

Rapport Inhoudelijke Evaluatie

25 juli 2004, Utrecht
Assia Kraan, *Universiteit Utrecht*
afdeling Nieuwe Media

begeleider Henk van Zeijts
stage in opdracht van *Waag Society*



sleutelwoorden

media-educatie, audiovisueel, VMBO, ervaren leren, reflectie, relatie, creatie, donatie.

Samenvatting

ScratchWorx (SWX) is een project van Waag Society waarbij middelbare scholieren leren beeld en geluid te mixen (scratchen). In 2004 is een lessenreeks onderzocht en inhoudelijk geëvalueerd. De doelen die SWX nastreeft zijn gebaseerd op de vakoverstijgende kerndoelen van de basisvorming, de eindtermen van de kunstvakken en CKV in het VMBO en de doelstellingen van Creative Learning. Deze doelen heb ik onderzocht met kwalitatieve en kwantitatieve methoden. Het onderzoek is explorierend van aard, op zoek naar de potenties van SWX.

Ik concludeer dat Scratchworx leerlingen enthousiast maakt voor media en technologie en verschillende ervaringen biedt. Op dit moment stelt Creative Learning zichzelf echter te veel doelen met ScratchWorx. Creative learning moet het kerndoel zoeken en formuleren, daarbij rekening houdend met de potenties van ScratchWorx en zich richten op dat ene doel bij het ontwikkelen van lesmateriaal. Dan zal de kwaliteit van het lespakket nog meer stijgen.



Inhoudsopgave

Samenvatting.....	2
Inleiding.....	5
Project ScratchWorx.....	5
Doelstellingen.....	6
Onderzoeksopzet.....	7
Oriëntatie op project.....	7
Oriëntatie op lessen.....	7
Ontwerpen van onderzoeksplan.....	7
Actie / toetsing.....	8
Verwerking gegevens.....	8
Uitgangspunten.....	9
Doelen.....	11
Toegevoegde vragen.....	13
Bevindingen.....	14
Doelen.....	14
Vraag: Uit de leerling een persoonlijke (zelf overwogen) boodschap middels de performance op de Scratchconsole?.....	14
Vraag: Heeft de leerling zijn keuzes gemotiveerd?.....	14
Vraag: In hoeverre is de boodschap die de leerling uitdraagt, begrijpelijk voor publiek en wordt door het publiek begrepen?.....	15
Vraag: Wil de leerling na SWX een audiovisueel beroep uitoefenen?.....	16
Vraag: Is er een verschil tussen de haves en de have nots?; Heeft ervaring met computergebruik voordeel bij de lessen van ScratchWorx?.....	16
Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op eigen gebruik media?.....	17
Vraag: Heeft de leerling een eigen mening omtrent media ontwikkelt en kan hij definiëren wat media betekent?.....	17
Vraag: Kan de leerling ibook, foto- en videoapparatuur, minidisk en ScratchConsole hanteren?.....	17
Vraag: Wat is de ervaring van de leerling met computers en audiovisuele apparatuur voor SWX?.....	17
Vraag: Kan de leerling digitaal beelden en geluiden verzamelen en bewerken?.....	18
Vraag: Kan de leerling drie verschillende media combineren en in de performance integreren?.....	18
Vraag: Kent de leerling audiovisueel gerelateerde begrippen?.....	19
Vraag: Kan de leerling beeld en geluid formeel en inhoudelijk analyseren en zelf opbouwen?.....	19
Vraag: Kent de leerling verschillende eigenschappen van media en kan hij ze tot hun recht laten komen?.....	19
Vraag: Kent de leerling verschillende betekenislagen in nieuwe media-uitingen?.....	20
Vraag: Kan de leerling zelf beslissen welke betekenislaag (sfeer, gevoel, mening, boodschap) hij over wil brengen op het publiek?.....	20
Vraag: Heeft de leerling samengewerkt in een team van drie leerlingen, met verantwoordelijkheid voor eigen functie?.....	21
Vraag: Heeft de leerling opbouwende kritiek gegeven?.....	21
Vraag: Vergelijkt de leerling zichzelf met producenten van hedendaagse kunst en cultuur?.....	22
Vraag: Kan de leerling zelf een performance neerzetten?.....	22
Vraag: In hoeverre is ScratchWorx een culturele ervaring in vergelijking met een CKV bezoek?.....	22
Vraag: Heeft de leerling overzicht gehouden op het werkproces?.....	23
Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op het werkproces met gebruik van een moodboard (opzetten, bijhouden en 'lezen')?.....	23
Vraag: Heeft de leerling opbouwende kritiek ontvangen, dat overwogen en evt. aangepast in zijn werk?.....	24
Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op zijn (leef)wereld, de wereld waarin hij beweegt, en heeft hij zijn bevindingen in een thema/ boodschap verwoord en die verwerkt in een performance?.....	24



Vraag: Heeft de leerling materiaal verzameld uit zijn eigen omgeving en dat toegepast in zijn werk?.....	24
Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op kunst en cultuur?.....	25
Vraag: Heeft de leerlingen meer kennis van kunst en cultuur gekregen?.....	25
Vraag: Is de leerling geïnteresseerd geraakt in kunst en cultuur?.....	25
Vraag: Is de leerling geïnteresseerd geraakt in technologie?.....	26
Vraag: Is de methode van ervaren leren succesvol?.....	26
Vraag: Hoe ervaart de leerling zijn creatie/ de performance?.....	26
Vraag: Hoe ervaart de leerling zijn interactie met computers en audiovisuele apparatuur?.....	27
Vraag: Voelt de leerling zich prettig in een projectmatige aanpak om naar het einddoel toe te werken: de performance?.....	27
Vraag: is de identiteit van de leerling ontwikkeld?.....	27
Toegevoegde vragen.....	27
Vraag: Hoe beoordelen de leerlingen de lessen?.....	27
Vraag: Was de leerling gemotiveerd om de ScratchWorxlessen te doorlopen?.....	28
Vraag: Welke rol had de docent?.....	28
Vraag: Hoe beviel de opbouw van de les?.....	28
Conclusie.....	30
Suggesties.....	31
Bijlagen.....	32
Beschrijving opzet lessenreeks: planning lessen en inhoud per les.....	32
Notulen inhoudelijke evaluatie met docenten.....	32
Notulen productionele evaluatie.....	32
Voorbeeld observatieformulier.....	32
Voorbeeld vragenlijst.....	32



Inleiding

Gedurende een half jaar (2,5 dag per week) is een inhoudelijke evaluatie van het project ScratchWorx pilot 2 voorbereid en uitgevoerd door Assia Kraan, stagiaire van Universiteit Utrecht, in opdracht van Waag Society. Dit document is het uiteindelijke evaluatierapport, waarin conclusies worden getrokken omtrent het behalen van voorgenomen doelstellingen.

De structuur van het document is ontleend aan de opbouw van het onderzoek. Allereerst worden de doelstellingen behandeld die Creative Learning, programmalijs van Waag Society, wil bereiken met ScratchWorx. Vervolgens wordt het ontwerp van de evaluatie en de praktische aanpak van het onderzoek besproken. Tot slot worden conclusies getrokken aan de hand van de verkregen resultaten en worden suggesties gedaan. Dit document is bovendien voorzien van bijlagen met meer gedetailleerde achtergrondinformatie.

Voor meer informatie omtrent het project ScratchWorx, zie:
<http://scratchworx.waag.org/>

Voor meer informatie omtrent de inhoudelijke evaluatie van ScratchWorx 2004, neem contact op met:

Assia Kraan (auteur) mail@assia.nl
Henk van Zeijts (begeleider) henkz@waag.org

Project ScratchWorx

Waag Society / maatschappij voor oude en nieuwe media, is een kennisinstituut op het snijvlak van cultuur en technologie in relatie tot de maatschappij, het onderwijs, de overheid en het bedrijfsleven. (<http://www.waag.org:8080/waagsite/>)

In 2002 startte Waag Society/ Expertisecentrum voor Culturele Vakken en ICT met het project ScratchWorx 1.0. ScratchWorx (SWX) is een project waarbij leerlingen van het VMBO in het kader van het CKV-onderwijs (Culturele, Kunstzinnige Vorming) een interactieve, audiovisuele, VJ/ DJ 'performance' geven. Bij het vak CKV krijgen alle examenleerlingen in het VO les in nieuwe media. In een aantal lessen leren ze met ScratchWorks om video-, foto- en geluidsopnamen te maken van hun eigen omgeving. Vervolgens wordt dit materiaal door hen zelf gemonteerd op Apple iBook computers. Daarna vindt de Scratchparty plaats, waar ze hun materiaal mixen en manipuleren middels de sensoren en filters van de ScratchConsole. Doordat de leerlingen zelf materiaal maken, leren ze kritisch kijken naar hun wereld die voor een groot deel een beeldcultuur aan het worden is. Als producenten van nieuwe media leren ze zich beter uit te drukken en genuanceerder na te denken over hun identiteit en hun cultuur. (<http://scratchworx.waag.org/>)

Tijdens Pilot 1 van SWX 1.0 werd de Scratchconsole ontwikkeld en daarnaast ook lesmateriaal. De interface van ScratchWorx (de ScratchConsole) is ontworpen door HKU European Masters of Media Arts studenten. De onderliggende technologie is KeyWorx, ontwikkeld door Waag Society. (<http://scratchworx.waag.org/>)

Na pilot 1 ging Pilot 2 van start om het lesmateriaal te verfijnen en SWX inhoudelijk te evalueren. Dit document is het resultaat van die evaluatie. De bevindingen uit dit



onderzoek zullen worden gebruikt bij de ontwikkeling van een nieuwe Scratchconsole en nieuw lesmateriaal in het project ScratchWorx 2.0.

Tijdslijn:

2002 Project Scratchworx 1.0 gestart

- Pilot 1 : ontwikkelen van console en lesmateriaal
- Pilot 2: verfijnen lesmateriaal en deze inhoudelijke evaluatie

2004 Project ScratchWorx 2.0 start

- Pilot 1: ontwikkelen nieuwe console en nieuw lesmateriaal

Doelstellingen

Waag Society bestaat uit verschillende programmalijnen, waaronder Creative Learning (CL). Creative Learning richt zich op onderwijs, cultuur en nieuwe media. (www.waag.org) De doelstellingen van CL zijn vanzelfsprekend gebaseerd op het gedachtengoed van de stichting Waag Society.

Het project ScratchWorx 1.0 is ontwikkeld door Creative Learning en de doelstellingen die daarbij zijn geformuleerd, vinden hun basis niet alleen in de doelstellingen van CL maar ook in de eindtermen van het vak CKV en de eindtermen van het VMBO.

Omdat de doelstellingen van ScratchWorx 1.0 niet los te zien zijn, was het noodzakelijk allereerst te oriënteren op de zojuist omschreven verwevenheid. Vervolgens zijn de doelen van Scratchworx op een rij gezet. Daarbij is gebruik gemaakt van verschillende bronnen: de website <http://www.waag.org:8080/waagsite/>, informatiekaarten, het projectvoorstel, eindtermen VMBO, eindtermen CKV, etc.



Onderzoeksopzet

Oriëntatie op project

Oriëntatie op het project was de startfase, door de informatie te lezen die voor buitenstaanders bedoeld is: informatiekaarten en de website. Verdieping in het project door projectplannen en de projectaanvraag te lezen volgde. Daarbij werd gebruik gemaakt van aantekeningen van de doelen die aan het licht kwamen. Deze werden verwerkt in een schema, voorzien van bron. Naar aanleiding van dat schema vond een gesprek plaats tussen Henk van Zeijts, Saar van Kouswijk, Floor Remmelzwaal en de auteur, om de selectie en omschrijving van de doelen nog verder te verfijnen. Dit resulteerde in een lijst doelen die de basis vormden voor het onderzoek.

Oriëntatie op lessen

In het begin van de stage observeerde de onderzoeker een workshop SWX met ROC ASA-leerlingen om vertrouwd te raken met SWX en de leerlingen. Met deze leerlingen werden wat vragen geprobeerd en interviewervaring opgedaan. Dit is vervolgens meegenomen in het opzetten van het onderzoek voor de lessenreeks met Montessori College Oost (MCO) leerlingen.

Vragen die daarbij opkwamen waren: Wat wil SWX de leerlingen leren door ze met apparatuur te laten spelen? Wat is de functie van het moodboard? Wat is de functie van een thema? Wat heeft de leerling eraan dat hij de Scratchconsole kan hanteren? Is er gebruik gemaakt van bevindingen van Waag Society- Public Research bij het samenstellen van het lespakket? Waarom wordt er precies aangesloten bij de leefwereld van de leerlingen?

Ontwerpen van onderzoeksplan

De onderzoeksvragen werden geformuleerd naar aanleiding van de selectie doelen vroegen om een verschillende onderzoeks aanpak. Sommige vragen waren beter te onderzoeken door te observeren, andere door ze op papier aan de leerlingen te stellen. Daarom werd besloten om verschillende methoden te hanteren. Een deel werd gevormd door het kwalitatief onderzoek dat bestond uit observaties en interviews. Een ander deel door het kwantitatief onderzoek dat bestond uit vragenformulieren en publieksvragen.

Om de lesobservaties te structureren, werden aandachtspunten bij elke les geformuleerd, op basis van de lesstof van die les, zodat niets over het hoofd zou worden gezien. Het gevaar om teveel data te verzamelen ontstond, als alle drie de klassen zouden worden geobserveerd. daarom werden enkel de klassen B en C en van beide klassen een enkel groepje speciaal gevolgd. Klas A is wel geobserveerd, maar niet verder betrokken in het onderzoek.

Bij het formuleren van de vragen voor de vragenlijst en interviews is de vorm gekozen die het beste bij een specifieke vraag paste. Ook vragen van het interview werden aangepast, toen bleek dat ze te onduidelijk of te moeilijk waren. De les bleek ook anders te lopen, waardoor vragen moesten worden geschrapt, omdat ze niet meer relevant waren. Bij het opstellen van de vragenlijst zijn, om het aantal vragen te verminderen dat een leerling zou moeten beantwoorden, het aantal vragen gesplitst en verwerkt tot twee versies van de vragenlijst.



Actie / toetsing

Met behulp van de observatieformulieren zijn alle lessen van de klassen A, B en C geobserveerd. De formulieren boden niet altijd voldoende ruimte om de waarnemingen op te schrijven en de lessen liepen vaak anders dan waar de aandachtspunten op waren gericht. Daarnaast is gefilmd en foto's gemaakt om de observaties te ondersteunen. Twee focusgroepjes kregen speciale aandacht om hun ontwikkeling te volgen. De groepjes verschilden van elkaar: een groepje bestond uit IVKO leerlingen (kunstonderwijs, jongens) en een groepje uit MCO leerlingen (meiden en weinig ervaring met technologie). Met behulp van geluidsopname-apparatuur zijn interviews met deze leerlingen opgenomen. Toen bleek dat het niet gunstig werkte om groepjes leerlingen samen te interviewen, werden ze apart geïnterviewd, wat inderdaad beter werkte, want ze antwoordden meer. In de laatste les hebben alle leerlingen een vragenlijst ingevuld en zijn leden van het focusgroepje voor de laatste keer geïnterviewd over hun ervaringen met SWX. Tijdens de performance werden vragen uitgedeeld aan het publiek en werden enkele van hen geïnterviewd om hun mening over de performances te achterhalen. Na afloop van de lessenreeks werd een inhoudelijke evaluatie opgezet, waarbij evaluatiedeskundige Sander Hooreman ondersteunde. Naast Henk, Saar en docent-stagiaire Evelien en Assia, waren twee MCO docenten aanwezig. Naar aanleiding van enkele onderzoeksvragen is gesproken over de ervaringen met SWX. Dit gesprek leverde inzicht op in hoe de lessen verlopen waren en wat goed en minder goed was gegaan, maar leverde vooral veel tips van de MCO docenten.

Verwerking gegevens

Tot slot zijn alle aantekeningen van de lesobservaties en antwoorden uit de vragenlijsten en interviews en inhoudelijke evaluatie in een document gezet, waarbij meteen onderzoeksvraag en antwoord werden gekoppeld, voorzien van bron. Uit deze verschillende aantekeningen is in dit evaluatierapport per onderzoeksvraag een algemeen antwoord geformuleerd, ondersteund met voorbeelden uit verschillende bronnen.



Uitgangspunten

De doelen die SWX tracht te behalen zijn afkomstig uit verschillende bronnen: doelen van Creative Learning, doelen van het expertisecentrum voor culturele vakken, de vakoverstijgende kerndoelen van de basisvorming en de eindtermen van kunstvakken en CKV voor het VMBO.

De uitgangspunten van Creative Learning zijn:

Relatie

Leerlingen werken het meest geïnspireerd aan onderwerpen die dicht bij henzelf staan. Daarom kiezen leerlingen bij SWX zelf een thema.

Leren vindt bovendien plaats in sociale context; leren doe je samen. Bij SWX leren ze met z'n drieën.

Creatie

Leren gebeurt door te doen en te ervaren. Bij Scratchworx ervaren leerlingen onder andere het maken en geven van een performance, het hanteren van apparatuur en het brainstormen over een thema uit hun leefwereld.

Donatie

Leren stimuleert als het een betekenisvol kader heeft; wanneer er een 'publiek' is (kan ook bv een opdrachtgever uit het 'echte' leven zijn) geeft dit meer bevrediging. Bij Scratchworx is het publiek letterlijk publiek waaraan de inspanning wordt getoond. Aanvullend is het geven van een performance van nut voor het leren optreden, op het podium staan.

Reflectie

De leerling kan aangeven waarom keuzes zijn gemaakt; hij/zij reflecteert op eigen werk. Een hoger doel is behaald als de leerling reflecteert op de wereld om hem/haar heen.

Door jongeren zelf met cultuurgoed aan de slag te laten gaan met behulp van nieuwe technologie beoogt het Expertisecentrum voor culturele vakken:

- jongeren bewust te maken van hun eigen kunnen als producent van hedendaags cultuurgoed;
 - cultuuronderwijs aansprekender te maken;
 - jongeren bewust te laten omgaan met cultuurgoed;
 - het inzicht in nieuwe media te versterken en zo digitale geletterdheid te bevorderen.
 - leren door te doen en te ervaren;
 - de leerling als producent van cultuurgoed;
 - leren doe je binnen een sociale context;
 - scenario's ondersteunen het leerproces, productionele manier van werken met een creatief doel;
 - eigenschappen van nieuwe media tot hun recht laten komen, evenals de eigenschappen van oude media. (film, geluid, beeld, tekst, drama);
 - koppelen van hedendaags en 'klassiek' cultuurgoed.
- (projectvoorstel Creative Learning lab/ Scratchworx 1 augustus 2002: p. 5 en14)



De hoofddoelstelling van ScratchWorx luidt:

'Jongeren bewust maken van hun eigen mogelijkheden en capaciteiten op het gebied van digitale audiovisuele expressie en om hierdoor een cultureel bewustzijn en enthousiasme te kweken voor de kunst- en cultuursector en zo cultuurparticipatie te stimuleren.'
(projectaanvraag VSBfonds).



Doelen

Dit overzicht van de doelen die Creative Learning zich stelt met SWX is samengesteld op basis van de kerndoelen en eindtermen zoals die worden gehanteerd in het onderwijs, aangevuld met doelen van CL, het expertisecentrum en SWX.

Leren Doneren (CL)

De leerling:

kan communiceren. (kerndoelen basisvorming vmbo)

kan zijn keuzes motiveren (SWX);

uit een persoonlijke (zelf overwogen) boodschap middels de performance op de scratchconsole (SWX);

Leren leren. / Leren reflecteren op het leerproces. (kerndoelen basisvorming vmbo)

Leren reflecteren op de toekomst. (kerndoelen basisvorming vmbo)

De leerling kan oriënteren op leren en werken (eindtermen/ examenprogramma Kunstvakken en CKV middelbaar onderwijs): de leerling wil na SWX een audiovisueel beroep uitoefenen. (SWX);

Ontwikkeld digitale-, media- en audiovisuele geletterdheid (CL)

Is de digitale – en visuele geletterdheid van de leerling ontwikkeld? (SWX);

Is er een verschil tussen de haves en de have nots?; (SWX)

Heeft ervaring met computergebruik voordeel bij de lessen van ScratchWorx? (SWX);

De leerling:

reflecteert op media (CL):

ziet relatie tussen media en maatschappij (SWX);

reflecteert op eigen gebruik media (SWX);

ontwikkelt eigen mening omtrent media en kan media definiëren (SWX);

gebruikt instrumenten en apparaten op een doeltreffende en verantwoorde wijze: (basisvaardigheden CKV vmbo) ibook, foto- en videoapparatuur, minidisk en ScratchConsole hanteren (SWX);

kan digitaal beelden en geluiden verzamelen en bewerken (SWX);

combineert drie verschillende media en integreert die in de performance (SWX);

kent audiovisueel gerelateerde begrippen en kan ze toepassen tijdens het verzamelen van het materiaal (SWX);

verkrijgt inzicht in media en formuleert een mening omtrent media (SWX);

kan beeld en geluid formeel en inhoudelijk analyseren en zelf opbouwen (SWX);

kent verschillende vormen van media-uitingen (SWX);

kent verschillende eigenschappen van media en kan eigenschappen van zowel oude als nieuwe media tot hun recht laten komen. (SWX);

kent verschillende betekenislagen in nieuwe media-uitingen (SWX);

kan zelf beslissen welke betekenislaag (sfeer, gevoel, mening, boodschap) hij over wil brengen op het publiek (SWX);



Leren in sociale context (CL)

De leerling:

onderhandelt met medeleerlingen en maakt afspraken bij het samenwerken aan een gemeenschappelijke opdracht. (basisvaardigheden CKV vmbo): heeft samengewerkt in een team van drie leerlingen, met verantwoordelijkheid voor eigen functie en zich heeft gespiegeld aan anderen (SWX);
houdt bij het omgaan rekening met anderen en met verschillen tussen mensen die voortkomen uit verschillende achtergronden. (basisvaardigheden CKV vmbo);
geeft beargumenteerde kritiek en houdt hierbij rekening met de gevoelens van medeleerlingen. (basisvaardigheden CKV vmbo): heeft opbouwende kritiek gegeven (SWX);

Leren creëren, uitdrukken (expressie) (CL)

In hoeverre is ScratchWorx een culturele ervaring in vergelijking met een CKV bezoek? (SWX);

De leerling:

wordt zich bewust van eigen kunnen als producent van kunst en cultuur (CL)
benoemt zichzelf als producent hedendaagse kunst en cultuur (SWX);
participeert in culturele activiteiten. (culturele activiteiten CKV vmbo): kan zelf een performance neerzetten (SWX);
neemt deel aan excursies en het bezoekt van werkplaatsen, archieven enzovoorts. (culturele activiteiten CKV vmbo) ;

Leren doneren (CL)

De leerling:

kan alleen en/ of samen met anderen een presentatie verzorgen. (basisvaardigheden CKV vmbo);
heeft een boodschap uitgedragen die begrijpelijk is voor publiek en door het publiek wordt begrepen (SWX);

Leren reflecteren op werkproces en ervaringen (CKV vmbo)

De leerling:

heeft een kunstdossier samengesteld. (reflectie en dossier CKV vmbo): kan een moodboard/ logboek maken (SWX);
heeft een leer- en werkplanning gemaakt en bewaakt. (basisvaardigheden CKV vmbo): heeft overzicht gehouden op het werkproces, dmv een moodboard (SWX); kan een eenvoudige product- en proces evaluatie maken en hieruit conclusies trekken. (basisvaardigheden CKV vmbo);
doet in dat kunstdossier verslag van de culturele activiteit, en de voorbereidingen door middel van woord, beeld, beweging en/ of geluid en eventueel met gebruik van ICT. (reflectie en dossier CKV vmbo): reflecteert op het werkproces met gebruik van een moodboard (opzetten, bijhouden en 'lezen');
kan kritiek van anderen accepteren en deze gebruiken om tot betere resultaten te komen. (basisvaardigheden CKV vmbo): heeft opbouwende kritiek ontvangen, dat overwogen en evt. aangepast in zijn werk (SWX);



leren reflecteren op de (leef)wereld (CL)

De leerling:

- heeft materiaal verzameld uit zijn eigen omgeving en heeft dat toegepast in zijn werk (SWX);
- heeft gereflecteerd op zijn (leef)wereld, de wereld waarin hij beweegt, en heeft zijn bevindingen in een thema/ boodschap verwoord en die verwerkt in een performance (SWX);
- kent verschillende manieren om een thema associatief te verbeelden en kan zelf een thema associatief verbeelden. (?) (SWX);

leren reflecteren op kunst en cultuur (CL)

De leerling:

- ziet relatie tussen zichzelf als producent en de eigen kunst en cultuur en andere producenten en vormen van kunst en cultuur (SWX);
- ziet kunst historisch perspectief. (SWX);
- heeft meer kennis van kunst en cultuur gekregen (SWX);

Enthousiasmeren (CL)

De leerling:

- is geïnteresseerd in kunst en cultuur (SWX);
- is geïnteresseerd in technologie (SWX);

Ervarend leren (CL)

- Is de leermethode 'ervarend leren' succesvol? (SWX);
- Projectmatige aanpak van werken (SWX);
- Hoe ervaart de leerling zijn creatie/ de performance? (SWX);
- Hoe ervaart de leerling zijn interactie met computers en audiovisuele apparatuur? (SWX);

Ontwikkelen eigen identiteit (CL)

Toegevoegde vragen

- Hoe beoordelen de leerlingen de lessen?
- Was de leerling gemotiveerd om de ScratchWorx-lessen te doorlopen?
- Welke rol had de docent?
- Hoe beviel de opbouw van de les?



Bevindingen

Aan de hand van verschillende onderzoeksmethodes zijn antwoorden op de gestelde vragen gevonden. Per vraag wordt waar nodig de vraag toegelicht, aangeven wat het gevonden antwoord is en van welke onderzoeksmethode het antwoord afkomstig is.

Doelen

Doel: leren doneren; uit een persoonlijke (zelf overwogen) boodschap middels de performance op de Scratchconsole.

De kandidaat kan zich oriënteren op de eigen loopbaan. zich bewust worden van de eigen achtergrond, interesses, motivatie, sterke en zwakke punten door terug te kijken op eigen ervaringen en deze schriftelijk, mondeling en/of beeldend weer te geven.

Oorsprong: CL en SWX en oriëntatie op leren en werken, eindtermen VMBO kunstvakken en CKV

Vraag: Uit de leerling een persoonlijke (zelf overwogen) boodschap middels de performance op de Scratchconsole?

Nee, wel iets persoonlijks, maar meestal geen boodschap. de leerlingen wilden het publiek in een bepaalde sfeer brengen, bijvoorbeeld chill, Surinaams feest of dreiging van terrorisme. Een specifieke, expliciete, boodschap ontbrak echter bij elke performance. Het publiek kon die er ook niet uithalen en kon alleen de sfeer en de associaties die de performance opriep beschrijven. (observatie les 5 en publieksvraag)

Doel: Leren communiceren.

Oorsprong: kerndoelen basisvorming vmbo

Doel: Leerling kan zijn keuzes motiveren

Oorsprong SWX

Vraag: Heeft de leerling zijn keuzes gemotiveerd?

Ja. Leerlingen vonden het moeilijk om te motiveren. De criteria die ze hanteren zijn 'leuk', 'goed', 'mooi' of anders en niet in de les aangereikte criteria (observaties les 4, klas A en B)

Serge en het groepje Nightlife wisten na het bezoek aan Montevideo vooral hoe ze het niet willen doen; ze willen betere muziek en beelden van Amsterdam gebruiken. (3e, klas C)

Het groepje Mode koos bewust ervoor om het hele kostuum, in plaats van een detail in beeld te brengen, want *dat is leuker.* Ze wilden *Kostuums van vroeger tegenover kostuums van nu zetten.* (observatie les 4, klas A)

Bij het monteren van hun filmmateriaal selecteren leerlingen begin en eind van het fragment op het criterium 'mooi'; *tot wanneer blijft het mooi? knippen...* (observatie les 4, klas C) Het groepje lounge heeft lounge, chill gekozen om 'origineel' te zijn, en omdat ze allemaal die muziek en sfeer fijn vinden. (interview les 5, klas B)

MCO docenten erkennen dat de leerlingen het moeilijk vinden om te argumenteren. Zij vinden dat de docent de leerlingen hierin moet begeleiden door vragen te stellen (docent inhoudelijke discussie)



Doel: Leren doneren; uit een persoonlijke (zelf overwogen) boodschap middels de performance op de Scratchconsole.

Oorsprong: CL en SWX en oriëntatie op leren en werken, eindtermen VMBO kunstvakken en CKV

Doel: De kandidaat kan zich oriënteren op de eigen loopbaan. zich bewust worden van de eigen achtergrond, interesses, motivatie, sterke en zwakke punten door terug te kijken op eigen ervaringen en deze schriftelijk, mondeling en/of beeldend weer te geven.

Doel: alleen en/ of samen met anderen een presentatie verzorgen.

Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Doel: heeft een boodschap uitgedragen die begrijpelijk is voor publiek en door het publiek wordt begrepen

Oorsprong: SWX

Vraag: In hoeverre is de boodschap die de leerling uitdraagt, begrijpelijk voor publiek en wordt door het publiek begrepen?

De boodschap, het idee, de sfeer is redelijk overgekomen op het publiek. Een groot deel van de boodschappen haalde het publiek eruit, maar daarnaast interpreteerde het publiek ook nieuwe (onbedoelde) dingen. Vijf leerlingen vonden dat het niet lukte om een sfeer/ verhaal over te brengen tijdens de performance. Zes leerlingen vonden dat het wel was gelukt. (vragenlijst)

De performances werden als volgt geïnterpreteerd:

'Blue Sensation': hectisch, vaag, modern, blauwe dingen, chaos, verval van de aarde.

'Fashion': diverse culturen/ identiteiten, mooie beelden, mode, smaak, schoonheid in iedereen (1 persoon)

'party animal': ups en downs, drugs, eng, geniet maar met mate, doen waar je zin in hebt, met leven spelen, feest, stedelijk.

'Surinaams feest': feest, kleding, dans, herinnering/ oude dingen, billen, Suriname, schoonheid.

'Terrorisme': kapotte gebouwen, vliegtuigen, 11 september, dood en verderf, einde van de wereld, tegen Bush, terreur.

'Hiphop': mooie dingen, Niggaz op het MCO, hiphop life style, consumentendroom, cultuur, uiterlijk, girls.

'Lounge/ dream'g elukkig, zorgeloos, drugstrip, psychedelisch, droom, lounge, dakloos, zomer, experiment, jong, triest.

'Nightlife': leven door ogen van een rat, duister, LSD-trip, verval, stadsleven, hard. (publieksvragen)

Doel: Leren leren. Leren reflecteren op het leerproces.

Oorsprong: kerndoelen basisvorming vmbo

Vraag: niet van toepassing, niet getest

Doel: Leren reflecteren op de toekomst.

Oorsprong: kerndoelen basisvorming vmbo

Vraag: niet van toepassing, niet getest.



Doel: oriëntatie op leren en werken

Oorsprong: eindtermen/ examenprogramma Kunstvakken en CKV middelbaar onderwijs

Vraag: Wil de leerling na SWX een audiovisueel beroep uitoefenen?

Ja en nee, zes leerlingen willen wel een audiovisueel beroep, zoals DJ/ VJ/ Producent, acteur, fotograaf of iets met geluid/ muziek. Negen leerlingen overwegen geen audiovisueel beroep. (vragenlijst)

Fynn wil later DJ en VJ ineen zijn. (interview les 2 , klas B)

Serge wil in de ICT-branche; programma's bestuderen en programmeren. (interview les 3, klas C)

Doel: leerling ontwikkelt digitale-, media- en audiovisuele geletterdheid.

Oorsprong: CL

Vraag: Welke geletterdheid van de leerling is ontwikkeld?

Audiovisuele geletterdheid is het meeste ontwikkeld: de leerlingen hebben geleerd apparatuur goed te hanteren. Daarnaast is de digitale geletterdheid ontwikkeld, want de leerlingen hebben met Apple computers gewerkt en geleerd met programma's te importeren, exporteren en monteren. Tot slotte is media geletterdheid het minst ontwikkeld, omdat dit ook het minst in de lessen werd gedoceerd. Wel weten de leerlingen verschillen en overeenkomsten tussen de media geluid, foto en video, maar niet de plaats van media in de maatschappij bijvoorbeeld. (observaties lessen) MCO docenten vinden "SWX zeer geschikt voor het opbouwen van visuele geletterdheid." (docent, inhoudelijke evaluatie) maar wijzen erop dat 't uist bij het bevorderen van geletterdheid, wat komt na beheersing apparatuur, is sturing van de docent hard nodig om dat te bereiken. " (inh evaluatie) Bij ScratchWorx is de beheersing van de apparatuur geleerd door de leerlingen, maar is nog maar weinig sprake van digitale geletterdheid. Dit doel is behaald, omdat er een basis is gelegd voor geletterdheid, de ontwikkeling is in gang gezet.

Doel: leerling ontwikkelt digitale-, media- en audiovisuele geletterdheid.

Oorsprong: CL

Vraag: Is er een verschil tussen de haves en de have nots?; Heeft ervaring met computergebruik voordeel bij de lessen van ScratchWorx?

Ja, leerlingen met meer computerervaring hebben meer vertrouwen in zichzelf. Iedereen had een computer tot zijn beschikking en ook ervaring met computers (vragenlijst), maar de een meer dan de ander, bleek tijdens de lessen. (observaties lessen vooral 1,2 en 3) Bij de performance bleek dat leerlingen met meer computerervaring meer vertrouwen hebben, omdat ze sneller het gevoel hebben de console te beheersen.(observaties les 5)

SWX is geschikt om leerlingen met weinig computer-ervaring op een toegankelijke manier meer ervaring te laten opdoen. Iedere leerling heeft namelijk audiovisuele apparatuur gehanteerd en achter de console een performance gegeven, dus zijn audiovisuele vaardigheden ontwikkeld. (observaties alle lessen)

Ik denk wel dat het verschil in vertrouwen in zichzelf tussen leerlingen met meer en minder computer-ervaring kan worden verminderd, als leerlingen meer tijd krijgen om de console te leren beheersen. Maar leerlingen met meer computerervaring houden altijd een voorsprong, omdat ze blijven doorgaan met ervaringen opdoen.



Doel: leren reflecteren op media. leerling reflecteert op eigen gebruik media.

Oorsprong: CL, SWX

Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op eigen gebruik media?

Wel op gebruik geluid, foto en/ of video, maar niet op andere vormen en ander gebruik van media buiten SWX. (observaties lessen)

Doel: leerling ziet relatie tussen media en maatschappij.

Oorsprong: SWX

Vraag: Ziet de leerling een relatie tussen media en maatschappij?

Onbekend, niet getoetst In de les is er geen aandacht aan geschonken.

Doel: leerling ontwikkelt eigen mening omtrent media en kan media definiëren.

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerling een eigen mening omtrent media ontwikkelt en kan hij definiëren wat media betekent?

Onbekend, niet getoetst, niet gedoceerd.

Doel: leerling kan instrumenten en apparaten op een doeltreffende en verantwoorde wijze gebruiken.

Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Vraag: Kan de leerling ibook, foto- en videoapparatuur, minidisk en ScratchConsole hanteren?

Technisch gezien kunnen de meeste leerlingen de apparaten hanteren. Ze hebben echter wel moeite met het gebruik van de Scratchconsole, onder andere omdat er te weinig oefengelegenheid was.

De leerlingen zeggen te hebben geleerd: monteren(7), geluid opnemen (3) en computerprogramma's gebruiken (2), importeren(2), muziek combineren (2) Verder fotograferen, filmen. (beiden 1) (vragenlijsten)

Dus leerlingen hebben volgens zichzelf met SWX vooral geleerd te monteren.

Observaties wijzen uit dat ze ook vooral hebben geleerd media te combineren.

Doel: leerling kan instrumenten en apparaten op een doeltreffende en verantwoorde wijze gebruiken

Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Vraag: Wat is de ervaring van de leerling met computers en audiovisuele apparatuur voor SWX?

Leerlingen hadden vooral ervaring met filmen, fotograferen en computeren. Verder hadden enkelen wel eens beeld bewerkt of met een Apple gewerkt. Bijna niemand had geluid bewerkt of geïmporteerd.

Leerlingen gaven zelf aan waar ze al ervaring in hadden voor SWX: gefilmd: (10), video bewerkt (7), gefotografeerd (10), foto bewerkt (8), geïmporteerd in computer



(2!), met apple gewerkt (7), geluid opgenomen (6), geluid bewerkt (2!), optreden gedaan (6). (Vragenlijsten)

Leerlingen hadden op verschillende manieren al ervaring opgedaan: bij Digitaal Vertellen van Waag Society, door hun IVKO opleiding, door hun hobby. De console was voor iedereen nieuw, maar de jongens die al technische affiniteit hadden, onderzochten de console ook meer gepassioneerd. Meisjes keken vaak de kat uit de boom. (observatie les 1)

Doel: leerling kan digitaal beelden en geluiden verzamelen en bewerken. Werken met informatie- en communicatietechnologie en verantwoord omgaan met apparatuur en instrumenten.

Oorsprong: SWX basisvaardigheden, eindtermen VMBO kunstvakken en CKV

Vraag: Kan de leerling digitaal beelden en geluiden verzamelen en bewerken?

Ja, de meeste leerlingen hebben digitaal beelden en/ of geluiden verzameld en bewerkt. Op de vragenlijst gaven leerlingen aan dat ze het gewoon (9) en makkelijk (4) of zelfs heel makkelijk (2) vonden om de apparatuur te gebruiken. Ook gaven leerlingen aan dat ze wat ervaring hadden met digitaal beeld (8) en geluid (2) verwerken en geluid verzamelen (6), en vooral ervaring hadden met beeld verzamelen (10). Ook gaven ze aan dat ze het leuk vonden om beeld en geluid te verzamelen (5) en om beeld en geluid te bewerken (4). Sommigen gaven aan dat ze het leuk vonden omdat het nieuw was (2) en sommigen juist dat ze het niet leuk vonden, omdat het moeilijk was (2) (vragenlijst)

Doel: leerling kan drie verschillende media combineren en in de performance integreren

Oorsprong: SWX

Vraag: Kan de leerling drie verschillende media combineren en in de performance integreren?

Ja, alle leerlingen hebben samengewerkt in een groepje, hoewel niet alle leerlingen hun medium zinvol hebben gecombineerd met andere media in de performance. De leerlingen hebben samengewerkt en hun eigen medium in de performance gecombineerd met de twee andere media. Foto en video werden het meeste doordacht gecombineerd. Tussen deze personen was ook het meeste overleg. Geluid deed vaak zijn eigen ding en eventuele aansluiting bij beeld was dan ook vooral toevallig. De leerlingen verbonden beeld en geluid meestal nog door het beeld te laten bewegen op de muziek. (observatie les 5, klas B) Het gekozen thema hielp de leerlingen, want daardoor sloot het verzamelde materiaal van de drie media met elkaar aan, omdat het allemaal op dat thema was gebaseerd. Hoewel de koppeling tussen beeld en geluid tijdens de performance niet zo uit de verf kwam, hebben de leerlingen er bij de voorbereidingen wel rekening mee gehouden. De groep 'lounge' bedacht bijvoorbeeld dat ze beelden mixbaar moesten maken met de muziek. (observatie les 3, klas B) Leerlingen van 'Nightlife' zagen in dat ze teksten konden gebruiken en dat ze beeld met muziek konden combineren. 'Lounge' en 'hiphop' kozen een muziekstijl als thema en koppelden beelden aan die muziek. (4e, klas C)

Doel: leerling kent audiovisueel gerelateerde begrippen en kan ze toepassen tijdens het verzamelen van het materiaal.

Oorsprong: SWX



Vraag: Kent de leerling audiovisueel gerelateerde begrippen?

Ja, enkele begrippen zijn door leerlingen gedefinieerd, namelijk de begrippen moodboard, script, storyboard, collage, kikvorspectief, lopen, standpunt, ritme en geluid en deze kunnen de leerlingen ook toepassen.

De termen moodboard en script waren al bekend bij het IVKO, maar niet echt bij de anderen (les 2, Klas B) Ook de term 'collage' kenden de leerlingen al en 'mixen' snaptten ze. (observatie les 2, klas A) De term 'zoomen' kenden ze van computerprogramma's die ze gebruiken. De term 'lopen' passen ze toe en ook 'collage' noemden ze expliciet in een antwoord. De term 'compositie' is onbekend en moeilijk voor ze. (observatie les 3, klas B)

Standpunt weten ze ook te definiëren: *“standpunt is van welke kant je een foto maakt”* (observatie les 3, klas C)

Bij de geluidsles werden de termen ritme, lopen, en toonhoogte opgepikt. Het onderscheid tussen muziek en geluid konden ze uiteindelijk maken en omschreven ze als volgt: *“muziek is anders dan geluid, het is leuker.” “Geluiden kun je mixen met muziek: DJ-effect.” “Geluiden kunnen muziek veranderen, sfeer veranderen.” “Geluid is iets wat je hoort, het geeft je een gevoel.”* (observatie les 4, klas A)
(observaties alle lessen en analyse performance)

Doel: leerling kan beeld en geluid formeel en inhoudelijk analyseren en zelf opbouwen

Oorsprong: SWX

Vraag: Kan de leerling beeld en geluid formeel en inhoudelijk analyseren en zelf opbouwen?

Leerlingen kunnen beeld en geluid in zekere zin formeel en inhoudelijk analyseren, maar gebruiken slechts weinig criteria die ze zijn aangereikt. 'Leuk' en 'dit werkt' worden meer gebruikt dan 'perspectief', 'betekenis' of 'indruk'. In les vijf zag ik dat leerlingen filters kiezen en beeld en geluid knippen op basis van *“dit werkt”* (observatie klas B) Ik kan geen onderscheid maken in de mate waarin leerlingen beeld en geluid inhoudelijk of formeel analyseren, omdat ze daar zelf geen onderscheid in maken. Iets is leuk of niet leuk en het is onduidelijk of de leerling daarmee verwijst naar formele of inhoudelijke zaken.

Hoewel ze nauwelijks hun eigen beeld kunnen analyseren, benoemden leerlingen bij het bezoek aan Montevideo wel hoe de beelden waren opgebouwd door de VJ's en hoe die aan hun materiaal waren gekomen. (observatie les 2)

Doel: leerling kent verschillende eigenschappen van media en kan eigenschappen van zowel oude als nieuwe media tot hun recht laten komen.

Oorsprong: SWX

Vraag: Kent de leerling verschillende eigenschappen van media en kan hij ze tot hun recht laten komen?

Ja, de verschillende eigenschappen van geluid, foto en video. Het lukt echter minder om ze tot hun recht te laten komen.

De leerlingen beseffen het verschil tussen beeld en geluid. Tussen de verantwoordelijke personen is hierover de meeste communicatie om het aan te laten sluiten op elkaar. (observatie les 5) Het verschil tussen foto en video laten ze minder zien, want ze behandelden dat materiaal gelijk. (observatie les 5)



Foto, video en geluid zijn in aparte lessen behandeld en ieder lid van een groepje had verantwoordelijkheid over een van de drie media. Deze indeling hanteerden slechts enkele groepjes (observatie les 3, 4 en 5) en daaruit kan worden geconcludeerd dat ze het niet gescheiden zagen en daardoor ook niet verschillend behandelden. In de performance bleek dat de sterke eigenschappen van de media nauwelijks zijn benut. Alle media worden willekeurig toegepast in de performance. Dit is wellicht te wijten aan tijdgebrek, waardoor de leerlingen niet konden beseffen dat de media verschillende eigenschappen hebben en welke eigenschappen hun performance konden ondersteunen. De leerlingen noemen geen specifieke eigenschappen, maar proberen ze wel te combineren om alles bij elkaar te laten passen. Bij het oefenen van de performance lette Jamie erop of zijn geluid wel bij het beeld past. (Jamie, les 5 klas B)

Doel: leerling kent verschillende betekenislagen in nieuwe media-uitingen.

Oorsprong: SWX

Vraag: Kent de leerling verschillende betekenislagen in nieuwe media-uitingen?

Niet getest, niet expliciet in lesstof.

Doel: leerling kan zelf beslissen welke betekenislaag (sfeer, gevoel, mening, boodschap) hij over wil brengen op het publiek.

Oorsprong: SWX

Vraag: Kan de leerling zelf beslissen welke betekenislaag (sfeer, gevoel, mening, boodschap) hij over wil brengen op het publiek?

Ja, de leerlingen hebben nagedacht wat ze over wilden brengen op het publiek. De leerlingen waren zich echter niet bewust van verschillende betekenislagen. De betekenis die zij over wilden brengen was vaker een sfeer, idee (lounge, Surinaamse cultuur, hiphop) en minder vaak een boodschap (terrorisme) Er was veel begeleiding voor nodig om de leerlingen zover te krijgen dat ze hierover gingen nadenken over een betekenis, aan betekenislagen kwamen ze bijna niet toe.

'Lounge/ I have a dream' wilde het publiek laten chillen, onder andere door haar als het ware te hypnotiseren.

'Beautiful' wilde mensen tonen. Het bleef onduidelijk of ze vonden dat iedereen of slechts enkelen mooi zijn.

'Surinaams Feest' wilde hun Surinaamse feestcultuur tonen.

'Blue sensation' wilden blauwe dingen laten zien.

'Party animal' wilde een feestje maken en liet alles zien en horen wat bij feest hoort.

'Terrorisme' waarschuwde voor terreur en verwees naar 11 september en de oorlog in Irak.

'Hiphop' wilde laten zien dat hiphoppers gewone mensen zijn, hun vrienden.

'Hiphop selecta' wilde de hiphopcultuur om hen heen laten zien.

'Nightlife' wilde de sfeer van hun stad (Amsterdam) in de nacht overbrengen.

(observaties les 3, 4 en 5)

Doel: Leren in sociale context. Met medeleerlingen onderhandelen en afspraken maken bij het samenwerken aan een gemeenschappelijke opdracht. Heeft samengewerkt in een team van drie leerlingen, met verantwoordelijkheid voor eigen functie en zich heeft gespiegeld aan anderen.



Oorsprong: CL, basisvaardigheden CKV vmbo enSWX

Vraag: Heeft de leerling samengewerkt in een team van drie leerlingen, met verantwoordelijkheid voor eigen functie?

Ja, iedere leerling was onderdeel van een groep. Meestal hadden ze een eigen functie (geluid, video of foto).

Sommige groepen maakten geen onderscheid en deden alles samen: verzamelen van materiaal, hierop reflecteren en het beste uitkiezen. (observatie alle lessen)

Andere groepen waren snel in het verdelen van taken door te letten op wat de groepsleden al kunnen of wat ze leuk vinden. Dit ging heel harmonisch. Meestal vervulden ze de functie die ze al kunnen of die ze leuk vinden. (observatie les 1)

Sommige leerlingen onttrokken zich aan hun functie en moesten worden herinnerd door de docent. (Observatie les 4, klas A) Ook controleerden groepsleden elkaar: *“Waar is Mike? Is 'ie wel geluid aan het opnemen?”*(les 4, klas C)

Zes leerlingen gaven aan dat de samenwerking goed was verlopen, vier vonden het niet makkelijk, maar het lukte wel en 1 leerling vond dat het *“af en toe goed ging, soms slecht”*(vragenlijst). Vier leerlingen vonden dat alles goed ging bij het samenwerken, 1 leerling dat het nergens goed ging. 1 leerling vond ook dat ze samen een mooi project hadden gemaakt. (vragenlijst) Het lounge groepje vond het *“prettig om met vrienden samen te werken, omdat we het alleen niet hadden gekund”* (interview)

De leerlingen werkten veel samen, meestal per twee (regelmatig ontbrak er een groepslid) en vroegen advies aan elkaar en gaven ook advies. (observatie les 4 en 5, klas B)

Bij ScratchWorx werd samenwerken gestimuleerd om van elkaar te kunnen leren. Dit kwam echter maar soms voor. De taken werden verdeeld omdat iemand het kan in plaats van omdat hij het niet kan en nog moet leren. De leerlingen hebben zelf taken verdeeld en wisten vaak niet eens wat de functie precies inhield. Daarom zou het beter zijn de taakverdeling pas later in de lessenreeks te doen. (docent, inhoudelijke evaluatie)

Bovendien moeten deze leerlingen nog leren om samen te werken, om te leren met elkaar omgaan en om bewust te worden dat je niet alles alleen kan. De docent van SWX zal dit ook moeten doceren, als hij ze wil leren samenwerken. (docent, inh evaluatie)

Doel: bij het omgaan met anderen rekening houden met verschillen tussen mensen die voortkomen uit verschillende achtergronden. Beargumenteerde kritiek geven en hierbij rekening houden met de gevoelens van medeleerlingen.

Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Doel: leerling heeft opbouwende kritiek gegeven, ontvangen en dat overwogen en evt. aangepast in zijn werk.

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerling opbouwende kritiek gegeven?

Nee, de leerlingen hebben nauwelijks opbouwende kritiek gegeven. Er was dan ook geen moment voor gemaakt in de les. Sergio tipte wel bij het oefenen dat de leerlingen aantekeningen kunnen maken. (observatie les 5) Opbouwende kritiek werd eventueel gegeven binnen de groepjes, wanneer ze elkaars werk bekeken en daarop reflecteerden (observatie les 5, klas C)

Een docent heeft een verklaring voor weinig geven van opbouwende kritiek: de leerlingen zijn loyaal. Maar ze moeten leren loyaliteit te scheiden van opbouwende



kritiek, dat ze toch vrienden kunnen zijn, ondanks dat je elkaars werk niet tof vindt. De docent moet ze dit bijbrengen. (docent, inhoudelijke evaluatie)

Doel: Leren creëren, uitdrukken (expressie)

Oorsprong: CL

Vraag: Vergelijkt de leerling zichzelf met producenten van hedendaagse kunst en cultuur?

Niet expliciet, want er is geen expliciete vraag gesteld, maar ze noemden zich wel kunstenaar of DJ/ VJ.

“Je bent zelf sfeermaker, kunstzinnig, omdat je goed moet nadenken en creatief zijn, om zoiets moois te maken.” (Fynn, les 5, klas B) Jamie denkt hier heel anders over: ik ben geen VJ/DJ, want ik kan er wel achterstaan (de console), maar weet er niet genoeg van. Dit is zo verschillend van wat profs doen.” (Jamie, les 5, klas B)

Op de vraag “Hoe voelde jij je tijdens de performance?” antwoordden drie leerlingen dat ze zich een kunstenaar voelden en weer drie dat ze zich een VJ voelden. Twee voelden zich een DJ en anderen hadden 'scholier' of gevoelens zoals 'geweldig' of 'creatief' aangekruist. (vragenlijst)

Doel: leerling heeft zelf geparticipeerd in culturele activiteiten.

Oorsprong: culturele activiteiten CKV vmbo

Doel: leerling kan zelf een performance neerzetten.

Oorsprong: SWX

Vraag: Kan de leerling zelf een performance neerzetten?

Ja, hoewel ze weinig voorbereiding hadden gehad stonden de leerlingen wel voor hun performance. (slechts enkele leerlingen waren de laatste les niet gekomen) (observatie les 5)

De leerlingen waren serieus en betrokken. Hun aandacht was bij het bedienen van de console en minder bij het publiek. Sommigen bewogen wel voorzichtig en draaiden expressief aan de knoppen. Meiden van het Surinaamse feest dansten zelfs achter de console en wezen elkaar op wat ze deden. Een enkele leerling stond erbij of hij er niet was en verstopte zich achter de console. Een jongen klapte dicht, maar wist er wel weer uit te komen. Het publiek had aandacht en was geboeid door de performances van de leerlingen, maar de performances duurden soms te lang, waarbij het materiaal te veel werd herhaald en een duidelijk begin, midden en eind ontbrak. (5e, klas B en C)

Doel: het deelnemen aan excursies en het bezoeken van werkplaatsen, archieven enzovoorts.

Oorsprong: culturele activiteiten CKV vmbo

Vraag: In hoeverre is ScratchWorx een culturele ervaring in vergelijking met een CKV bezoek?

Onbekend, niet onderzocht. Na al mijn observaties denk ik echter wel dat SWX een culturele ervaring is, omdat leerlingen bij SWX worden aangesproken op hun fascinatie voor hun eigen cultuur (media, technologie, DJ en VJ) en omdat hen



ervaringen word geboden met deze culturele aspecten (apparatuur bedienen, zelf een performance geven). Binnen die ervaringen is ruimte om te reflecteren op hun cultuur (hun wereld als zinvolle inhoud voor de performance. Bovendien wordt bij SWX ruimte voor donatie geboden: er is een publiek dat naar hen luistert en een kijkje neemt in hun leefwereld en daardoor wordt cultuur gevormd, het krijgt betekenis.

Doel: Leer- en werkplanning maken en bewaken. Heeft overzicht gehouden op het werkproces, dmv een moodboard

Oorsprong: basisvaardigheden CKV VMBO en SWX

Vraag: Heeft de leerling overzicht gehouden op het werkproces?

Ja, sommige groepjes waren hier meer in geslaagd dan anderen, maar ze grepen altijd terug op hun aantekeningen en het werk in hun computer. (observaties alle lessen)

Het groepje 'hiphop selecta' is voorbeeld van een groepje die het overzicht niet had. Leden van het groepje waren er vaak niet en bij elke les moesten ze weer worden aangespoord om de draad op te pakken. Ze vergaten hun thema en wat ze aan het doen waren. (observaties alle lessen) Er zaten dan ook te lange periodes tussen de lessen, maar andere groepjes konden wel beter overzicht houden op hun werkproces. Het groepje 'Beautiful' had bijvoorbeeld overzicht over wat ze al hadden en wat nog moest worden verzameld aan materiaal (observaties lessen)

Doel: Leren reflecteren op werkproces en ervaringen

Oorsprong: CKV vmbo

Doel: eenvoudige product- en proces evaluatie maken en hieruit conclusies trekken. Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Doel: heeft een kunstdossier samengesteld en doet in dat kunstdossier verslag van de culturele activiteit, en de voorbereidingen door middel van woord, beeld, beweging en/ of geluid en eventueel met gebruik van ICT.

Oorsprong: reflectie en dossier CKV vmbo

Doel: leerling kan een moodboard/ logboek maken.

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op het werkproces met gebruik van een moodboard (opzetten, bijhouden en 'lezen')?

Ja, maar het moodboard had meer het karakter van een logboek dan van een moodboard. Hoewel sommige groepen wel een moodboard hebben gemaakt, voorzien van plaatjes en tekeningen, naast tekst.

Allereerst bedachten de leerlingen een thema. Dat vonden ze makkelijk, maar het was moeilijker voor ze om dat thema te verbeelden en van geluid te voorzien. (les 5, klas B) Het was moeilijk voor ze om een moodboard te maken, omdat ze niet wisten wat het was en wat het nut ervan was.

Ook het reflecteren moet de docent goed begeleiden door vragen te stellen, van toepassing op specifieke groepen. Daarnaast werkt het goed om de leerlingen een logboek bij te laten houden (wat in dit geval is gedaan, maar dan heette het 'moodboard'. (docent, inhoudelijke evaluatie)



Doel: leerling kan kritiek van anderen accepteren en deze gebruiken om tot betere resultaten te komen.

Oorsprong: basisvaardigheden CKV vmbo

Doel: leerling heeft opbouwende kritiek ontvangen, dat overwogen en evt. aangepast in zijn werk

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerling opbouwende kritiek ontvangen, dat overwogen en evt. aangepast in zijn werk?

Mits er opbouwende kritiek werd ontvangen, volgden de leerlingen dat meestal wel op. Ik nam bijna geen 'verdediging' waar. De leerlingen reageerden meegaand en pasten hun werk aan. (observatie les 5, klas B) Ook accepteren ze kritiek van groepsgenoten (5e, klas C)

Een docent gaf aan dat ook in dit proces de docent weer een sterke rol heeft: begeleiden in het omzetten van kritiek in aanpassen van het werk, en ook kunnen motiveren waarom. (docent, inhoudelijke evaluatie)

Doel: leren reflecteren op de (leef)wereld. De kandidaat kan zich oriënteren op de eigen loopbaan. zich bewust worden van de eigen achtergrond, interesses, motivatie, sterke en zwakke punten door terug te kijken op eigen ervaringen en deze schriftelijk, mondeling en/of beeldend weer te geven

Leerling heeft gereflecteerd op zijn (leef)wereld, de wereld waarin hij beweegt, en heeft zijn bevindingen in een thema/ boodschap verwoord en die verwerkt in een performance

Oorsprong: CL en eindtermen kunstvakken en CKV VMBO

Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op zijn (leef)wereld, de wereld waarin hij beweegt, en heeft hij zijn bevindingen in een thema/ boodschap verwoord en die verwerkt in een performance?

Ja, hoewel niet in de mate waarin Creative Learning had gehoopt.

Er was veel sturing van de docent voor nodig om de leerlingen uit te dagen na te denken over hun leefwereld. (observatie les 1 klas B) Elke groep reflecteerde op hun cultuur, hun vrienden, terrorisme of hun stad. (observatie performance) Ik kreeg echter niet de indruk dat ze zich bewust waren dat het hun leefwereld betrof en dat er verschil is tussen leefwerelden van mensen, dat hun leefwereld uniek is. Dit kwam niet naar voren in hun performances of de gesprekken die ik met ze had.

Docenten van leerlingen doen suggesties om meer reflectie en boodschap in performance te bereiken: docent moet helpen met analyseren, argumenteren, vragen stellen, persoonlijk thema aanbieden. Verder opnieuw laten doen om materiaal en performance te verfijnen. (inhoudelijke evaluatie)

Doel: leerling heeft materiaal verzameld uit zijn eigen omgeving en heeft dat toegepast in zijn werk.

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerling materiaal verzameld uit zijn eigen omgeving en dat toegepast in zijn werk?

Ja, de leerlingen hebben hun video, foto's en geluid/ muziek opgenomen bij hen thuis, op school, op hun hangplekken en in hun stad. Muziek haalden ze uit hun eigen collectie. Deze persoonlijke oorsprong van het materiaal maakte dat ze het thema dat ze hadden gekozen, persoonlijk verbeeldden. Zo maakte het groepje



'hiphop selecta' gebruik van foto's van graffiti bij hen uit de buurt. Het groepje 'Surinaams feest' had video opgenomen en foto's gemaakt van een trouwjurk en feestkleding bij een meisje thuis. Zelfs hun huis-altaar kwam terug in de performance. De groepjes 'nightlife' en 'blue sensation' hadden minder persoonlijke beelden, maar nog steeds waren ze door de ogen van de leerlingen gemaakt en daardoor toch persoonlijk. (observatie lessen en performance)

Doel: leren reflecteren op kunst en cultuur, kunsthistorisch perspectief zien.

Oorsprong: CL

Vraag: Heeft de leerling gereflecteerd op kunst en cultuur?

Nee, niet in lesstof behandeld, dus niet van toepassing.

Doel: leerling ziet relatie tussen zichzelf als producent en de eigen kunst en cultuur en andere producenten en vormen van kunst en cultuur (SWX);

Oorsprong: SWX

Vraag: Ziet de leerling een relatie tussen de eigen kunst en cultuur en traditionele vorm van kunst en cultuur?

Dit is niet goed waargenomen. In de performances zijn geen relaties gelegd. (5e, klas B) en de leerlingen hebben ook geen inspiratie gehaald uit traditionele kunstvormen zoals de video's bij Montevideo, want "Ik wil niet overnemen van anderen en ik ben niet op ideeën gekomen." (Boris, les 5, klas B)

Leerlingen definiëren kunst verschillend, als iets dat ver van ze afstaat, of iets dat overal is: 'Als ik er kippenviel van krijg en als het iets tegen me zegt.' (Fynn) (2e les, klas B) "Alles wat je maakt vind ik kunst. (les 2, klas A) "Kunst is als veel mensen het tegelijkertijd mooi vinden." Kun st is als het vaag is." (3e, klas C)

Ik concludeer hieruit dat leerlingen een relatie (hoewel verschillend van aard per leerling) zien tussen hun wereld en Kunst.

De docenten die zijn gehoord hebben wel het idee dat SWX leerlingen de relatie kan laten leggen. Een docent vind het een "heel hoog doel," maar "het doel om leerlingen in contact te brengen met het echte leven, de praktijk is wel heel goed en geschikt. (Traditionele vormen van kunst en cultuur) levend maken d.m.v. excursies is goed mogelijk. (docent, inhoudelijke evaluatie) Een andere docent vind SWX, DJ en VJ cool en daardoor een goede ingang. (docent, inhoudelijke evaluatie)

Doel: Leerling heeft meer kennis van kunst en cultuur gekregen

Oorsprong: SWX

Vraag: Heeft de leerlingen meer kennis van kunst en cultuur gekregen?

Ja, de leerling heeft meer kennis van kunst en cultuur gekregen, De leerlingen hebben voorbeelden van kunst en cultuur gezien in de lessen en ze hebben zich verdiept in een deel van hun eigen cultuur. (observaties)

Doel: Enthousiasmeren

Oorsprong: CL

Vraag: Is de leerling geïnteresseerd geraakt in kunst en cultuur?

Slechts enkelen, de meeste leerlingen niet.



Dertien leerlingen zeiden niet geïnteresseerd te zijn geworden in kunst en cultuur “*Ik had al wat interesse, maar dat is niet versterkt door SWX*” (Jamie, les 5, klas B), drie leerlingen zeiden wel geïnteresseerd te zijn geworden. (vragenlijst) De lessen boden wel kunst en cultuur: tijdens de excursie naar Montevideo zijn ze in contact gekomen met videokunst. De Filmpjes die ze daar zagen vonden ze over het algemeen 'leuk'. (IVKO, les 2, klas B) Moeilijk toegankelijke video's vonden ze meteen raar en saai, maar ze keken wel allemaal. Ze riepen uit: “*t is vreselijk, het is helemaal niets!*”, “*vet*”, “*doe 's uit*”(giechelend). (2e, klas C) Verder zijn er tekenen te vinden dat leerlingen meer geïnteresseerd zijn geworden, want enkele leerlingen hebben kunstboeken doorgebladerd om inspiratie uit op te doen (3e, klas B) Een docent gelooft ook wel in de katalyserende werking van SWX en zei dat leerlingen DJ, VJ cool vinden. SWX biedt mogelijkheid interesse voor DJ en VJ aan te wakkeren. (docent, inhoudelijke evaluatie) Dus ondanks dat de leerlingen aangeven dat ze niet geïnteresseerd zijn geraakt in kunst en cultuur, is er kans dat ze dat wel zijn, maar daarvoor zou er een lange termijn onderzoek plaats moeten vinden. Met de gehanteerde onderzoeksmethode is het niet aangetoond.

Doel: Leerling is geïnteresseerd in technologie

Oorsprong: SWX

Vraag: Is de leerling geïnteresseerd geraakt in technologie?

Onbekend, niet expliciet getoetst, maar de leerlingen waren wel enthousiast zodra ze met apparatuur en programma's aan de slag gingen en ze raakten enthousiast over VJ's en DJ's. (observaties alle lessen)

Doel: Ervarend leren

Oorsprong: CL

Vraag: Is de methode van ervarend leren succesvol?

Ja, ik denk het wel, omdat leerlingen enthousiast raken als ze zelf aan de slag gaan en gedemotiveerd als ze lang moeten zitten en luisteren/ kijken. Zelf doen en ervaren maakt de leerlingen enthousiast en een goede docent reageert op hun ervaringen en laat de leerlingen reflecteren op die ervaringen en helpt ze zo naar een diepere ervaring en begrip.

De leerlingen waren positief over hun ervaringen: *Ik vond het een leuke ervaring om te beleven*” (anoniem, vragenlijst)

Doel: Ervarend leren

Oorsprong: CL

Vraag: Hoe ervaart de leerling zijn creatie/ de performance?

Leerlingen hadden voornamelijk positieve ervaringen tijdens de performance, verweven met wat schaamte. (observaties les 5 en vragenlijst) Leerlingen voelden zich blij (6), stoer (7), zenuwachtig (5), lacherig (5), creatief (5), geweldig (5), trots (4), enthousiast (3) en verlegen (3) en schaamte (3). Een enkeling voelde zich belangrijk of rustig. (vragenlijst)

De leerlingen zagen er vooral na de performance stralend uit. Ze waren trots en opgewonden. Toen ik ze vroeg wat ze ervan vonden reageerden ze wisselend enthousiast, dat ze trots waren, en negatief, dat het niet voldoende was gelukt. (observaties en interviews les 5)



Doel: Ervarend leren

Oorsprong: CL

Vraag: Hoe ervaart de leerling zijn interactie met computers en audiovisuele apparatuur?

De leerlingen waren enthousiast over hun ervaringen met computers en audiovisuele apparatuur. Ze ervaarden het dus positief. (vragenlijst en observaties lessen)

Doel: Projectmatige aanpak van werken

Oorsprong: SWX

Vraag: Voelt de leerling zich prettig in een projectmatige aanpak om naar het einddoel toe te werken: de performance?

Onbekend, niet getoetst.

Uit observaties en gesprekken met de docenten bleek dat de leerlingen het einddoel niet goed begrepen en daardoor ook niet voor ogen hadden. De leerlingen ervoeren dit als storend. Hieruit kan worden geconcludeerd dat het gebrek aan een einddoel erop wijst dat leerlingen behoefte hebben aan een projectmatige aanpak met een duidelijk einddoel. (observaties, inhoudelijke evaluatie)

Doel: Ontwikkelen eigen identiteit

Oorsprong: CL

Vraag: Is de identiteit van de leerling ontwikkeld?

Niet getoetst, onmeetbaar in zo'n korte termijn.

Toegevoegde vragen

Vraag: Hoe beoordelen de leerlingen de lessen?

De leerlingen beoordeelden SWX positief.

In zes gevallen kreeg SWX het cijfer 4 en in vijf gevallen het cijfer 3 op een schaal van 5. (bron: vragenformulier versie 1)

Dit cijfer komt overeen met wat ik over het algemeen hoor: leuk, maar er waren wat dingen waar de leerlingen niet tevreden over waren: de crashende console, soms moeilijke opdrachten en de lengte van de lessen. (observaties lessen, interviews)

Dit zijn enkele reacties van geïnterviewde leerlingen:

"Ik vond het heel leuk en ik ben heel blij dat ik het gedaan heb. Ik vind het leuker dan het vak AV." "Ik wilde al een tijdje VJ/ DJ leren" "Jammer dat het hierbij ophoudt."

"Voor een schoolproject krijgen jullie een 10" (interview met Boris, les 5, klas B)

"Uiteindelijk was het zoveel meer dan een beetje leuk" (Boris)

"Jammer dat we niet de onderste laag kunnen gebruiken, dat 'ie zoveel crasht en jammer dat de draaischijven niet zo soepel lopen." (interview Fynn)



“helemaal geweldig om te doen, omdat dit helemaal mijn ding is. Dit was de kans om ermee bezig te gaan. Ik vond het te gek. “Ik wil me er meer in verdiepen” (interview Fynn, les 5, klas B)

“allemaal beetje van hetzelfde, tot het feest. Ik vond het niet stom, wel geinig.” (interview Jamie, les 5, klas B)

Vraag: Was de leerling gemotiveerd om de ScratchWorxlessen te doorlopen?

De motivatie bij leerlingen verschilde sterk.

Sommige leerlingen wilden snel aan de slag, waren geïnteresseerd. Anderen namen een passieve, onverschillige houding aan. De ene les waren de leerlingen meer gemotiveerd dan de andere. Dit kwam tot uiting dat veel leerlingen minstens 1 les hebben verzuimd.

De motivatie nam toe zodra de leerling zelf mocht filmen, fotograferen of geluid opnemen en bij het tonen van hun materiaal aan elkaar en de docente. Verder bij het werken aan de performance onder stress.

De motivatie nam af zodra (lange) 'colleges' werden gegeven of frustratie opkwam als iets niet naar wens ging.

Opvallend was dat de leerlingen vanaf de tweede les bij binnenkomst snel aan de slag wilden, dat twee jongeren vrijwillig kwamen en dat veel leerlingen voor de les, of in de pauze, na de les of thuis zelf verder werkten! Bovendien waren de leerlingen onverwacht geconcentreerd bij Montevideo. Allen keken de video's, hoewel ze niet altijd evenveel zin hadden. (bron: observaties)

Vraag: Welke rol had de docent?

De docenten demonstreerden, stimuleerden, stelden vragen en spoorden aan. Ze moesten bijvoorbeeld hard trekken om de leerlingen te laten nadenken over hun onderwerp, het moodboard en hoe ze materiaal zouden gaan verzamelen. De leerlingen waren passief en afwachtend. (observatie les 3, klas B)

Bij de lessen over de media, waaronder de geluidsles legden de docenten eerst termen uit en overhoorden dan de leerlingen mondeling in de groep. Tijdens het zelfstandig werken beantwoordden de docenten vragen en spoorden ze leerlingen aan tot actie. (observaties les 2,3, 4, klas C)

Hun geduldigheid en uitleg werd geprezen door de leerlingen (interview)

De MCO docenten vinden dat de docenten vooral veel sturende vragen moeten stellen om leerlingen te begeleiden in het reflecteren, analyseren en beargumenteren. *“Dit vinden wij belangrijk om hen te leren, maar kunnen ze heel moeilijk uit zichzelf leren.”* (docent, inhoudelijke evaluatie)

Vraag: Hoe beviel de opbouw van de les?

De opbouw van de lessen beviel niet zo goed, maar dat kwam vooral door onduidelijkheid en omdat de lessen te lang duurden. Een MCO docent had van haar leerlingen gehoord dat ze de opbouw van de lessen niet begrepen. Ze wisten niet waar ze naartoe werkten of hoe ze daar dan moesten komen. (email inhoudelijke evaluatie MCO docent)

De leerlingen gaven zelf aan dat ze in tijdsnood kwamen en dat ze meer tijd nodig hadden voor alles wat ze moesten doen. (interviews en vragenlijsten)



Inhoudelijk waren er geen klachten. De leerlingen waren positief dat ze veel zelf mochten werken met de apparatuur en vonden de klassikale momenten minder leuk. Over het bezoek aan Montevideo hadden de leerlingen wisselende meningen: *“ik heb er niet veel van opgestoken, liever meer achter de machine gestaan.”* (interview Fynn) Daar tegenover: *“Leuk dat we in Montevideo VJ dingen gingen kijken. Dat is me best wel bijgebleven.”* (interview Jamie)



Conclusie

Aan de hand van de bevindingen kan worden geconcludeerd dat ScratchWorx enkele doelen heeft gehaald en verder veel potentie heeft om doelen (beter) te halen. In deze pilotfase is gebleken waar de potenties van SWX liggen, namelijk vooral in het enthousiasmeren van leerlingen voor nieuwe media en het ontwikkelen van basisvaardigheden, maar ook in het leren reflecteren op de eigen visie op de wereld, de eigen creatie en kunst en cultuur in een breder perspectief.

De leerlingen hebben over het algemeen positieve ervaringen gehad met SWX. Ze raakten gemotiveerd doordat ze zelf konden filmen, fotograferen, geluid opnemen en dit alles bewerken op de computer. Een thema kiezen die dicht bij de eigen belevingswereld ligt, versterkte de motivatie van de leerlingen. Ook vonden ze het geweldig om een performance te geven voor publiek als een DJ/ VJ. Voor de leerlingen bestond ScratchWorx dan ook uit bezig zijn met apparatuur, vanuit een onderwerp dat hen interesseert en een performance geven. Ze raakten echter gefrustreerd als deze dingen werden bemoeilijkt doordat de apparatuur haperde.

Op de performances bleek dat de leerlingen echt iets van hun eigen wereld lieten zien. Door de persoonlijke insteek waren het zeer uiteenlopende visies op de wereld geworden: een duistere blik op het straatleven, wereldlijk verval, een vrolijk feest en een droomtoestand. Het publiek zag van ScratchWorx alleen deze performances.

Creative Learning heeft echter een ander ScratchWorx voor ogen gehad, zoals te zien is in de gestelde doelen. Niet alleen enthousiasmeren, technische vaardigheden aanleren en persoonlijke verhalen vertellen streefde CL na met ScratchWorx, maar veel meer doelen. Enkele doelen zijn niet gehaald; de leerlingen hebben bijvoorbeeld weinig keuzes gemotiveerd en weinig gereflecteerd op hun werk. Er is helemaal geen reflectie geweest op macroniveau, zoals op de relatie tussen media en maatschappij of hedendaagse en traditionele kunst. Andere doelen werden wel gehaald, zoals bijvoorbeeld samenwerken dat bijna vlekkeloos verliep.

Er waren te veel doelen om te onderzoeken. Dit onderzoek is daardoor niet puur wetenschappelijk van aard, omdat er geen tijd en mogelijkheid was om elk doel grondig genoeg te onderzoeken. Bovendien waren veel doelen te algemeen geformuleerd. Omdat de inhoud van de doelen niet duidelijk was, moesten ze worden geïnterpreteerd, waardoor het in feite onmogelijk was om te onderzoeken of ze behaald waren. Er is onderzocht wat behaald is van de doelen zoals die zijn geïnterpreteerd. Vooral de overstijgende doelen bleken onmeetbaar doordat ze niet concreet geformuleerd waren, maar ook omdat ze niet met slechts een enkele lessenreeks te verwezenlijken zijn. Om deze vakoverstijgende doelen te meten is langlopend onderzoek bij dezelfde leerlingen nodig.

Dit onderzoek is om verschillende redenen niet puur wetenschappelijk van aard, maar heeft zijn waarde als explorerende verkenning. ScratchWorx is uitgeplozen op zoek naar potenties en die zijn zeker gevonden. Creative Learning zou zich een enkele doel moeten stellen met ScratchWorx, puttend uit deze potenties, en hier een lespakket op moeten ontwikkelen. Onder 'suggesties' wordt aangegeven waar de potenties van ScratchWorx liggen.



Suggesties

Onder andere bij de inhoudelijke evaluatie bleek dat de (vmbo) leerling meer gebaat is bij ontwikkeling van de basisvaardigheden, dan bij kennis over kunst en cultuur of leren reflecteren op de wereld. De VMBO leerling mist vaardigheden zoals mening formuleren, samenwerken, creëren, motiveren en reflecteren op zichzelf en de eigen creatie. Ook bleek dat Waag Society de ervaring en kennis in huis heeft om lesmateriaal te ontwikkelen waarmee docenten leerlingen kunnen begeleiden in het oefenen van deze elementaire vaardigheden. ScratchWorx heeft echter ook potentie om leerlingen die deze basisvaardigheden al beheersen te leren reflecteren op de wereld en op kunst en cultuur en media in een bredere context. Ook kunnen deze leerlingen kennis vergaren over media, kunst en cultuur. idealiter wordt ScratchWorx verschillend ingezet afhankelijk van wat de leerling nodig heeft om te ontwikkelen. Per vaardigheid/ doel kan een module worden ontwikkeld die de docent naar eigen inzicht kan gebruiken.

Creative Learning zal een enkel doel moeten kiezen waar SWX de meeste potentie voor heeft om die te ontwikkelen bij leerlingen. Daarop moet het lespakket worden afgestemd. Creative Learning zou bijvoorbeeld de eindterm 'leerling als actor in de informatiesamenleving' als uitgangspunt kunnen nemen, daaruit een kerndoel kunnen filteren en de belangrijkste vaardigheid die daarvoor nodig is, ontwikkelen bij leerlingen. Vragen die dan goed moeten worden beantwoord zijn: Wat is een actor? Welke vaardigheden heeft die actor? Welke vaardigheden heeft deze leerling al en welke moet hij nog ontwikkelen om een actor te worden? Hoe kan deze leerling deze vaardigheden ontwikkelen? Welke ervaringen heeft de leerling nodig om deze vaardigheid te ontwikkelen? Hoe kan de docent de leerling helpen bij zijn ervaringen?

Bij het ontwikkelen van vaardigheden moet de docent rekening houden met de bagage van de leerling (wat weet/ kan die al?) Binnen het lesprogramma moeten dan ook verschillende lesmodules worden aangeboden die een bepaalde vaardigheid ontwikkelen. Elke module is een onderdeel in het stappenplan om alle benodigde vaardigheden aan te leren/ te ontwikkelen om een actor te worden. De rol van nieuwe media in dat lesprogramma is enthousiasmeren, als onderwerp en om ervaringen te bieden van interactie met nieuwe media, om de leerlingen voor te bereiden op de informatiesamenleving.

Er moet speciale aandacht worden geschonken aan het ontwikkelen van een docentenhandleiding, omdat is gebleken dat het behalen van doelen voornamelijk afhangt van hoe de docent reageert op de leerling en op het lesmateriaal. De docentenhandleiding van dit lesprogramma en de lesmodules moet docenten handvaten bieden in het begeleiden van leerlingen en wegen bieden om te verbreden, verdiepen of vertragen. Verder onderzoek en intensieve samenwerking met VMBO docenten is nodig om tot zo'n docentenhandleiding te komen.

ScratchWorx kan dit beschreven lesprogramma in zijn totaal behelzen of zelf onderdeel uitmaken van een groter lesprogramma, ontwikkeld door Creative Learning met naast SWX ook andere projecten.



Bijlagen

Beschrijving opzet lessenreeks: planning lessen en inhoud per les.

Notulen inhoudelijke evaluatie met docenten

Notulen productionele evaluatie

Voorbeeld observatieformulier

Voorbeeld vragenlijst

