodig? Check de achterkant van de zuurstof-kaart.
- Schrijf mee (**on screen**) op de Centrale ontwerpkaart

Je hebt 15 min per kaart



CENTRALE ONTWERP KAART

(Zuurstof inbrengen)

Opbrengst Zuurstofkaart 1: >>

Opbrengst Zuurstofkaart 2: >>

Opbrengst Zuurstofkaart 3: >>

Opbrengst Zuurstofkaart 4: >>

7. Ontwerp samenvatten (10 min.)

cultu^oel
vermog^on

Gelukt!

Alle brandstof en
zuurstof is
verzameld.

Ga terug naar de
Centrale ontwerpkaart
en geef je activiteit een
naam en een korte
samenvatting

Bekijk samen het hele
ontwerp en vul zo
nodig nog aan

CENTRALE ONTWERP KAART

Naam activiteit: >>

Datum: >>

Korte samenvatting: >>

Ingebrachte brandstof en zuurstof:

>>

>>

>>

Ontwerptool

8. Voorwaarden? (10 min.)

cultu^oel
vermog^on

Je ontwerp is klaar

Wat heb je verder nog nodig
om het ontwerp uit te
kunnen voeren?

Noem om de beurt een
voorwaarde en schrijf die
op de voorwaardenkaart
(hiernaast)

*(Tip. Denk bijvoorbeeld aan:
mindset, inspiratie, faciliteiten,
ondersteuning, communicatie,
werving, ambassadeurs,
netwerk...)*

VOORWAARDENKAART

>>

Ontwerptool

9. Reflectie (10 min.)

cultu^oel
vermog^on

Maak kort een rondje (iemand schrijft mee):

** Wat neem je mee uit dit gesprek?*

>>

** De organisatie ben je samen: hoe kun je dit vuurtje verspreiden?*

>>

Ontwerptool

10. Vervolg

cultureel
vermogen

JE KUNT AAN DE SLAG

Goed om te weten: er zijn nog andere tools die goed aansluiten bij wat je net hebt gedaan:

COMPETENTIE-TOOL

(je vaardigheden en mindset)

EVALUATIE-TOOL

(waarnemen, bijsturen, evalueren)

Andere "routes" zijn:

Organisatie & samenwerking

Beleid

www.lkca.nl/tools-cultureel-vermogen



Platform voor culturele ontmoeting en Cultureel Vermogen

Mede mogelijk gemaakt door:

FONDS VOOR
CULTUUR
PARTICIPATIE

KL
AC

Ontwerptool



1. Persoon aansluiten

Mensen laten zich kennen, en laten hun waarden, symbolen en identiteiten spreken



BRANDSTOF KAART

2. Verschillen delen

Mensen zijn uitgedaagd en laten hun culturele verschillen spreken



BRANDSTOF KAART

3. Vorm vernieuwen

Mensen ontmoeten of maken (voor hen) nieuwe uitingsvormen en delen dat met elkaar



BRANDSTOF KAART

4. Omgeving betrekken

Mensen ontmoeten verbeeldend hun culturele omgeving en delen betekenissen met elkaar



BRANDSTOF KAART

BRANDSTOF KAART

Hoe ziet dat eruit?
Geef ieder een inspirerend voorbeeld
Hoe maak je dat los?
Verken samen mogelijkheden en werkvormen, dos en donts
Hoe ga je dit in deze activiteit samenhangend vormgeven?
Schrif op de ontwerpk kaart

BRANDSTOF KAART

Hoe ziet dat eruit?
Geef ieder een inspirerend voorbeeld
Hoe maak je dat los?
Verken samen mogelijkheden en werkvormen, dos en donts
Hoe ga je dit in deze activiteit samenhangend vormgeven?
Schrif op de ontwerpk kaart

BRANDSTOF KAART

Hoe ziet dat eruit?
Geef ieder een inspirerend voorbeeld
Hoe maak je dat los?
Verken samen mogelijkheden en werkvormen, dos en donts
Hoe ga je dit in deze activiteit samenhangend vormgeven?
Schrif op de ontwerpk kaart

BRANDSTOF KAART

Hoe ziet dat eruit?
Geef ieder een inspirerend voorbeeld
Hoe maak je dat los?
Verken samen mogelijkheden en werkvormen, dos en donts
Hoe ga je dit in deze activiteit samenhangend vormgeven?
Schrif op de ontwerpk kaart





Ontsteek de verbeelding

Hoe ontsteek je fantasie en verbeelding?
Hoe houd je verbeelding AAN?

Check samen voor elk van de vier hoeken.
Schrijf op de ontwerpkaart.

Check achterkant en vul aan.



ZUURSTOFKAART

Ontsteek de uitdaging

Hoe verleid je om iets nieuws te doen?
Hoe houd je uitdaging AAN?

Check samen voor elk van de vier hoeken.
Schrijf op de ontwerpkaart.

Check achterkant en vul aan.



ZUURSTOFKAART

Ontsteek de speelsheid

Hoe maak je spel en speelsheid wakker?
Hoe houd je speelsheid AAN?

Check samen voor elk van de vier hoeken.
Schrijf op de ontwerpkaart.

Check achterkant en vul aan.



ZUURSTOFKAART

Ontsteek het eigenaarschap

Hoe maak je eigenaarschap / empowerment wakker?
Hoe houd je eigenaarschap AAN?

Check samen voor elk van de vier hoeken.
Schrijf op de ontwerpkaart.

Check achterkant en vul aan.



ZUURSTOFKAART

ZUURSTOFKAART

- Denk aan eigenaarschap:
- Narratief
 - Interacties
 - Vrijheid, improvisatie
 - Materiaal
 - Plek, aankleding, sfeer
 - Voorbeeld gedrag

ZUURSTOFKAART

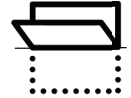
- Denk aan speels:
- Narratief
 - Interacties
 - Vrijheid, improvisatie
 - Materiaal
 - Plek, aankleding, sfeer
 - Voorbeeld gedrag

ZUURSTOFKAART

- Denk aan uitdagend:
- Narratief
 - Interacties
 - Vrijheid, improvisatie
 - Materiaal
 - Plek, aankleding, sfeer
 - Voorbeeld gedrag

ZUURSTOFKAART

- Denk aan fantasievol:
- Narratief
 - Interacties
 - Vrijheid, improvisatie
 - Materiaal
 - Plek, aankleding, sfeer
 - Voorbeeld gedrag





VORM
GAAT AAN



PERSOON
GAAT AAN



FOCUS

ACTIVITEIT
GAAT AAN



VERSCHIL
GAAT AAN



OMGEVING
GAAT AAN