VAKFICHE toonmoment 2 atelier 3 kso

Examencommissie secundair onderwijs

//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Geldig van 01 januari 2020 tot en met 31 december 2020

Studierichting

Referentiekader

Leerplannen : De leerplandoelstellingen die de kandidaten moeten behalen om te slagen voor het vak Atelier 3kso komen uit volgende leerplannen:

- VVKSO D/2011/7841/004

- GO! 2002/222 KO

- GO! DKO 2018-006

Inhoud

Waarom leer je dit vak?

Wat moet je leren?

Welke opdracht moet je uitvoeren?

Hoe verloopt het examen?

Hoe beoordelen we het examen?

Met welk materiaal bereid je je voor?

Waarom leer je dit vak?

In het vak Atelier ontwikkel je jouw visueel en tactiel bewustzijn en vermogen. Je leert via een creatief scheppingsproces vormgeven aan je eigen observaties en ideeën. Je maakt kennis met de universele beeldende taal, begrijpt ze en leert ze zelf ook hanteren. Daarnaast leer je de verschillende technieken en materialen kennen en toepassen die noodzakelijk zijn om je ideeën tot uiting te brengen in een universele beeldtaal.   
  
Je leert een goed plan opstellen. We dagen je eerst uit om het antwoord te vinden op de vraag wat we van je verwachten. Wat is je concrete opdracht voor dit vak, wat moet je bereiken, welke doelstellingen moet je realiseren en wat kan je met deze opdracht leren? Vervolgens moet je het plan natuurlijk ook vastleggen en uitvoeren. Wat doe je eerst? Waar haal je de nodige informatie vandaan? Welk materiaal heb je nodig? Wie spreek je aan als het vastloopt? Tijdens dit leerproces zal je je trouwens ook voortdurend moeten afvragen of je al bereikt hebt wat je wilde bereiken en of je tevreden bent?  
  
Alle vakken in je studierichting bereiden je voor op de noodzakelijke attitudes, kennis en vaardigheden om door te stromen naar de verschillende opties van de bachelor- en masteropleidingen van het hoger kunstonderwijs. Ook met het vak Atelier beogen we een brede vorming.

Wat moet je leren?

uit welke componenten bestaat het vak?

|  |
| --- |
| beeldende middelen en hun relaties |
| beeldende materialen en technieken |
| methodisch, procesmatig en gestructureerd waarnemen en persoonlijk werken in 2D en 3D - gedrevenheid en creatie |

wat is de inhoud van het vak?

**beeldende middelen en hun relaties**

**kleur**

Hoe kun je het tintelen van licht op doek vastleggen en welke rol speelt kleur daarbij? Hoe gingen schilders om met kleur in verschillende tijdvakken? Hoe kan je kleur op een functionele manier gebruiken? Hoe ga je met kleur aan de slag om een indruk te geven van een welbepaald seizoen of de weersomstandigheden? Hoe roep je met kleur een intens levensgevoel op? Kan jij het onderscheid maken tussen additieve kleurmenging en subtractieve kleurmenging? Of maak je liever gebruik van de symbolische betekenis van kleuren?

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip kleur   * kleurkwaliteit versus kleurkwantiteit * kleur versus materie * kleurdimensies: toon, helderheid en contrast * contrastwerking (kleur tegen kleur) * kleurencirkel (primaire en secundaire kleuren) * kleurmenging: -subtractieve menging: kleuren gevormd door menging van pigmenten - CMYK (cyaan, magenta, yellow, key/zwart)   -additieve menging: kleuren gevormd door menging van licht - RGB (rood, groen, blauw)   * kleurfunctionaliteit en kleurbeleving * kleurperspectief: atmosferisch perspectief | het begrip kleur in al zijn facetten (kleurkwaliteit versus kleurkwantiteit, kleur versus materie, kleurdimensies, contrastwerking, …) herkennen en beschrijven      het begrip kleur in al zijn facetten (kleurkwaliteit versus kleurkwantiteit, kleur versus materie, kleurdimensies, contrastwerking, …) toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ ingeleverde (deel)opdrachten     het begrip kleur in al zijn facetten (kleurkwaliteit versus kleurkwantiteit, kleur versus materie, kleurdimensies, contrastwerking, …) in onderlinge relaties en in relatie met andere beeldende middelen toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ ingeleverde (deel)opdrachten |

**licht**

In dit onderdeel onderzoek je de werking van echt licht op driedimensionale vormen en de suggestie van licht in tweedimensionale werken: natuurlijk licht, kunstlicht (kaars, lamp), licht-donker contrast/clair-obscur (bijvoorbeeld bij iemand als Rembrandt), schaduw, plasticiteit, stofuitdrukking (suggestie van textuur van stoffen als fluweel, marmer, glas, ... door virtuoze lichtbehandeling).

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip licht   * relatie licht en schaduw * spiegeling en reflectie * clair-obscur * licht en projectie * licht en object * lichtbronnen * licht en kinetische plastiek | het begrip licht in al zijn facetten (relatie licht en schaduw, clair-obscur, …) herkennen en beschrijven      het begrip licht in al zijn facetten (relatie licht en schaduw, clair-obscur, …) toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ ingeleverde (deel)opdrachten     het begrip licht in al zijn facetten (relatie licht en schaduw, clair-obscur, …) in onderlinge relaties en in relatie met andere beeldende middelen toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ingeleverde (deel)opdrachten |

**punt, lijn, perspectief, vlak en volume**

Een lijn is simpelweg een aaneensluiting van punten. Een lijn kan oneindig zijn (zoals in een cirkel) of het heeft twee eindpunten.  
  
In dit onderdeel onderzoek je hoe je met lijnen vormen kan creëren, vlakken en patronen maken en beweging of textuur kan suggereren.  
  
Je onderzoekt hoe je met lijnen kan werken, hoe je een vorm kan afbakenen, hoe je een vorm morfologisch kan transformeren (bijvoorbeeld: van draadstructuur naar volume, suggestie van diepte door gebruik te maken van lijnperspectief). Je gaat na hoe je een element kan accentueren door contourlijnen, hoe je door diagonale, kromme en kronkelige lijnen beweging en onrust kan oproepen, hoe je rust en stabiliteit in een compositie brengt door horizontale en verticale lijnen.  
  
Verder onderzoek je hier de ruimtelijkheid en plasticiteit bij driedimensionale vormen en de suggestie van dieptewerking of plasticiteit in tweedimensionale werken. Je hebt aandacht voor verhoudingen tussen vormen. Je bestudeert de verhoudingen waarop driedimensionale objecten in een plat vlak, zoals een tekening of een schilderij, zijn afgebeeld als gezien vanuit het standpunt van een waarnemer (perspectivische weergave waardoor een ruimtelijke indruk ontstaat) en hoe de suggestie van plasticiteit ontstaat door licht en schaduwwerking (zie kleur en licht).

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| de begrippen: punt, lijn, perspectief, vlak en volume   * lijn – lijnwerking * contour – lijndikte * lijnrichting – vluchtlijn * lijnsoort * lineair ritme (analogie met muziek) * afstand * het nagelaten spoor | de begrippen punt, lijn, perspectief, vlak en volume in al hun facetten (lijn-lijnwerking, contour-lijndikte, lijnrichting-vluchtlijn, ….) herkennen en beschrijven      de begrippen punt, lijn, perspectief, vlak en volume in al hun facetten (lijn-lijnwerking, contour-lijndikte, lijnrichting-vluchtlijn, ….) toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ ingeleverde (deel)opdrachten     de begrippen punt, lijn, perspectief, vlak en volume in al hun facetten (lijn-lijnwerking, contour-lijndikte, lijnrichting-vluchtlijn, ….) in onderlinge relaties en in relatie met andere beeldende middelen interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ingeleverde (deel)opdrachten      licht, schaduw en kleur onderzoeken, ontdekken, aantonen en gebruiken om het begrip volume te benadrukken en te versterken |

**vorm en restvorm**

In dit onderdeel onderzoek je vormaspecten (ruimtelijk – organisch – geometrisch – open – gesloten – massief – hol…), vormstructuren (een kubus bijvoorbeeld heeft een skelet van 12 lijnen en 6 vlakken) en vormcontrasten (veel – weinig , doorzichtig – ondoorzichtig, vlak – ruimtelijk, organisch – geometrisch, …).  
  
Verder ga je na hoe je door vormen in een beeldvlak te plaatsen in de hierdoor ontstane tussenruimtes weer nieuwe vormen creëert.  
  
De tussenruimtes zijn dus vormen die je niet echt maakt maar die ontstaan doordat je de positieve vormen plaatst en schuift.  
  
Logisch dat je hier niet om het verschijnsel silhouet heen kan. Een silhouet is een ondoorzichtige egale vorm van een object (persoon, voorwerp, gebouw…) in sterk contrast met de achtergrond. Het is een vlakke weergave van een ruimtelijke vorm.  
  
In dit onderdeel probeer je dan ook volop uit hoe je met restvormen verrassende effecten kan bekomen. Restvormen zijn er immers altijd en bepalen hoe je beeld er uiteindelijk gaat uitzien.

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip vorm   * organische en meetkundige vlakke vormen * organische en meetkundige ruimtelijke vormen * abstracte en figuratieve vormen * functionele vorm als drager van licht, waarde en kleur * gesloten vorm – open vorm * vormsoort – vormcontrast * vervormingen: anamorfie, splijten en plooien * impressieve, expressieve en symbolische vormen * vlak * volume * gedetailleerd – gestileerd * vereenvoudigd * gestroomlijnd * massief * schematisch * geometrisch * maatverhouding * restvorm – silhouet * diapason * … | het begrip vorm in al zijn facetten (organische en meetkundige vlakke vormen, organische en meetkundige ruimtelijke vormen, abstracte en figuratieve vormen, …) beschrijven en toelichten      het begrip vorm in al zijn facetten (organische en meetkundige vlakke vormen, organische en meetkundige ruimtelijke vormen, abstracte en figuratieve vormen, …) binnen het platte vlak en ruimtelijk gebruiken      het begrip vorm in al zijn facetten (organische en meetkundige vlakke vormen, organische en meetkundige ruimtelijke vormen, abstracte en figuratieve vormen, …) in onderlinge relaties en in relatie met andere beeldende middelen toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leer- en ontwerpproces en de daaruit voortvloeiende/ingeleverde (deel)opdrachten     vormveranderingen toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, mee experimenteren, aantonen en gebruiken (wegnemen en toevoegen) om tot een (vorm)versterkend resultaat te komen en de aandacht nog meer op het belangrijkste deel van je werk te vestigen      allerlei variaties op het begrip vervormingen (anamorfie, splijten, plooien…) ontwikkelen en gebruiken bij het maken van een nieuw, origineel beeldend geheel |

**ruimte en dimensie**

Een mens kan diepte onderscheiden, hij ziet dus driedimensionaal. Het menselijk voorstellingsvermogen houdt op bij drieruimtelijke dimensies.  
  
In het dagelijks leven is ruimtelijk inzicht van groot belang. Ruimtelijk kunnen denken is een belangrijke vaardigheid voor creatieve professionals. Het is voor jou als aankomend beeldend vormgever dan ook vanzelfsprekend om een maximaal ontwikkeld ruimtelijk inzicht te hebben.  
  
Zo kan je eindeloos spelen met het ruimtelijke door middel van combinaties, spiegelingen, verschuivingen en allerlei andere transformaties.

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip ruimte   * tweedimensionale ruimte * driedimensionale ruimte * ruimte door kleur en beweging * afsnijding * atmosferisch perspectief * close-up – coulissewerking * diepte: groot voor / klein achter * kikkerperspectief * vogelvluchtperspectief * kleurperspectief * lijnperspectief * overlapping, overkruising * ruimtewerking * scherpte – diepte * standpunt – verdwijnpunt * plat – ruimte omvattend * verkorting – vervaging * ruimte suggestie * … | het begrip ruimte in al zijn facetten (tweedimensionale ruimte, driedimensionale ruimte, …) herkennen en beschrijven      rond het begrip ruimte in al zijn facetten (tweedimensionale ruimte, driedimensionale ruimte, …) een innerlijk voorstellingsvermogen ontwikkelen              ruimtelijk inzicht ontwikkelen en gebruiken om je denken in twee en drie dimensies te ontwikkelen     het begrip ruimte in al zijn facetten (tweedimensionale ruimte, driedimensionale ruimte, …) in onderlinge relaties en in relatie met andere beelden middelen toelichten, interpreteren, analyseren, zelfstandig onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ingeleverde (deel)opdrachten     de relatie tussen het begrip ruimte en de dimensies van een ruimte/een voorwerp gebruiken en aantonen in 2D en 3D composities         de bijzondere kenmerken en de verhouding tussen het begrip ruimte en ruimtesuggestie weergeven door middel van schetsen (afstanden, hoeken, vluchtlijnen bepalen) alsook de karakteristieken en de bekomen vormveranderingen interpreteren, ontdekken en aantonen |

**richting, contrast, beweging, afstand, limiet, materie, textuur, evenwicht, harmonie, ritme en diapason**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| de begrippen:   * richting * contrast * beweging (werkelijke, ideële en kinetische beweging, …) * afstand (plaatsinname, afstand en ruimte, ….) * limiet (limietbeeld, cache, …) * materie en textuur * evenwicht en harmonie (stabiel/labiel, symmetrisch, mathematisch aspect(Gulden Snede, Da Vinci, …)…) * ritme (lineair ritme, analogie met de muziek, …) * diapason (harmonisch afstemmen van kleur, vorm en ruimte) | de begrippen richting, contrast, beweging, afstand, limiet, materie en textuur, evenwicht, harmonie, ritme en diapason in al hun facetten herkennen en beschrijven      de begrippen richting, contrast, beweging, afstand, limiet, materie en textuur, evenwicht, harmonie en ritme en diapason in al hun facetten toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ ingeleverde (deel)opdrachten     de begrippen richting, beweging, afstand, limiet, materie en textuur, evenwicht, harmonie, ritme en diapason in onderlinge relaties en in relatie met andere beeldende middelen toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, ontdekken, aantonen, mee experimenteren en gebruiken met betrekking tot je creatief leerproces en de daaruit voortvloeiende/ingeleverde (deel)opdrachten     het begrip diapason (grondtoon in de muziek) creëren door het evenwichtig gebruiken van kleur, vorm en ruimte in een harmonische eenheid |

**compositie en verhouding: combineren en positioneren van de beeldende middelen**

Als je beeldende elementen op een bepaalde manier in een beeldvlak (de vlakke ruimte waar alle beeldelementen zich bevinden en waarvan de grootte wordt bepaald door de rand / de begrenzing of de omringende ruimte in een 3D compositie) plaatst ben je bezig met het maken van een compositie.  
  
Compositie is een belangrijk leeronderdeel omdat je daardoor je boodschap duidelijk kan meegeven. In dit onderdeel onderzoek je de ordening, de plaatsing en de groepering van verschillende vormen op een vlak of de plaatsing van driedimensionale vormen binnen een installatie (symmetrische en asymmetrische composities, centrale en geometrische composities, diagonale en piramidale composities, bewegingscomposities…).  
  
De ideale verhouding van vormen tegenover elkaar bestaat niet echt , daar bestaan niet echt vaste regels voor en is eerder afhankelijk van individuele en persoonsgebonden elementen en een persoonlijk stijlonderzoek. Sta echter best ook even stil bij de gulden snede: een curiosum uit de compositieleer, een mathematisch aspect dat vandaag eerder zelden wordt toegepast maar veelvuldig opduikt in historische kunstwerken.

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip compositie   * compositorisch ordenend werken (aandachtspunten) * aanzicht (voor/zij/achter) * (a)symmetrie compositievormen * contrast * evenwicht en harmonie (mathematisch aspect (GuldenSnede, …), …) * volume * herhaling * plaatsing – richting – ritme * scène * shot * vlakverdeling * … | het begrip compositie in al zijn facetten (vooraanzicht, zijaanzicht, achteraanzicht, asymmetrisch, symmetrisch, …) herkennen en beschrijven        het begrip compositie creëren door het zelfstandig combineren, bijeenvoegen en integreren van verschillende beeldende elementen rekening houdend met welbepaalde functionele en vooropgestelde compositorische mogelijkheden:  • thematiek,  • evenwicht,  • concentratie versus verspreiding,  • symmetrische of asymmetrische opbouw,  • statisch versus dynamisch,  • harmonisch versus contrasterend,  • samenhang versus positionering,  • …     het compositorisch ordenend werken met beeldende elementen in een compositie toelichten, interpreteren, analyseren en verklaren waarom bepaalde procedures al dan niet gebruikt worden in functie van een boodschap en/of inhoud     de begrippen evenwicht, harmonie en ritme gebruiken in tweedimensionale en driedimensionale composities |

**de beeldtaal ontdekken, herkennen, beschrijven en integreren**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| de begrippen:   * kleur * licht * vorm * ruimte * diapason, contrast, richting, beweging, afstand, limiet, materie, textuur, evenwicht, harmonie en ritme | de begrippen kleur, licht, vorm, ruimte, diapason, contrast, richting, beweging, afstand, limiet, materie, textuur, evenwicht, harmonie en ritme herkennen, beschrijven en aantonen in kunstwerken, in de maatschappij, in eigen omgeving en in eigen werk     de begrippen kleur, licht, vorm, ruimte, diapason, contrast,richting, beweging, afstand, limiet, materie, textuur, evenwicht, harmonie en ritme integreren in een persoonlijk artistiek werk     met de begrippen kleur, licht, vorm, ruimte, diapason, contrast, richting, beweging, afstand, limiet, materie, textuur, evenwicht, harmonie en ritme een persoonlijke beeldtaal ontdekken en ontwikkelen (zowel 2D als 3D) |

**beeldende materialen en technieken**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| de begrippen beeldend materiaal en beeldende techniek   * potlood * pastel * krijt (vet - droog) * houtskool * pen * inkt * penselen * borstels * soorten verven (aquarel, acryl, gouache…) * papier (tekenkarton, linnen, hout...) * soorten dragers, hun textuur en hun formaat: blad - doek - paneel - muur - glas, ... * grafische computersoftware en - hardware (ICT) * het prepareren van de verschillende ondergronden en alle andere technieken die visuele sporen in 2D en 3D kunnen bevatten (bijvoorbeeld hout, metaal, zand, lucht, …) * …   (deze opsomming is geen beperking) | de begrippen beeldend materiaal en beeldende techniek in al hun facetten (potlood, pastel, krijt, houtskool, pen, inkt, penselen, borstels, soorten verven, papier, soorten dragers, grafische computersoftware en -hardware, …) herkennen en beschrijven        de eigenschappen van het begrip beeldend materiaal in al zijn facetten (potlood, pastel, krijt, houtskool, pen, inkt, penselen, borstels, soorten verven, papier, soorten dragers, grafische computersoftware en -hardware, …) toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, aantonen, mee experimenteren, ontdekken en combinaties ervan doelgericht zelfstandig gebruiken in functie van het beeldend verhaal dat je wilt vertellen via beeldende technieken        de expressiemogelijkheden van het begrip beeldende techniek in al zijn facetten (potlood, pastel, krijt, houtskool, pen, inkt, penselen, borstels, soorten verven, papier, soorten dragers, grafische computersoftware en -hardware, …) toelichten, interpreteren, analyseren, onderzoeken, aantonen, mee experimenteren, ontdekken en doelgericht zelfstandig gebruiken om een beeldend verhaal te vertellen via een gepaste drager        het verband tussen de gekozen beeldende techniek en andere beeldende technieken aantonen        het begrip beeldende techniek in al zijn facetten (potlood, pastel, krijt, houtskool, pen, inkt, penselen, borstels, soorten verven, papier, soorten dragers, grafische computersoftware en – hardware, …) onderzoeken en het gebruik ervan aantonen in diverse artistieke beroepen en in de kunstwereld |

**methodisch, procesmatig en gestructureerd waarnemen en persoonlijk werken in 2D en 3D - gedrevenheid en creatie**

Individuele gedrevenheid komt tot uiting in de mate waarin je de verschillende bestudeerde beeldende uitdrukkingsvormen verkent. Deze verkenning vertrekt vanuit de eigen wil, de belangstelling en de behoefte om beeldende middelen tot uitdrukking te brengen door: zintuiglijke waarneming, ervaring en beleving; fantasie, transformatie en voorstelling; omschrijving, bespreking, duiding en waardering; ontleding en onderzoek; conclusie en beoordeling  
  
Het is noodzakelijk dat je inzicht krijgt in je eigen manier van werken (competenties) zodat je jezelf daar waar nodig tijdig kan bijsturen. Je moet aanhoudend inzicht verwerven in wat je weet en (nog) niet weet, in wat je kent en (nog) niet kent, in welke vaardigheden je beheerst en welke (nog) niet, zodat je die kennis en vaardigheden daarna kan inzetten om weer nieuwe (beeldende) vaardigheden te verwerven of (beeldende) problemen op te lossen. Hierbij hanteer je best een betekenisgerichte leerstijl: je houdt steeds de grote lijnen van je leerproces in de gaten en je bent kritisch belangstellend. Bovendien denk en handel je voortdurend toepassingsgericht: je bekijkt wat je in de praktijk kan aanvangen met wat je jezelf aanleerde (Wat kan ik ermee?).

|  |  |
| --- | --- |
| Wat moet je kennen? | Wat moet je kunnen? |
| het begrip (artistieke) persoonlijkheid | een eigen (artistieke) persoonlijkheid ontwikkelen door je eigen waarnemings-, belevings- en verbeeldingswereld uit te breiden |
| het begrip (persoonlijke) beeldtaal | een eigen (persoonlijke) beeldtaal ontwikkelen en gebruiken door persoonlijke ervaringen, inzichten en verworven vaardigheden |
| het begrip (artistiek) parcours/proces | het vertrouwen in je eigen (artistiek) parcours/proces en je eigen mogelijkheden aantonen |
| het begrip (artistieke) visie | een eigen (artistieke) visie toelichten en aantonen met behulp van beeldende middelen     een eigen (artistieke) visie ontwikkelen rond de waargenomen, onderzochte en verbeelde ruimtelijke dimensies op basis van kennis, intuïtie, waarnemingen, emoties en inzichten |
| het begrip werkplan | het begrip werkplan herkennen, beschrijven en toelichten     een werkplan opstellen, bewaken en uitvoeren     je werkproces met de verschillende fases (voorstudies, voorontwerpen, definitief ontwerp) weergeven, ordenen, presenteren en gebruiken bij de realisatie van een beeldend werk |
| het begrip reflectie | systematisch je eigen handelingen zelfstandig onderzoeken en analyseren met het ontwikkelen van een duidelijk beeld over je eigen kwaliteiten en beperkingen     over het eigen beeldend werk en dat van anderen reflecteren en gebruiken bij de ontwikkeling van je creatief leerproces en de realisatie van een beeldend werk     tweedimensionale en/of driedimensionale beelden creëren door zich te documenteren, deze documentatie te verwerken en te reflecteren over het tot stand komen van het gewenste beeldende proces |
| het begrip bronnenmateriaal | het beeldend werk van kunstenaars en vormgevers aan de hand van bronnenmateriaal beschrijven, onderzoeken en analyseren   (hierbij rekening houdend met: visies, doelen, tijd, plaats, functie, kunstopvatting, normen en waarden en de historisch ontwikkeling) |
| de begrippen: beeldend proces en beeldende probleemstellingen | eigen onderzoek, cultuur, kunst en vormgeving, gerelateerde kennis en inzichten gebruiken bij het doorlopen van een beeldend proces en het creatief oplossen van beeldende probleemstellingen |
| het begrip presentatie(voorstelling)techniek   * verbaal * digitaal * driedimensionale voorstelling ( schetsen, maquette, aanzicht, schaaltekening, ...) * …. | het begrip presentatie(voorstelling)techniek in al zijn facetten (verbaal, digitaal, …) herkennen, beschrijven en toelichten     het begrip presentatie(voorstelling)techniek in al zijn facetten (verbaal, digitaal, …) gebruiken     de presentatie/voorstelling van het beeldend werk en de eigen werkwijze op een creatieve manier uitvoeren en toelichten |
| de begrippen:   * omgeving * ruimte * situatie | een beeldend werk plaatsen in of creëren voor een bepaalde (zelf gecreëerde) omgeving, ruimte of situatie |
| de begrippen:   * intuïtie * verbeelding * ervaring * emoties * gedachten | de begrippen intuïtie, verbeelding, ervaring, emoties en gedachten gebruiken in je artistieke uitingen en de creatie van een beeldend werk |
| de begrippen:   * het onverwachte * het toevallige * het onbekende | bij de confrontatie met het onverwachte, het toevallige, het onbekende, initiatief nemen |
| theoretische kennis met betrekking tot de kunstwereld en de diverse kunstdisciplines | de theoretische kennis met betrekking tot de kunstwereld in het algemeen en de diverse kunstdisciplines in het bijzonder beschrijven en toelichten |
| het begrip bronnenmateriaal | het beeldend werk van kunstenaars en vormgevers aan de hand van bronnenmateriaal beschrijven, onderzoeken en analyseren   (hierbij rekening houdend met: visies, doelen, tijd, plaats, functie, kunstopvatting, normen en waarden en de historisch ontwikkeling) |

Welke opdracht moet je uitvoeren?

Als je je inschrijft voor het vak Atelier 3 kso ontvang je de volledige opdracht (de deelopdrachten bij de toonmomenten en de examenopdracht) ongeveer een drietal weken voorafgaande aan de datum van het eerste toonmoment. Er zijn drie evaluatiemomenten voor dit vak: twee toonmomenten en één examenmoment.

De deelopdrachten bij de toonmomenten maak je thuis en/of werk je deels uit op de examenlocatie. De examenopdracht werk je ter plaatse uit op de examenlocatie.  
De richtlijnen staan duidelijk vermeld in de volledige opdracht.

Tijdens de toonmomenten kom je je werk voorstellen en mondeling verdedigen. Afhankelijk van de opdracht zal je ook een deel van de opdracht de dag van het toonmoment zelf uitwerken op de examenlocatie. Je wordt ook mondeling ondervraagd over de leerinhouden en er wordt gekeken of je de vaktermen voldoende beheerst. Tijdens het examenmoment moet je ter plaatse een opdracht uitwerken en zal je ook dit werk mondeling toelichten.

Alle werken die getoond worden tijdens de drie evaluatiemomenten worden gefotografeerd en  
digitaal bewaard.

Welke bijlagen heb je nodig?

Hoe verloopt het examen?

**Hoe lang duurt het examen?**  
75 minuten voor examens vanaf 01-01-2020 tot 31-12-2020

**Hoe verloopt het examen?**Wanneer je je inschrijft voor het vak Atelier 3kso schrijf je je automatisch in voor de twee toonmomenten en het examen. Je moet de drie onderdelen afleggen om te kunnen slagen voor dit vak! Op het platform staan de tijdstippen van de toonmomenten en het examenmoment vermeld.

Als je ingeschreven bent voor dit vak, krijg je via het platform de volledige opdracht doorgestuurd ongeveer een drietal weken voorafgaande aan de datum van het eerste toonmoment.

Wegens Coronamaatregelen worden de toonmomenten en het examen samen georganiseerd en leg je alle onderdelen op dezelfde dag af.

De deelopdrachten bij de toonmomenten maak je thuis en/of werk je deels uit op de examenlocatie. De examenopdracht werk je ter plaatse uit op de examenlocatie.

De richtlijnen staan duidelijk vermeld in de volledige opdracht.

Tijdens de evaluatiemomenten zal je kort je uitgewerkte opdrachten moeten presenteren en toelichten. Je wordt ook mondeling ondervraagd over de leerinhouden en er wordt gekeken of je de vaktermen voldoende beheerst.

Tijdens de toonmomenten krijg je feedback op je geleverde werk met als doel je proces en je product zelfstandig te kunnen bijsturen.

Tijdens de verschillende evaluatiemomenten wordt rekening gehouden met de evaluatiecriteria weergegeven in de opdracht.

Je meldt je stipt aan op elk toonmoment en het examenmoment conform het examenreglement van de Examencommissie. De examenlocatie wordt vermeld op het platform bij de toonmomenten en het examen waarvoor je bent ingeschreven.

**Wat breng je mee?**Dat is afhankelijk van de examenopdracht. Je vindt alle informatie hierover terug in de opdracht zelf.

( de uitgewerkte examenopdracht, theoretisch verslag, ontwerpproces in schetsboek, foto’s van het ontwerpproces en uitvoering., ...)

**Welk materiaal krijg je van ons?**De examenopdracht.

**Welke soort van vragen mag je verwachten?**Je wordt mondeling ondervraagd over de leerinhouden en er wordt gekeken of je de vaktermen voldoende beheerst.

(bijvoorbeeld vragen over het theoretisch verslag, ontwerpproces, materialen en uitvoering, ...)

Hoe beoordelen we het examen?

**Op welke criteria beoordelen we je examen?**  
Tijdens de verschillende evaluatiemomenten wordt rekening gehouden met de evaluatiecriteria weergegeven in de opdracht.

Let op, op het platform worden de punten van de toonmomenten en het examen apart weergegeven op 100.

Deze drie onderdelen hebben echter een verschillend gewicht. In het totaal moet je 50% behalen om te slagen.

**Onderdelen**

|  |  |
| --- | --- |
| Toonmoment 1 Atelier 3 kso | 25% |
| Toonmoment 2 Atelier 3kso | 25% |
| Examen Atelier 3kso | 50% |

toonmoment 2 atelier 3 kso - 25 (01-01-2000-31-12-2999)

toonmoment 2 atelier 3 kso - 25 (01-01-2000-31-12-2999)

toonmoment 2 atelier 3 kso - 50 (01-01-2000-31-12-2999)

Met welk materiaal bereid je je voor?

Je moet zelf op zoek naar leermiddelen om je examen voor te bereiden. De Examencommissie stelt zelf geen leermiddelen ter beschikking. Je kan ze kopen in een (online) boekhandel of ontlenen en raadplegen in een bibliotheek. De bibliotheken van de lerarenopleiding aan de universiteit of de hogeschool bieden heel wat leermiddelen aan.  
  
Bij elke nieuwe editie van de vakfiche actualiseren we deze bibliografie. Toch is het best mogelijk dat bepaalde werken niet meer verkrijgbaar zijn of dat nieuwe werken die al op de markt zijn nog niet zijn opgenomen. Ook websites veranderen al eens van naam of worden aangepast. Als je niet onmiddellijk op de juiste website terechtkomt, kan je die proberen te vinden via een goede zoekmachine.  
  
We maken bewust een selectie van leermiddelen die ons op dit ogenblik het meest aangewezen lijken om je voor te bereiden op onze examens. Zo willen we je helpen om je studie efficiënter aan te pakken. Je kan echter ook andere werken of cursussen gebruiken bij je voorbereiding op het examen.  
  
Hieronder staan enkele handboeken en verwijzen we naar websites of andere uitgaven die je ook kunnen helpen bij je voorbereiding.

Leerboeken en methodes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel | Auteur | Gegevens/ISBN |
| BEELDENDE BEGRIPPEN, begrippen in beeldende vormgeving | Boermans, B., Lambo Arnhem | ISBN 9074119379 |
| KUNST ABC, meer dan 1000 termen | Brongers, D., Raemaeckers, D. Immerec bv., Wormer | ISBN 9789066111103 |
| DE KUNST VAN HET KIJKEN, de wereldgeschiedenis in de kunst | Burkhard, S., Febbraro  Ludion | ISBN10 9055447668, ISBN13 9789055447664 |
| DE KLEINE KUNSTKIJKER, museum gids voor jong en oud | Carasso, D., Schreuder,. C. | ISBN 10 9069182734 – ISBN 13 9789069182735 |
| FORM, SPACE AND ORDER | John Wiley and Sons Itd | ISBN 9780471752165 |
| WAT KUNST IS | Danto, A. C, Prometheus | ISBN 9789035142435 |
| KLEURENLEER | Fraser, T. Librero, Kerkdriel | ISBN 9789057645839 |
| HET FENOMEEN KLEUR, De nieuwe kleurenleer gebaseerd op wetmatigheden van kleurperceptie | Gerritsen, F., De Bilt-Cantecleer, 1975 | ISBN 978 90 213 0055 9   ISBN 9021300559 |
| BEELDENDE VORMLEER | Itten, J., Cantecleer | ISBN 90 21300575 |
| KUNST & KLEUR | Zuffi, S., Ludion | ISBN 13 9789461300508 |

Andere

|  |  |
| --- | --- |
| Titel |  |
| FRAME (interieur, design en toegepaste kunst)      MARK (interieur en architectuur)     ELEPHANT (vrije beeldende kunsten) | uitgegeven door Frame Publishers,  www.frameweb.com |
| Kunstschrift. (Werken rond thema’s) | Tweemaandelijks kunsttijdschrift. Postbus 10859, 1001 EW Amsterdam. - 020-625 1607. |