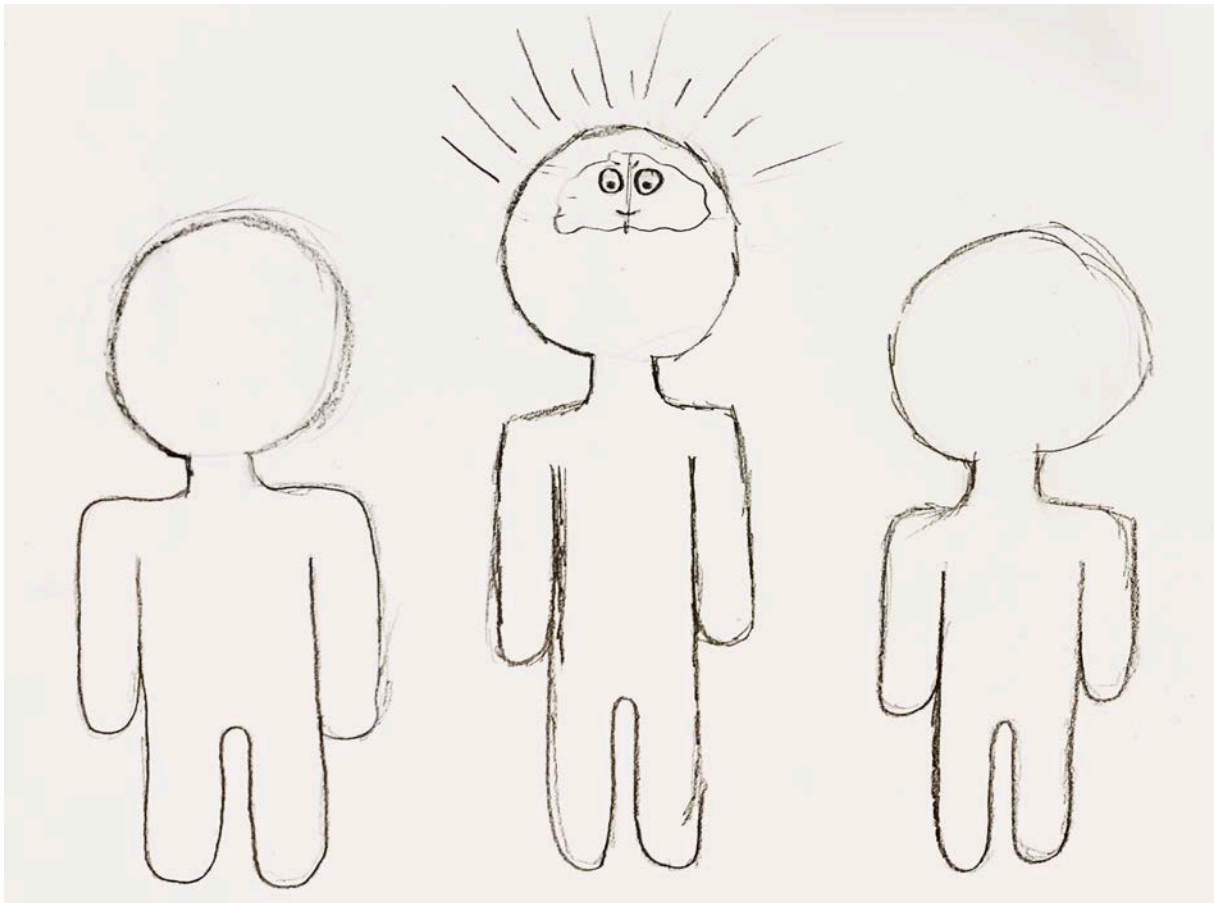


Crea-vaardig

Het Inzichtelijk maken van Creatieve Vaardigheden voor Leerlingen



Crea-vaardig

Het Inzichtelijk maken van Creatieve Vaardigheden voor Leerlingen

Een ontwerponderzoek uitgevoerd door Henk Alferink in de periode van september 2019 t/m april 2020.

Studentennummer: 1970026

Email: h.alferink@student.artez.nl.

Opleiding: DKBV Op Maat te ArtEZ Zwolle, Rhijnvis Feithlaan 50, 8021 AM Zwolle.

Opdrachtgever: Mevr. I. André, Docent Beeldende Vorming/ Docent Teken en.
Zone.college Zwolle. Koggelaan 7, 8017 JN Zwolle.

Onderzoeksbegeleider: Dhr. B. Jansen.

Voorwoord

Leerlingen helpen zich bewust te worden van hun creativiteit vind ik een mooi educatief streven. Vaak zijn ze zich niet bewust van hoe creatief ze eigenlijk zijn. Creatieve vaardigheden gaan niet alleen om het mooi kunnen tekenen en schilderen. Het zijn vaardigheden die toegepast kunnen worden in alledaagse situatie en hoe bijvoorbeeld om te gaan met obstakels. Hopelijk helpt mijn onderzoek om de leerlingen in te laten zien dat ze meer creatieve vaardigheden bezitten dan dat ze zelf beseffen.

Doormiddel van dit dankwoord wil ik de volgende personen bedanken.

Mevr. I. André voor de begeleiding op school en samenwerking.

Mevr. G. van Erp voor het papierwerk.

Dhr. B. Jansen voor zijn begeleiding.

Mevr. A. Kamperman voor haar expertise.

Mevr. K. Gerfen voor de verbinding.

Mevr. E. Schaareman voor de tekstuele hulp.

Mevr. A. Zijl voor het uittesten.

Dhr. P. Mulder voor de mentale support.

Foto cover: Illustratie getekend door Stijn uit klas 2.

Foto samenvatting: Leerlingen van klas 1C druk bezig met de vijf begrippen.

Abstract

Creatieve vaardigheden. Wat zijn dat eigenlijk? Waarom zijn ze belangrijk?

Waar kun je ze voor gebruiken?

Met deze vragen ben ik aan de slag gegaan bij het Zone.college in Zwolle met als doel om creatieve vaardigheden voor de leerling inzichtelijk te maken.

Wanneer deze vaardigheden voor de leerling inzichtelijk zijn dan kan de ontwikkeling hierin ook worden gevolgd. Ik heb de leerlingen van het begin af aan te betrekken bij het onderzoek doormiddel van vragen stellen, gesprekken voeren en korte opdrachten.

In samenwerking met de opdrachtgever heb ik een hulpmiddel ontworpen dat op een laagdrempelige manier in taal die de leerling begrijpt de verschillende creatieve vaardigheden vertaald naar praktische handelingen. Dit hulpmiddel helpt de leerling met het ontwikkelen van zijn/haar eigen creatieve vaardigheden.



Inhoudsopgave

<i>Voorwoord</i>	3
<i>Abstract</i>	4
<i>Inhoudsopgave</i>	5
<i>Inleiding</i>	7
Waarom is dit onderzoek van belang?	7
Wat is de hoofdvraag van dit onderzoek?	7
Wat zijn de deelvragen?	8
Wat is het doel van dit onderzoek?	8
Subdoel:	8
<i>Hoofdstuk 1: Wat is Creativiteit</i>	9
Waarom is het van belang om te weten wat creativiteit is?	10
Waarom zijn creatieve vaardigheden belangrijk?	10
<i>Hoofdstuk 2: Wat is de Behoeftte van de Opdrachtgever op het Gebied van Beeldende Vorming?</i>	11
Hoe heb ik mijn opdrachtgever gevonden?.....	11
De doelgroep.....	13
Leren door te observeren	13
Vragen stellen mag altijd.....	14
In gesprek.....	15
Panelgesprekken met 1e en 2e jaar leerlingen.....	16
Nog meer panelgesprekken	16
Conclusie van dit hoofdstuk:	17
<i>Hoofdstuk 3: Wat is er vanuit de literatuur bekend over het zichtbaar maken van creatieve vaardigheden om de reflectie van leerlingen op de eigen creativiteit te verbeteren?.....</i>	18
Guilford	18
Torrance.....	19
Bill Lucas	20
Waarom werd dit onderzoek uitgevoerd?.....	21
Conclusie van dit hoofdstuk:	21
<i>Hoofdstuk 4: Welke voorbeelden zijn er van methoden om creativiteit (visueel) meetbaar en zichtbaar te maken om de reflectie van leerlingen te verbeteren?.....</i>	22
Rubric van Oskar Maarleveld en Hannie Kortland:.....	22
Je Creativiteit in kaart	23
Ontwikkeling van een meetinstrument voor creativiteit in het 21e eeuwse Nederlandse onderwijs	23

Hoofdstuk 5: Hoe ben ik tot mijn ontwerp gekomen?	25
Likert schaal	27
Trainen voor de extra praktijkervaring.....	27
Wat is het product uiteindelijk geworden?	28
Conclusie	28
Extra Op Maat ervaring	29
Reflectie	29
Literatuurlijst	30
Bijlage 1A: Levelmeter Leerling	32
Bijlage 1B: Levelmeter Docent.	33
Bijlage 2: Docentenhandleiding	34
Bijlage 3: Prototype 1	35
Bijlage 4: Prototype 2	36
Bijlage 5: Rubric van Maarleveld en H. Kortland	37
Bijlage 6: Logboek onderzoek	38

Inleiding

Waarom is dit onderzoek van belang?

Met dit onderzoek wil ik jongeren helpen zich bewust te worden van hun creatieve vaardigheden en hoe het vak beeldende vorming daarin bijdraagt.

Creativiteit is een van de kernwaarden van de *21st century skills*. Daarom is het ontwikkelen van creatieve vaardigheden van belang. En waar ontwikkel je deze vaardigheden? Juist, bij het vak beeldende vorming.

Creatieve vaardigheden zijn gewild bij moderne werkgevers, omdat ze het creatief denken stimuleren. Een eigenschap die van belang is in dit tijdperk van informatie. (Stauffer, 2020).

“Software companies don’t just want someone who can write code, they want someone who can dream up new softwares to fix old problems. Companies don’t want business analysts who just crunch numbers; they want analysts who can think of creative solutions based off what the numbers are telling them.”. (Petrone, 2019)

Bovendien zijn creatieve vaardigheden vakoverschrijdend. Ze zijn toe te passen in een veel breder spectrum dan alleen op school. Denk aan situaties op het werk of gewoon op straat. Stel dat je je sleutels binnen hebt laten liggen en je hebt jezelf buitengesloten. Hoe los je dat op? Creatieve vaardigheden maken je weerbaarder in onverwachte situaties.

Het zijn dus hele nuttige vaardigheden. Het is voor een leerling dan wel prettig om te weten wat deze vaardigheden zijn en hoe ze hun eigen ontwikkeling hierin kunnen volgen.

In dit onderzoek gaan we ontdekken wat het ruime begrip creativiteit eigenlijk is en welke vaardigheden hier onder vallen.

Ik heb online en literair onderzoek verricht naar bestaande methodes om creativiteit te meten. Dit is van belang om zelf een product te kunnen ontwikkelen om creatieve vaardigheden van een leerling inzichtelijk te maken.

Daarnaast heb ik artikelen opgezocht over waarom ontwikkeling van creatieve vermogens van belang is. Wanneer ik de leerling niet kan uitleggen waarom het ontwikkelen van deze vaardigheden van belang is dan heb ik geen enkele basis voor mijn product.

Wat is de hoofdvraag van dit onderzoek?

Hoe maak je creatieve vaardigheden inzichtelijk voor vmbo-leerlingen zodat ze zelf kunnen reflecteren op hun ontwikkeling hiervan?

Wanneer leerlingen weten wat ze kunnen ontwikkelen in het vak beeldende vorming dan kunnen ze zich hierin ook ontwikkelen.

Bij het formuleren van de onderzoeksvraag heb ik me op het volgende gericht:

- Welke vaardigheden worden als belangrijk gezien binnen het vak beeldende vorming?
- Hoe vertaal je deze vaardigheden voor de leerling?

Daarnaast ga ik op zoek naar een visuele vorm dat de leerling aanspreekt. Ik verzamel gegevens van de leerlingen via brainstormsessies, korte opdrachten en gesprekken. De focus ligt op de leerling.

Wat zijn de deelvragen?

- 1: Wat is de behoefte van de opdrachtgever op het gebied van beeldende vorming?
- 2: Wat is er vanuit de literatuur bekend over het zichtbaar maken van creatieve vaardigheden om de reflectie van leerlingen op de eigen creativiteit te verbeteren?
- 3: Welke voorbeelden zijn er van methoden om creativiteit (visueel) meetbaar en zichtbaar te maken om de reflectie van leerlingen te verbeteren?

Wat is het doel van dit onderzoek?

- 1: De leerling voorzien van een hulpmiddel die de creatieve vaardigheden inzichtelijk voor ze maakt.
- 2: De leerling wordt zich bewust van creatieve vaardigheden en kan hierop reflecteren om deze verder te ontwikkelen.

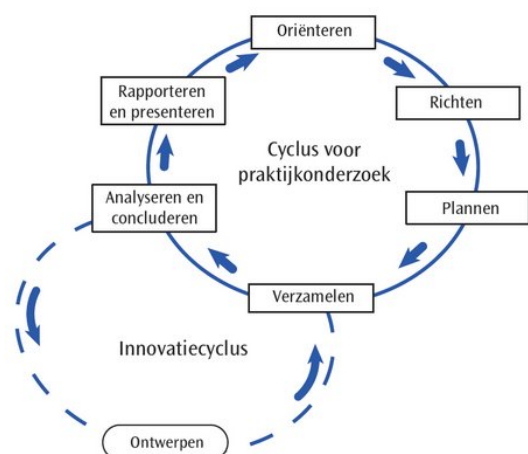
Subdoel:

- A: Docent voorzien van een hulpmiddel dat kan helpen bij het beoordelen van de creatieve vaardigheden van een leerling.
- B: Docent en leerlingen hebben door middel van het ontworpen hulpmiddel inzichtelijk wat de criteria voor beoordelingen zijn.

Ik kan mijn onderzoek toetsen aan het volgende:

- Het onderzoek betreft vragen en problemen van beroepsbeoefenaren.
- Het gaat om een toepasbaar onderzoek. De kennis is qua inhoud en vorm op een praktisch niveau bruikbaar en toepasbaar.
- Het onderzoek levert een bijdrage aan verbetering van de beroepspraktijk. (Van der Donk & van Lanen, 2009)

Ik heb in dit ontwerponderzoek gebruik gemaakt van de kernactiviteiten van praktijkonderzoek. (Van der Donk & van Lanen, 2009)



Figuur 1: Cyclus voor praktijkonderzoek.

Hoofdstuk 1: Wat is Creativiteit

In dit hoofdstuk omschrijf ik het begrip creativiteit. Wanneer ik het over creatieve vaardigheden heb is het goed om te weten wat dit omvat.

Creativiteit is een complex en breed begrip. Het laat zich niet eenvoudig definiëren en maakt deel uit van alle aspecten van het leven. (Lucas, Claxton, & Spencer, 2012, p. 2).

Michiel Lucassen omschrijft in het artikel 'Creativiteit, wat is het nu eigenlijk?' het volgende:

“Voor onderzoekers is het interessant om uit te zoeken wat iemand creatief maakt. Wat zijn de deeltaaligheden voor creativiteit? Vaak wordt er gerefereerd aan de volgende elementen:

- *Originaliteit en fantasie (gekke, rare, unieke ideeën)*
- *Vlotheid (de hoeveelheid ideeën in een bepaalde tijd)*
- *Uitwerking (de vaardigheid om een idee uit te werken en uit te leggen)*
- *Flexibiliteit (hoe makkelijk je van 'plan' kan veranderen)*
- *Complexiteit (de hoeveelheid details, het herkennen van patronen)*
- *Risico nemen (toe kunnen geven fout te zitten, maar ook juist blijven proberen)”*
(Lucassen, 2015).

Doordat het verschillende elementen bevat laat het begrip creativiteit zich niet makkelijk omschrijven. Het omvat verschillende elementen die als creatief worden gezien.

Jonathan Plucker van de Universiteit van Connecticut definieert het begrip creativiteit als een *“interactie tussen proces, vaardigheid en omgeving waardoor een individu een waarneembaar product kan maken dat als nieuw en relevant beschouwd kan worden in een bepaalde sociale context”*. (Plucker, 2014).

Psycholoog Ellis Paul Torrance beschrijft het in zijn werk 'Guiding Creative Talent' als volgt:

“the process of sensing gaps or disturbing, missing elements; forming ideas or hypotheses concerning them; testing these hypotheses; and communicating the results, possibly modifying and retesting the hypotheses”. (Torrance, 1962. p. 16).

Ik zelf zou creativiteit omschrijven als een manier om tot niet voor de hand liggende oplossingen te komen of antwoorden te vinden op vragen door vanuit nieuwsgierigheid te onderzoeken en te experimenteren.

Waarom is het van belang om te weten wat creativiteit is?

Wil je als docent iets kunnen met het begrip creativiteit, dan is het goed om te weten wat er allemaal komt kijken bij dit begrip.

“...want als we de deeltaaligheden kennen, kunnen we dit als docent misschien ook wel testen en ontwikkelen.” (Lucassen, 2015).

Probeer leerlingen maar eens duidelijk te maken wat ze binnen het vak beeldende vorming nu eigenlijk leren. Welke vaardigheden kunnen ze ontwikkelen? Wat zijn creatieve vaardigheden? En hoe kunnen ze deze vaardigheden inzetten?

Waarom zijn creatieve vaardigheden belangrijk?

- Goed voor het ontwikkelen van cognitieve vaardigheden.
- Je leert divergeren. Het ‘Out of the box’ kunnen denken.
- De rechterhelft van de hersenen wordt gestimuleerd waardoor de hersenen beter werken.
- Creativiteit is een kernwaarde van de *21st century skills*. Vaardigheden die nodig zijn in het tijdperk van informatie.
(Kunst Centraal, 2020)

De samenvatting van dit hoofdstuk is dat creativiteit zich niet eenvoudig laat definiëren. Het kenmerkt zich aan de hand van verschillende vaardigheden die als creatief worden gezien. Wanneer je deze vaardigheden inzichtelijk maakt dan kun je je eigen ontwikkeling hierin volgen. Zo ontwikkel je tegelijk een van de kernwaarden van de *21st century skills*.

Hoofdstuk 2: Wat is de Behoeftte van de Opdrachtgever op het Gebied van Beeldende Vorming?

In dit hoofdstuk behandel ik deelvraag 1. Wie is mijn opdrachtgever en wat is de behoefte? Waarom is er een behoefte?

Laten we bij het begin beginnen.

Hoe heb ik mijn opdrachtgever gevonden?

Aan het einde van het 3^e jaar luidde mijn onderzoeksvraag: Hoe kan ik jongeren (en volwassenen) op een spelende manier enthousiast krijgen voor kunst? En op wat voor manier precies?

In de zomer van 2019 heb ik meegewerkt aan een initiatief van het Zone.college en Festival Woest om, samen met Zwolse kunstenaar Coen, leerlingen enthousiast te krijgen voor een kunstproject.

Hier ontmoette ik de kunstdocenten van het Zone.college voor de eerste keer.

In Juni 2019 stuurde mijn toenmalige SLB mevr. K. Gerfen een mail waarin zij de behoefte van een potentiële opdrachtgever aandroeg. Dit bleek een docent te zijn van het Zone.college. De vraag in de mail luidde als volgt:

Reflecteren met de leerlingen, waarover en hoe doe je dit? Welke tools kunnen jullie hen bieden? Kan je dit met hen onderzoeken, uitproberen en ontwikkelen? (25-06-2019).

Ik zag dit als een kans om mijn kunst educatieve netwerk te versterken en om onderzoek in een praktijksituatie uit te voeren. Mijn interesse heb ik gedeeld en zo ben ik in contact gekomen met de opdrachtgever.

De reden waarom deze vraag mij aansprak? Jongeren helpen met bewustwording is juist datgeen waarom ik in eerste instantie docent wil worden. Om samen met leerlingen iets te ontwerpen wat bij kan dragen in de kunsteducatie en ze bewust maken van het nut van het vak is gewoon mooi en ook nog eens educatief verantwoord.

Vanuit mijn persoonlijke interesse ben ik benieuwd naar hoe leerlingen aankijken tegen het vak beeldende vorming.

Daarnaast vind ik het prettig om te werken met een concrete behoefte vanuit een situatie in de praktijk. Zo hoef je niet eerst zelf een probleem te bedenken, maar kun je werken aan een oplossing voor een bestaand probleem.

De opdrachtgever is mevrouw I. André, docent beeldende vormgeving van het Zone.college te Zwolle. Ze geeft les aan vmbo-onderbouw leerlingen. Ik had haar al eerder ontmoet in de Stadkamer tijdens een pilot sessie van het kunstproject voor Festival Woest.

Op 13 september 2019 heb ik afgesproken met mevr. Van Erp, stagebegeleidster en tevens docent beeldende vorming op het Zone.college. We hebben praktische zaken besproken zoals de duur van het onderzoek en in wat voor frequentie.

Om te bepalen wat de positie van het vak beeldende vorming is binnen de school heb ik de opdrachtgever de volgende vragen voorgelegd:

In welke leerweg is beeldende vorming ondergebracht bij het Zone.college?

“Wij geven Tekenen, Beeldende Vorming in het LWOO en VMBO, op beide worden alle leerwegen gevolgd (BB, KB, GL)”.

Welke vormen van kunsteducatie zijn er op school?

“Onderbouw: Tekenen 2 uur per week gedurende een half jaar, daarna Drama 2 uur per week gedurende een half jaar.

Beeldende Vorming 2 uur per week.

Daarnaast deelname aan Kunstkracht (bezoek van kunstenaar (fotograaf, danser, muzikant) op school, bezoek instelling: Hedon, Odeon, De Fundatie).

Ook met 1e jaars naar Festival Woest, 2e jaars op inschrijving.

Daarnaast losse samenwerkingsprojecten zoals met Kunst onder de Bomen, ArteZ, XYZ-Area (leerlingen werken samen met kunststudenten of werken mee aan een groter kunstproject)”.

Bovenbouw: CKV, in projectvorm: Bezoek beeldentuin De Anningahof, Bezoek Theatervoorstelling Odeon, Optreden in Hedon met project Totaalbeeld.

Welke van deze vormen zijn verplicht en welke eigen keuze?

“Alle onderdelen zijn verplicht m.u.v. de losse samenwerkingsprojecten (hier doen enkele klassen aan mee). Leerlingen kunnen meedoen aan brainstormsessies voor het festival Woest.”

Wat zijn de verschillende niveaus van de leerlingen?

“De leerlingen werken bij ons op BB (Basis beroeps), KB (Kader beroeps) GL (Gemengde Leerweg).

Daarnaast hebben we het Groen Lyceum, deze leerlingen hebben alleen in de 1e klas Tekenen / Drama. Wel 1e en 2e jaar Beeldende Vorming.”

Welke methode wordt er gebruikt op het Zone.college?

“We gebruiken de methode Tekenen in Zicht:

https://www.lambo.nl/webwinkel/Tekenen%20in%20Zicht?f%5B0%5D=field_courses%3A79

en Kijk op Ruimte

https://www.lambo.nl/webwinkel/Kijk%20op%20Ruimte?f%5B0%5D=field_courses%3A72

Deze methodes zijn heel rijk aan beeldmateriaal en informatie, dat is tof. Dat gebruiken we regelmatig bij de opstart van een nieuwe opdracht. Leerlingen maken bijv. Mindmaps om een onderwerp te verkennen, daarvan staan mooie voorbeelden in het boek. Echter is deze methode ook erg talig, en vaak boven het niveau van onze leerlingen. Dus ze werken er niet echt zelfstandig uit (HGL-leerlingen wel).

We hebben de methode dan ook bewust aangeschaft voor de rijke input, die je in methodes voor VMBO minder hebt (was onze ervaring).” (André, 2020).

De doelgroep

Het onderzoek richt zich op vmbo-leerlingen. Uit eigen ervaring vanuit mijn stage weet ik dat dit een uitdagende doelgroep kan zijn. Ze nemen geen blad voor de mond en ze zijn direct en eerlijk in hun doen en laten.

Kenmerken van een vmbo-leerling zijn:

- Ze leren door te doen. Deze leerlingen zijn praktisch ingesteld. Theorie onthouden ze het best door het in de praktijk toe te passen.
- Breng rust en structuur aan in de lessen. Zorg voor overzicht en behapbare lesstof. Hanteer methodes als leidraad.
- Hou het concreet. Oefen veel met praktijkvoorbeelden. Videofilmmpjes en spellen helpen. (Van Elk & Dondorp, 2017).

Conclusie: Houd het simpel. Niet zo moeilijk doen. Kort en krachtig. Geen abstract taalgebruik. Maak het praktisch.

Leren door te observeren

Na de kennismaking met de opdrachtgever heb ik als observant deelgenomen aan de les. Door te observeren krijg je indruk van de huidige situatie. Vragen die ik mezelf stelde: Hoe ziet de les eruit? Waar zijn de leerlingen mee bezig? Op welke manier geeft de docent les? Welke methodes worden toegepast?

Een korte samenvatting van de lesobservatie:

Klas 1B werkt vandaag met verf. De opzet van de les is dat de leerlingen eerst zelf gaan experimenteren met verf om zelf de mogelijkheden te verkennen.

Daarna krijgen ze tips en trucs hoe ze kleuren kunnen mengen en hoe met het materiaal om te gaan. Sommigen zijn in hun eentje geconcentreerd bezig en anderen werken er in groepjes. De een werkt heel voorzichtig op een klein vel papier en de ander pakt het groots aan.

Er wordt vanuit de leerling veel gevraagd of het af is.

De sfeer is energiek en speels. Heeft ook te maken met die vreemde meneer in de klas.

De wasbak overstroomt doordat de kraan vol open is gezet. De docent legt uit dat dit het gevolg is van het handelen van de leerling.

In het klaslokaal hangen posters van de kleurencirkel en posters van platform mindset en kunstkracht. Er hangen een vijftal gekleurde A4-tjes op de wand met de volgende begrippen: Nieuwsgierig zijn, verbeeldingskracht, denken en doen, doorzetten, samenwerken.

De docent gebruikt deze begrippen om leerlingen te wijzen op wat ze ontwikkelen in het vak beeldende vorming. In deze les heeft de docent bijvoorbeeld naar Nieuwsgierigheid verwezen. Deze creatieve vaardigheden vindt de opdrachtgever belangrijk



Afbeelding 1: De vijf creatieve begrippen.

Vragen stellen mag altijd

Door leerlingen in de tweede fase vragen te stellen heb ik indruk gekregen van hun beleving over het vak beeldende vorming.

Dit heb ik op laagdrempelige manier uitgevoerd door bij ze langs te lopen en te vragen: Vind je dit leuk om te doen? Waarom wel/ niet? Wat zou je anders willen?

De reacties: Kan het niet goed. Dingen in mijn hoofd tekenen. Hoofd leegmaken. Liever gamen. Saai. Meer vrijheid. Geen les. Ontspannen.

Wat ik vaker terug hoorde komen is dat de leerlingen bang zijn dat het niet mooi genoeg is. Resultaat is voor hen belangrijk. Niet het proces.

Het is voor de leerling onduidelijk waar op beoordeeld wordt. Ze willen graag weten waar het cijfer op gebaseerd is, want cijfers worden door de leerling als heel belangrijk gezien. Een voorbeeld: Een leerling werd erg verdrietig omdat de opdracht niet goed lukte. De leerling verwachtte daarom een laag cijfer. Het cijfer pakte echter hoger uit, omdat de docent deze leerling wees op het doorzettingsvermogen en de concentratie waarmee de opdracht werd uitgevoerd.

De vragen aan de leerlingen hebben me de volgende informatie opgeleverd:

- Leerlingen willen weten wat beeldende vorming voor ze kan opleveren.
- Leerlingen zijn geneigd zo snel mogelijk de opdracht af te ronden. Klaar=klaar.
- Leerlingen zijn onzeker over het eindresultaat.

Ik kan het niet: Leerling vindt dat ze niet goed kan tekenen, dus de opdracht is lastig.

De leerlingen zijn heel praktisch. Reflecteren is bijvoorbeeld letterlijk het weerkaatsen van energiesalvo's in Fortnite.

In gesprek

Via gesprekken met de opdrachtgever heb ik inzicht verkregen in het praktijkprobleem en deze heb ik vertaald in een eerste hoofdvraag:

Hoe kun je creatieve ontwikkeling bij leerlingen stimuleren én monitoren?

Deze gesprekken zijn bedoeld om de behoefte van de opdrachtgever helder te krijgen. Ik heb hierbij gebruik gemaakt van open vragen.

De docent probeert binnen het vak beeldende vorming antwoord te vinden op vragen als:

Hoe stimuleer je leerlingen om creatief bezig te zijn? En waarom is dit van belang?

Hoe haal je het "Ik kan het niet" gevoel bij leerlingen weg?

Op welke manier kun je leerling opdrachten aanbieden waarbij ze het niet fout kunnen doen?

Hoe kun je leerlingen een veilig kader bieden waarbinnen ze de vrijheid hebben om hun creatieve talenten te kunnen ontwikkelen?

Hoe kun je 'speels' afdwingen? Voldoen aan de opdracht met zo min mogelijk restricties. Het moet vanuit hunzelf komen. Hoe beoordeel je dat?

Hoe kun je de Fixed Mindset omzetten/ vervangen door Growth Mindset?

De docent wil de speelsheid, het experiment, de lol en een stukje eigen regie vanuit de leerling zelf toelaten. Ze wil binnen de les kaders kunnen opzetten waarbinnen de leerling kunnen doen wat 'ze zelf willen' / vrij kunnen werken. Zij kunnen deze kaders zelf niet goed stellen.

Wat belangrijk voor de docent is dat de leerling meer vrijheid ervaart. Er is echter wel sturing vanachter de schermen nodig.

Wat werkt: Onderwerpen die in de comfortzone liggen.

Wat ervaart de leerling als lastig: Onderzoekend en experimenterend bezig zijn.

Een stukje verdieping in kunstenaars en lange opdrachten die meerdere lessen overspannen. Daarvoor hebben de leerlingen een te korte spanningsboog. Docent zou graag zien dat leerlingen vanuit zichzelf iets op gaan zoeken.

Bij het experimenteren heeft de docent ervaren dat leerlingen het idee hebben dat het niet goed genoeg zijn. De docent geeft dan aan dat ze juist punten kunnen scoren op het experimenteren of bijvoorbeeld doorzetten. Dat biedt veiligheid.

De gesprekken met de docent leverde me de volgende informatie op:

- De docent heeft behoefte aan een systeem van opdrachten waarbinnen de leerling keuze ervaart in de te behalen doelen met zo min mogelijk gebruik van mobieltjes.

- Een afvinkkaart waarin de leerling zelf kan aangeven welke stappen zijn doorlopen en welke vorderingen zijn gemaakt.
- Een andere manier van beoordelen. Geen cijfer per opdracht, maar per periode waarbij de ontwikkeling van de leerling centraal staat.
- Leerling leert reflecteren op de volgende vaardigheden: Nieuwsgierigheid, Doorzetten, Denken en Doen, Verbeeldingskracht, Samenwerken. Werkhouding en zorgvuldigheid met materiaal en lokaal worden hierin ook meegenomen.

Dit alles in een format zodat de docent bij kan houden welke vorderingen de leerling maakt.

Panelgesprekken met eerste- en tweedejaars leerlingen.

Begrippen als nieuwsgierigheid en verbeeldingskracht zijn voor mij en voor de docent vanzelfsprekend, maar hoe kijkt de leerling daartegenaan?

Om daarachter te komen ben ik met verschillende kleine groepjes leerlingen aan tafel gaan zitten en met ze in gesprek gegaan.

Ik heb de leerlingen gevraagd om op te schrijven of te tekenen wat de vijf begrippen die zichtbaar in de klas hangen voor hen betekenen. Deze interactie leverde me vooral visuele informatie op die ik gebruik heb voor mijn ontwerp.



Afbeelding 2: Vertaling van de leerling

De leerlingen kennen de woorden, maar plaatsen deze niet in de context van het vak beeldende vorming. Ze zien de begrippen niet als vaardigheden waarin je je binnen het vak beeldende vorming kunt ontwikkelen.

Nog meer panelgesprekken

Ik merkte dat de panelgesprekken als prettig werden ervaren door de leerlingen. Het was voor hen een mooi excuus om de klas uit te mogen en door in groepjes te praten voelden ze zich veilig genoeg om hun mening te uiten.

In deze samenstelling heb ik met de leerlingen gesprekken gevoerd over creatieve vaardigheden. Wat kun je met deze vaardigheden? Hoe kun je ze toepassen in dagelijkse situaties?

De regie houden was voor mij een uitdaging. De leerlingen zijn druk en snel afgeleid. We zaten op een plek waar veel andere leerlingen langsliepen. Aan de andere kant kreeg ik de indruk dat de leerlingen zich wel op hun gemak voelden.

Ik heb de aandacht terug weten te pakken door te refereren aan populaire series of games die bekend zijn bij de leerlingen. Een voorbeeld daarvan is *Stranger Things*.

Ik heb ze de volgende vragen voorgelegd:

- Met wat voor problemen kregen de personages in deze serie te maken?
- Welke creatieve vaardigheden hebben de hoofdpersonen van deze serie gebruikt om problemen op te lossen?

Voorbeeld van hoe een jongen een monster in de val lokte. Verbeeldingskracht.

Hoe het meisje de eindbaas versloeg. Doorzettingsvermogen.

Ze hebben hun bevindingen op gekleurde post-its geschreven en deze bij de vijf begrippen geplakt. De vijf vellen zijn zichtbaar opgehangen in de klas als referentiekader voor de leerling.

Op deze manier heb ik een indruk gekregen van de beleving die de leerlingen bij deze vijf begrippen hadden. En anderzijds heb ik de leerlingen bewust proberen te maken hoe ze deze begrippen toe kunnen passen in de praktijk.

Conclusie van dit hoofdstuk:

Via observaties en vragen stellen heb ik inzicht verkregen in de behoefte van de opdrachtgever. Met behulp van de vijf creatieve begrippen wil de opdrachtgever de leerling stimuleren om zelf te reflecteren op hun voortgang, gedrag en werkhouding.

Door in gesprek te gaan met de leerlingen ben ik te weten gekomen dat wanneer je creatieve begrippen koppelt aan praktische voorbeelden, de leerling deze begrijpt en dat deze vaardigheden kunnen worden ingezet bij het vak beeldende vorming als ook bij andere vakken en buitenschools.



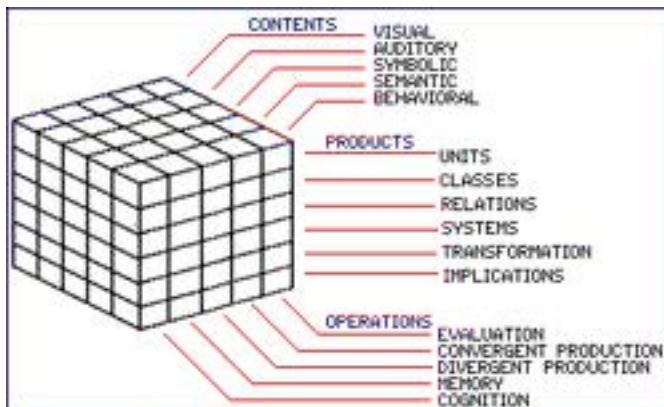
Afbeelding 3: Tekening van het begrip Samenwerken gemaakt door een eerstejaars leerling.

Hoofdstuk 3: Wat is er vanuit de literatuur bekend over het zichtbaar maken van creatieve vaardigheden om de reflectie van leerlingen op de eigen creativiteit te verbeteren?

In dit hoofdstuk behandel ik deelvraag 2. Er zijn verschillende onderzoeken verricht naar het meten van creativiteit bij leerlingen. Ik heb een selectie gemaakt van relevante onderzoeken voor mijn ontwerp. Deze bespreek ik in dit hoofdstuk.

Guilford

Psycholoog J.P.Guilford (1887-1987) heeft het Guilford model bedacht. Zijn theorie wordt ook wel SI (Structure of Intellect) theorie genoemd. Het model toont drie dimensies die volgens Guilford nodig zijn om intelligentie te beschrijven. Verrichtingen, Inhoud en Product. Zijn voornaamste drijfveer voor het opzetten van dit model kwam voort uit zijn interesse voor creativiteit. (Culatta, 2020).



Figuur 2: Guilford's theoretical model of the structure of intellect.

Guilford stelt dat je kunt meten hoe creatief een persoon is op basis van de volgende vier eigenschappen:

- Originaliteit en fantasie (gekke, rare, unieke ideeën)
 - Vlotheid (de hoeveelheid ideeën in een bepaalde tijd)
 - Flexibiliteit (hoe makkelijk je van 'plan' kan veranderen)
 - Complexiteit (de hoeveelheid details, het herkennen van patronen)
- (Kunstcentraal, 2020. Lucassen, 2015)

Deze eigenschappen worden gestimuleerd door het divergent denken.

Het divergent denken aanzetten kan bijvoorbeeld met een opdracht om zoveel mogelijk dingen te bedenken die je kunt doen met de inhoud van je portemonnee. Leerlingen met een hoge score op het eerste punt (originaliteit) komen met originele en bijzondere ideeën (kwalitatief). Leerlingen met een hoge score op het tweede punt (vlotheid) komen met veel ideeën (kwantiteit).

Creatieve leerlingen zouden volgens deze test op beide punten hoog scoren. Dit zegt echter niets over het eindproduct. (Lucassen, 2015).

Het divergent kunnen denken is een belangrijke creatieve vaardigheid. In mijn ontwerp heb ik het vertaald in het begrip Nieuwsgierigheid. Het op een andere manier proberen zit in het experimenteren en het uitproberen van iets nieuws.

Het doet ook een beroep op het Doorzettingsvermogen. Doorzetten wanneer iets anders loopt dan dat de bedoeling is vraagt om flexibiliteit.

Torrance










Filosoof Ellis Paul Torrance (1915-2003) onderzocht de mogelijkheden om een leeromgeving op te zetten die leerlingen helpt vaardigheden te ontwikkelen die ook toegepast kunnen worden binnen andere vakgebieden. Hij richtte zich daarbij op vier doelen:

- Stimuleren van een creatieve houding;
- Meer inzicht krijgen in het creatieve proces en hoe creatieve mensen denken;
- Oefenen van creatief gedrag en creatieve denkwijzen;
- Aanleren van specifieke creativiteitstechnieken.
(Wij-leren.nl, 2016).

Om dit te kunnen meten, ontwikkelde Torrance een test om creatieve aanleg vast te stellen. Deze Torrance Tests of Creative Thinking is gebaseerd op J. P. Guilfords' idee dat divergent denken een kernwaarde van creativiteit is.

Deze link verwijst naar een voorbeeld van deze test:

<https://vindingrijk.files.wordpress.com/2012/08/demonstratorttct.pdf>

	Starting Shapes	Completed Drawing	
		More Creative	Less Creative
Use		 Mickey Mouse	 Chain
Combine		 King	 Face
Complete		 A fish on vacation	 Pot

Figuur 3: Torrance Test of Creative Thinking

Het divergent leren denken kan leerlingen van het VMBO helpen om zich over de angst heen te zetten dat iets anders niet goed is.

Bill Lucas

De vijf creatieve begrippen die de opdrachtgever zichtbaar in de klas heeft zijn afkomstig van een groot onderzoek uitgevoerd door Bill Lucas.

In het artikel 'A Five Dimensional Model of Creativity and its Assessment in Schools' omvat Lucas de definitie van creativiteit in de volgende elementen:

- Het is complex en verweven met alle aspecten van leven.
 - Het is leerbaar.
 - Het is een van de kernwaarden voor hedendaags succes.
 - Het laat zich op individueel level analyseren in termen van aanleg.
 - Het laat zich sterk beïnvloeden door context en door sociale factoren.
- (Lucas, Claxton & Spencer, 2012).

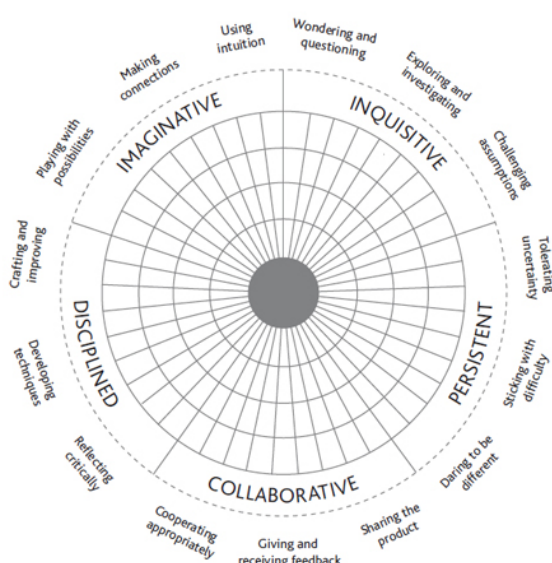
In 2011 ontwikkelde de CRL (Centre for Real-World Learning) een vijf dimensionaal model om de ontwikkeling van creativiteit vast te kunnen stellen. Zij maakte gebruik van een idee afkomstig van cognitieve wetenschappen. De zogeheten Habits of Mind (HoM). Dit zijn manieren van denken en doen die we als mens ontwikkelen wanneer we leren en leven. Lucas stelt dat wanneer we hedendaags creatief willen zijn we op een specifieke manier moeten gaan denken en doen.

Het model van Lucas kent vijf elementen die het creatieve omvat. Elk onderverdeeld in 3 sub elementen.

Het model is afgeleid van een grootschalig onderzoek uitgevoerd door Donald J. Treffinger en het Centre for Creative Learning. In dit onderzoek zijn 120 eigenschappen en indicatoren van creativiteit vastgelegd. (Treffinger, Young, Selby & Shepardson. 2002).

Deze 120 waarden zijn ondergebracht in het model van Personal Creativity Characteristics.

Lucas heeft zijn model afgeleid van dit en ander literair onderzoek in combinatie met ervaringen van de uitvoerders in de praktijk.



"The five dispositions on which we decided to focus were arrived at after careful weighing up of the pros and cons of existing lists of creative dispositions in the light of our criteria. Our model explored the following five core dispositions of the creative mind.". (Lucas, Claxton & Spencer, 2012.)

Dit zijn de 5 creatieve begrippen waar de opdrachtgever mee werkt en waar mevr. K. Gerfen ook gebruik van maakt in haar spelontwerpen.

Figuur 4: Five Dimensional model of creative habits of mind.

Er zijn in totaal 2 testen over 12 scholen uitgevoerd in Engeland om tot dit model te komen. De eerste test om het concept uit te testen en de tweede om het te verfijnen.

Waarom werd dit onderzoek uitgevoerd?

"...our review found no examples of widely used and credible methods of assessing creativity in schools, although it uncovered some noble attempts and experiments, many stimulated by CCE's own work." (Lucas, Claxton & Spencer, 2012.)

Het model van Lucas kan toegepast worden om het volgende te meten:

- Leerlingen ontwikkelen hun creatieve vermogen door met dit instrument te reflecteren op hun eigen leeractiviteiten.
- De docent geeft feedback aan de leerling door middel van een gesprek over de door beiden genoteerde scores.
- De docent reflecteert met dit instrument op het effect van zijn of haar lessen en de gebruikte leermiddelen.

Wat mij erg aansprak in dit onderzoek is dat leerlingen dit model kunnen gebruiken om te reflecteren op de vaardigheden die ze ontwikkelen. Dat is ook waar de opdrachtgever behoefte aan heeft. Het gesprek tussen leerling en docent over de genoteerde scores geven inzicht in hoeverre een leerling bewust bezig is geweest met het ontwikkelen van vaardigheden of gewoon maar wat heeft ingevuld.

Conclusie van dit hoofdstuk:

Er zijn verschillende academici bezig geweest met onderzoeken om creativiteit te meten bij leerlingen, waarbij, vanuit verschillende bronnen, naar het onderzoek van Lucas verwezen wordt.

De betreffende onderzoeken zien er visueel ingewikkeld uit en de taligheid maakt dat deze niet goed toe te passen zijn om de creatieve vaardigheden voor vmbo-leerlingen inzichtelijk te krijgen.

Wat mijn onderzoek anders maakt is dat ik vanaf het begin degenen betrokken heb waar het om gaat. De leerling zelf. Ik heb elementen uit bestaande onderzoeken overgenomen en deze met hulp van de leerling vertaald naar een model die de leerling kan lezen. Op deze manier is mijn ontwerp een overzichtelijk en vriendelijk instrument geworden waar weinig uitleg voor nodig is.

Hoofdstuk 4: Welke voorbeelden zijn er van methoden om creativiteit (visueel) meetbaar en zichtbaar te maken om de reflectie van leerlingen te verbeteren?

In dit hoofdstuk behandel ik deelvraag 3 en benoem ik enkele voorbeelden van hulpmiddelen die het reflecteren op de creatieve vaardigheden stimuleren.

Rubric van Oskar Maarleveld en Hannie Kortland:

Kun je beeldend werk van leerlingen wel eerlijk beoordelen? Dat is de vraag waar de rubric van Maarleveld en Kortland op is gebaseerd.

Zij concludeerden dat het beeldende proces op Nederlandse scholen weinig aandacht krijgt tijdens de beoordeling. De leerling is niet op de hoogte hoe de beoordeling tot stand is gekomen en weet dus ook niet waar de ontwikkelpunten liggen. Maarleveld en Kortland stellen ook dat de rubrics die in omloop zijn te talig en zeer arbeidsintensief zijn. (Maarleveld & Kortland, 2014).

Maarleveld en Kortland ontwikkelden een onderzoeksmethode om de volgende vragen te kunnen beantwoorden.

- Is het mogelijk om een meer visuele en minder tijdrovende rubric te ontwerpen voor praktisch beeldend werk?
 - Geeft het gebruik van deze rubric de docent meer inzicht in het proces en de prestaties van de leerling?
 - In hoeverre geeft het gebruik van deze op het vak beeldende vorming toegespitste rubric de leerling meer inzicht (self assessment) in welke stappen nodig zijn om zowel het proces als product te verbeteren (formatieve beoordeling)?
 - Kunnen docenten de rubric bij uiteenlopende opdrachten inzetten?
- (Maarleveld, Kortland, 2014)

De conclusie van dit onderzoek toont aan dat deze rubric leerlingen kan helpen bij het inzichtelijk krijgen van hun ontwikkeling en dat het gebruikt kan worden voor reflectie. Het biedt de docent ondersteuning in het toekennen van een cijfer. Er wordt echter aangeraden om de formulieren en criteria goed met de leerlingen door te nemen. Toelichting is nodig. Het wordt afgeraden om dit formulier bij elke opdracht in te zetten. Zie bijlage 5 voor het reflectieformulier ontwikkeld door O. Maarleveld en H. Kortland.

Mijn streven is een hulpmiddel te ontwerpen dat makkelijk en met zo min mogelijk uitleg gebruikt kan worden.

De rubric van Maarleveld en Kortland nodigt uit tot dialoog tussen leerling en docent wanneer er verschil van mening is bij de ontwikkelde punten. Dit zit ook in mijn ontwerp. Een leerling kent zichzelf een waarde toe. De docent kan om toelichting vragen wanneer deze waarde afwijkt van de waarde die de docent heeft toegekend. De leerling zal dus bewust moeten omgaan met het invullen van de sheet.

REFLECTIE Formulier
Beeldend Werk EIND PRODUCT

opdracht:

Naam Klas Datum:

IDEE / INHOUD
 (Icon: lightbulbs)

ORIGINALITEIT Eigenheid
 (Icon: people)

TECHNIEK Beeld & processen
 (Icon: tools)

SAMENHANG Idee / inhoud
 (Icon: lightbulb and arrow)

EINDPRODUCT FINISH
 (Icon: people)

KIPPENVEL FACTOR
 (Icon: chicken on blocks)

Meest trots op:

Meest trots op:

Figuur 5: Reflectieformulier ontwikkeld door O. Maarleveld en H. Kortland

Je Creativiteit in kaart

Amy Hofman is door haar school gevraagd om een instrument te ontwikkelen, bedoeld voor de student zelf om te kunnen reflecteren op de ontwikkeling van creativiteit.

Het bestaande instrument was te talig en miste visuele aspecten. Net zoals in mijn onderzoek is er aandacht besteed aan het vertalen van best lastige begrippen naar begrijpbare iconen.

Wat dit onderzoek interessant maakt is het eindproduct. Een app voor op je mobiel. Doormiddel van de vormgegeven iconen kun je in een oogopslag je creatieve vorderingen zien op je mobiel. Het is op het moment nog een product in ontwikkeling. De papieren versie is te vinden op de site van Amy Hofman. <https://amyhofman.nl/je-creativiteit-in-kaart>.

Ontwikkeling van een meetinstrument voor creativiteit in het 21^{ste} eeuwse Nederlandse onderwijs

Onderwijskundige Brenda de Laat ontwikkelde een rubric die gebruikt kan worden door de leerling zelf om hun creatieve proces te beoordelen. Ze stelt in haar onderzoek dat het belangrijk is om creativiteit te ontwikkelen en te ondersteunen. Het onderwijs beperkt volgens haar deze ontwikkeling doordat de focus ligt op toets resultaten. De leerling is beperkt in vrijheid en experimenteren wordt ontmoedigd door het veroordelen van het maken van fouten. (De Laat, 2016).

Rubric voor self-assessment

De volgende rubric kan gebruikt worden door leerlingen om hun eigen creatieve proces te beoordelen. Om dit te doen is wel enig inzicht in het creatieve proces nodig, vooral om de fase reflectie juist uit te kunnen voeren. Een korte instructie waarin het creatieve proces en de bijbehorende fases uitgelegd worden kan zorgen voor dit inzicht. Het gebruik van de rubric door een leerling zal makkelijker gaan naarmate de leerling meerdere keren bewust creatief bezig is geweest.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Oriënteren	Ik heb één idee bedacht	Ik heb meerdere ideeën, maar niet zoveel als gevraagd in de opdracht	Ik heb een hoeveelheid ideeën bedacht die gevraagd wordt in de opdracht	Ik heb meer ideeën bedacht dan gevraagd in de opdracht
	Bij het bedenken van mijn ideeën heb ik gebruik gemaakt van de inhoud van één vak	Bij het bedenken van mijn ideeën heb ik gebruik gemaakt van de inhoud van meerdere vakken OF persoonlijke interesses	Bij het bedenken van mijn ideeën heb ik gebruik gemaakt van de inhoud van meerdere vakken en persoonlijke interesses	Bij het bedenken van mijn ideeën heb ik de inhoud van meerdere vakken en eigen interesses gecombineerd
Selecteren	Ik heb geen keuze gemaakt uit mijn ideeën	Ik heb een keuze gemaakt uit mijn ideeën, maar weet niet waarom ik deze keuze heb gemaakt.	Ik heb een keuze gemaakt uit mijn ideeën en hiervoor heb ik gebruik gemaakt van eisen van de docent OF eisen die ik zelf heb bedacht	Ik heb een keuze gemaakt uit mijn ideeën en hiervoor heb ik gebruik gemaakt van eisen van de docent EN eisen die ik zelf heb bedacht
Uitvoeren	Ik heb een globaal idee	Ik heb een idee uitgewerkt, maar heb hiervoor geen vakinhoudelijke kennis en/of vaardigheden gebruikt	Ik heb een idee uitgewerkt en heb hiervoor vakinhoudelijke kennis en/of vaardigheden gebruikt	Ik heb een idee in detail uitgewerkt en heb hiervoor vakinhoudelijke kennis en/of vaardigheden gebruikt
Reflecteren	Ik kan niet benoemen welke fases van het creatieve proces ik heb uitgevoerd	Ik kan uitleggen welke fases van het creatieve proces ik heb doorlopen	Ik heb de fases van het creatieve proces apart gehouden	Ik heb op geschikte momenten besloten om over te gaan naar een fase van het creatieve proces

Figuur 6: Rubric ontwikkeld door B. de Laat

Voor deze rubric is wel enig inzicht nodig in het creatieve proces. Zeker wanneer de leerling dit gebruikt om te kunnen reflecteren. Het is een formatief assessment met als doel de student (en docent) inzicht te geven in zijn/haar voortgang en om de verdere ontwikkeling bij te sturen.

Zo gaat het niet langer om het cijfer, maar om inzicht van de leerling zelf in diens ontwikkeling. Dat is waar het in mijn ontwerp ook om gaat. Het stimuleren van experimenteren en fouten durven maken vindt de opdrachtgever belangrijk. Ze wil dat de leerling zelf oplossingen bedenkt voor een probleem.

Een mooi voorbeeld uit de praktijk: Een leerling knoeide per ongeluk een vlek op zijn werk. In eerste instantie vond hij dat niet oké, omdat hij dacht dat zijn werk nu was verpest. De docent stimuleerde hem op de vlek te gebruiken in het werk. Ze stimuleerde daarmee eigenlijk de vaardigheden van Doorzettingsvermogen en Verbeeldingskracht bij deze leerling.

In mijn ontwerp wil ik de leerlingen een hulpmiddel bieden waar ze makkelijk zelf op terug kunnen vallen. Zo hoeft de docent alleen nog maar te zeggen: "Kijk op je sheet welke vaardigheid je in kunt zetten".

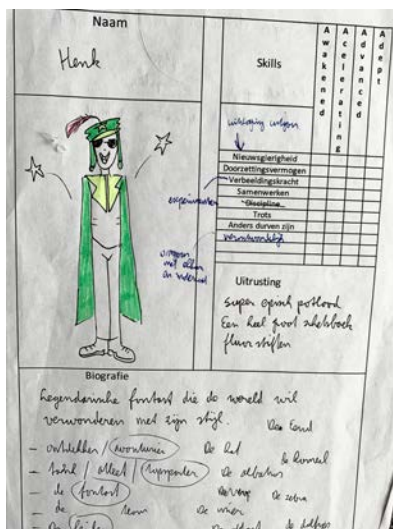
Hoofdstuk 5: Hoe ben ik tot mijn ontwerp gekomen?

In de vorige hoofdstukken hebben we gezien dat er verschillende methodes bestaan voor het meetbaar maken van creatieve vaardigheden. Mijn ontwerp is afgeleid van bestaande methodes zoals de rubric van Maarleveld en Kortland. Daarbij heb ik gebruik gemaakt van taal en visuele aspecten die de leerlingen begrijpen.

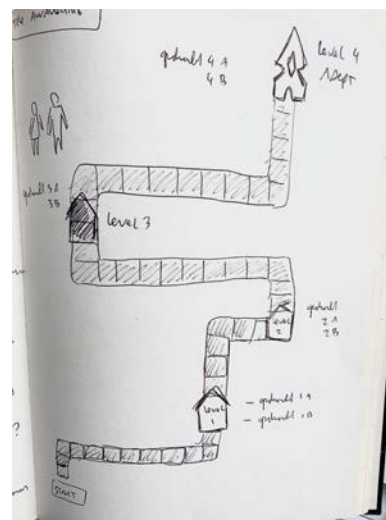
In mijn eerste schetsontwerpen heb ik spelelementen gebruikt.

De leerlingen ontwerpen hun eigen personage die een ontwikkelroute afloopt waarin ze levels kunnen stijgen. Ik dacht dat elementen uit de wereld van games de leerlingen aan zou spreken. Een ontorechte aanname, want hoewel een deel van mijn doelgroep gamers zijn bleek een merendeel niks te hebben met de voorbeelden die ik toonde.

Bovendien werd het te ingewikkeld met spelregels en zou het te veel tijd kosten om leerlingen hun eigen personages te laten ontwikkelen.



Afbeelding 5: Conceptontwerp.



Afbeelding 4: Conceptontwerp.

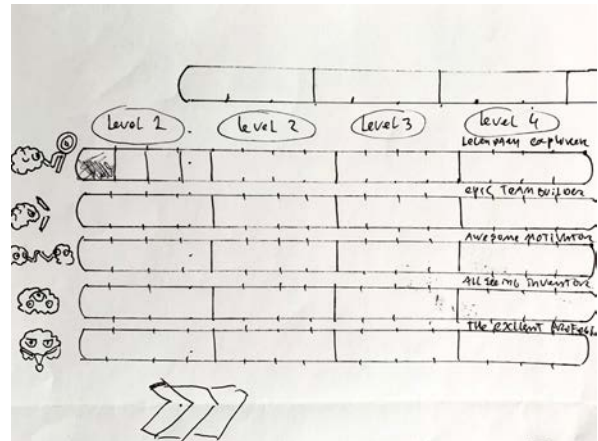
Een ander idee was om leerlingen te laten gooien met een dobbelsteen. Elk van de 6 cijfers is daarbij gekoppeld aan een vaardigheid die ze moeten toepassen in de opdracht. Dit is te veel moeten. De leerlingen hebben geen vrijheid in de te ontwikkelen vaardigheid en zijn afhankelijk van het toeval element. Het gooien met de dobbelsteen draagt weinig bij en zorgt voor onrust. De kans bestaat dat de leerlingen de les gaan zien als een spelletje en daardoor het onderdeel reflectie teniet wordt gedaan.

In een ander ontwerp heb ik geprobeerd om de creatieve vaardigheden te associëren met woorden uit de jeugdcultuur of met een beroep. Legendary Explorer, All-seeing inventor en Epic teambuilder. Dit sloeg niet aan bij de leerlingen. Ik heb ze gevraagd naar populaire uitdrukkingen waar ze zelf veel gebruik van maken. Tevens heb ik een poging gedaan om online te zoeken naar populaire jeugdtaal. Dit leverde me een aantal woorden op die ongeschikt zijn voor een educatief hulpmiddel.

Doormiddel van een korte opdracht heb ik de leerlingen gevraagd de vijf creatieve begrippen in hun eigen woorden en beelden te vertalen.

Samen met de leerlingen heb ik een visuele vorm bedacht die goed aansprak bij de verbeelding. Een brein of een denkwolkje die de creatieve vaardigheid verbeeldt. Dit figuurtje is direct afgeleid van de beeldtaal die de leerlingen hebben bedacht bij de vijf creatieve begrippen.

De feedback vanuit de leerlingen heb ik verwerkt in een eerste prototype waarin de 5 creatieve vaardigheden zijn vertaald door leerlingen zelf.



Afbeelding 6: Concept ontwerp.

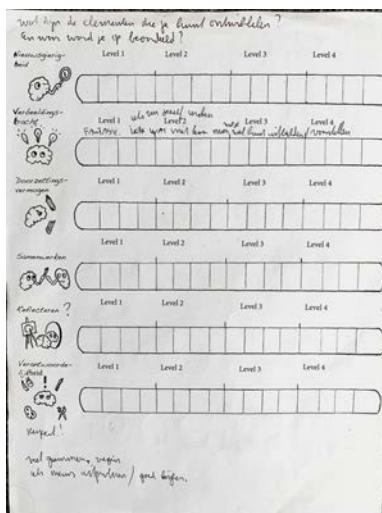
Het prototype heb ik in een tweede ronde panelgesprekken aan de leerlingen voorgelegd om opnieuw feedback te ontvangen. Zijn de verschillenden vaardigheden duidelijk uitgelegd? Hoe vind je het er uit zien? Hoe kan dit jou helpen?

De vaardigheden Discipline en Reflecteren waren nog een struikelblok. Het is lastig om deze begrippen te vertalen.

Discipline werd geassocieerd met soldaten en plicht. De docent noemde het een hard woord. In feite zit het element van Discipline in de vaardigheid Doorzettingsvermogen.

Na overleg met de docent is Discipline vervangen door Verantwoordelijkheid. Een vaardigheid dat sterk een beroep doet op de werkhouding van de leerling.

Hieronder valt: Het netjes omgaan met materiaal, opruimen, veilig werken, ontwikkelen van jezelf en ook op tijd je opdracht af hebben.



Afbeelding 7: Prototype ontwerp.

In het prototype waren eerst 6 begrippen ondergebracht.

Discipline is later bij het aangepaste ontwerp ondergebracht in Verantwoordelijkheid en Reflecteren is komen te vervallen.

We concludeerden dat het hulpmiddel zelf al de reflectie is. Er zijn 16 punten toe te kennen per vaardigheid. Per 4 punten stijgt de leerling als het waar een level waarbij level 4 het hoogst haalbare level is. Ik heb nagedacht over een stimulans om te stijgen in level. Na overleg met de opdrachtgever is het spelelement uiteindelijk achterwege gelaten. Het moet niet gaan om het scoren van een beloning, maar om bewustzijn bij de leerling te stimuleren welke vaardigheden hij/zij kan toepassen binnen de opdracht.

In het laatste ontwerp kunnen leerlingen zelf via een 5-punt schaalverdeling waarde toekennen aan de vaardigheden. Voor de visuele aantrekkelijkheid heb ik een algemeen herkenbare beeldtaal gebruikt waar weinig instructie voor nodig is.

Likert schaal

Bij een Likert schaalverdeling bestaan er verschillende opties. Van 3 tot 7 bijvoorbeeld. Waarom heb ik gekozen voor een 5-punt schaalverdeling?

Het is makkelijker te begrijpen dan een 7 punt schaalverdeling.

Er zijn meer opties dan alleen de uiterste waarden.

Over het algemeen wordt er geen zinnig onderscheid meer gemaakt tussen meer dan 5 verschillende antwoordcategorieën.

Het biedt meer nuance dan een 3-punt schaalverdeling.

(Onderzoekdoen.nl, 2020)

Trainen voor de extra praktijkervaring

In het belang van mijn onderzoek heeft de school me de unieke gelegenheid aangeboden om deel te mogen nemen aan de training Architects of Play, spelontwerpen door middel van Ludodidactiek door Springstof. (Springstof.nl, 2019).

Trainers K. Gerfen en A. Otten hebben mij, het docententeam van het Zone.college en docenten van andere scholen als deelnemer meegenomen in de wereld van game-design en hoe je spel kunt koppelen aan leerdoelen.

Doel is niet het spelen van een spel, maar leerdoelen bereiken via spel.

Via oefeningen en theorie verkregen we kennis over Game Design, Ludodidactiek, Design Thinking en wat er speelt op het gebied van didactiek van de kunsten.

Als deelnemer werden we uitgedaagd om zelf een spel te ontwerpen met een vooraf bepaald leerdoel en gewenst gedrag en betrokkenheid van de spelers.

De kern van Ludodidactiek is om via een spelvorm/methodiek de leerling zo te stimuleren dat ze bij het oplossen van een bepaald probleem zelf op zoek gaan naar kennis om dit probleem op te lossen. Er wordt dus een beroep gedaan op de intrinsieke motivatie.

In mijn ontworpen spel was het leerdoel om bewust te worden van creatieve vaardigheden door deze te associëren met creatieve eigenschappen. Bijvoorbeeld door nieuwsgierigheid te associëren met "iets nieuws durven proberen". Door het woord nieuwsgierigheid te draaien op een rad had dit als gevolg dat de speler een nieuwe weg op het spelbord mocht betreden die voor anderen is verborgen. Ze verdienden dan deze vaardigheid.

Op deze manier koppelde ik een ruim begrip als nieuwsgierigheid aan een creatieve eigenschap.

Deze vertaalslag heb ik verwerkt in mijn prototype om het voor leerlingen duidelijk te maken op wat voor manier ze creatieve vaardigheden in de praktijk kunnen toepassen.

We werden uitgedaagd om elkaars spellen uit te testen. Dit leverde veel feedback op over welke vorm wel of niet werkt. Welke regels zijn er? Wat is het doel?

Dit heeft mij geholpen in mijn ontwerp voor het hulpmiddel in de zin dat uittesten waardevolle informatie oplevert. Door mijn ontwerp voortdurend voor te leggen aan de leerlingen heeft dat een product opgeleverd waar ze zelf aan hebben bijgedragen.

Een dialoog die ontstond tussen mij en de opdrachtgever is het speldoel in het ontwerponderzoek. Hoe kunnen we de behoefte van de opdrachtgever zo maken dat het niet zomaar een spelletje wordt voor de leerling zonder leerdoel? Heeft de opdrachtgever behoefte aan een spelvorm? Onze conclusie was dat het inzichtelijk maken van de vaardigheden het belangrijkste is.

Wat is het product uiteindelijk geworden?

Na verschillende ontwerpen is het product uiteindelijk een overzicht van de 5 creatieve vaardigheden geworden in zwart/wit op A4 formaat; A4 zodat de leerling deze in het logboek kan plakken, zwart/wit om de kosten te beperken bij het afdrukken. Zie voorbeeld bijlage 1.

De 5 creatieve vaardigheden zijn gevisualiseerd als breintjes of denkwolkjes die op een laagdrempelige manier aanspreekbaar zijn voor de leerlingen.

Leerlingen kunnen aan de hand van 5 uitdrukingsgezichtjes aangeven hoe en welke van de creatieve vaardigheden ze bij een opdracht hebben toegepast. De leerlingen vullen de sheets met de emoticons voor zichzelf in na de les/opdracht.

De docent kan per leerling de docentensheet invullen als hulpmiddel bij beoordelingen.

Bij verschillen kan er een dialoog tussen docent en leerling ontstaan waarbij de leerling wordt gestimuleerd om zijn/haar scores toe te lichten. Dit draagt bij aan hun reflecterend vermogen.

De leerling weet aan de hand van deze sheets wat de verschillende criteria van ontwikkeling zijn voor het vak beeldende vorming.

De docentensheet maakt gebruik van een aangepast overzicht met cijfers die kunnen helpen bij het beoordelen van de ontwikkeling van de leerling binnen het vak beeldende vorming. Er moet immers toch een cijfer gegeven worden.

Met behulp van een panel bestaande uit experts, specialisten en natuurlijk leerlingen heb ik mijn eindproduct uitgetest.

Conclusie

Dit onderzoek heeft een hulpmiddel opgeleverd die de leerling overzicht biedt van vijf creatieve vaardigheden. Op een laagdrempelige manier kan de leerling deze zelf invullen doordat de eigenschappen zijn gekoppeld aan praktische eigenschappen. De taal en het visuele aspect zijn belangrijke factoren geweest. Voor docenten heeft dit onderzoek een

hulpmiddel opgeleverd dat helpt bij het beoordelen van de leerling. Het is een gebruikersvriendelijk hulpmiddel wat weinig kost en veel oplevert.

Extra Op Maat ervaring

Als extra praktijkervaring ben ik zeer actief op school bezig geweest met de leerlingen. Door mee te draaien in de lessen wist ik een band met ze op te bouwen. Dit om de betrokkenheid te creëren die nodig is voor dit onderzoek. Daarnaast heb ik de training van Springstof mogen volgen. Dit leverde me extra kennis en ervaring op hoe je de didactiek vanuit een spelvorm kunt aanvliegen.

Reflectie

Ik kijk terug op dit onderzoek als een waardevolle schat van kennis en ervaring; de ervaringen en gesprekken met de leerlingen in het bijzonder. Sommigen hebben me verrast met het meedenken en anderen met hun onverschillige naïviteit. Het contact was er. Ze hebben fantastisch meegedacht en meegewerkt aan dit onderzoek. Ze groeiden mee met het ontwerp.

De samenwerking met de opdrachtgever vond ik zeer prettig. Ik kon altijd rekenen op hulp, informatie en feedback. Ze gaven me het vertrouwen om binnen de school dit onderzoek te mogen doen. Ik heb de sfeer van het Zone.college als zeer aangenaam ervaren. Ik waardeer ook zeer de investering die ze in mij hebben gedaan doormiddel van het mogen deelnemen aan de training.

Het in de praktijk bezig zijn levert me veel informatie op.

Wat ik heb geleerd gaande dit onderzoek is dat ik deze informatie goed moet registreren. Een goed overzicht om alles bij te houden. Wanneer heb ik wat gedaan en dit gelijk documenteren. Anders kost het veel tijd om de informatie terug te zoeken.

Literatuurlijst

Culatta, R. (2020). *Structure of Intellect*. Geraadpleegd op 27-02-2020.

<https://www.instructionaldesign.org/theories/intellect/>

Elk, van. W.J., & Dondorp, L. (2017). *Leermateriaal kiezen voor vmbo? Houd rekening met deze leerlingkenmerken*. Geraadpleegd op 09-03-2020.

<https://www.kennisnet.nl/artikel/6701/leermateriaal-kiezen-voor-vmbo-houd-rekening-met-deze-leerlingkenmerken/>.

Hofman, A. (2020). *Je creativiteit in kaart*. Geraadpleegd op 28-03-2020

<https://amyhofman.nl/je-creativiteit-in-kaart>.

Keller-Mather, S. (2013). *Torrance Incubation Model*. Geraadpleegd op 12-01-2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=gRjov1pAiNQ>

Kunstcentraal. *Creativiteit*. Geraadpleegd op 09-03-2020.

<https://leerkrachten.kunstcentraal.nl/lesmateriaal/creatief-vermogen-creatief-vermogen/>

Laat de, B. (2016). *Ontwikkeling van een meetinstrument voor creativiteit in het 21e eeuwse Nederlandse onderwijs*. Geraadpleegd op 28-03-2020.

http://essay.utwente.nl/70592/1/De%20Laat_BA_BMS.pdf.

Lucas, B. (2016). *A five Dimensional Model of Creativity and its Assessment in Schools*. Geraadpleegd op 12-01-2020.

https://www.researchgate.net/publication/305218451_A_Five_Dimensional_Model_of_Creativity_and_its_Assessment_in_Schools

Lucas, B., Claxton, G., & Spencer, E. (2012). *Progression in Creativity*. Geraadpleegd op 03-02-2020: <http://www.oecd.org/education/ceri/50153675.pdf>

Lucassen, M. (2015). *Creativiteit, wat is het nu eigenlijk?*. Geraadpleegd op 06-03-2020.

<https://www.vernieuwenderwijs.nl/creativiteit-wat-is-het-nu-eigenlijk/>

Lucassen, M. (2015). *Creatief meten: zo kan het*. Geraadpleegd op 06-03-2020.

<https://www.vernieuwenderwijs.nl/2-manieren-om-creativiteit-te-meten/>

Maarleveld, O. & Kortland, H. (2013). *Beeldend reflecteren*. Geraadpleegd op 21-02-2020.

https://www.ahk.nl/fileadmin/download/ahk/Lectoraten/Kunst-en_cultuureducatie/beeldend_reflecteren_-_o_maarleveld_en_h_kortland.pdf

NRO. (2020). *Welke factoren geven inzicht in de ontwikkeling van het creatief denken van leerlingen in de leeftijdscategorie 4 tot en met 12 jaar?* Geraadpleegd op 19-02-2020.

<https://www.nro.nl/kennisrotondevragenopeenrij/ontwikkeling-creatief-denken/>

Petrone, P. (2019). *Why creativity is the most imported skill in the world*. Geraadpleegd op 17-01-2020.

<https://learning.linkedin.com/blog/top-skills/why-creativity-is-the-most-important-skill-in-the-world>

Plucker, J. (2014). *What is Creativity?*. Geraadpleegd op 28-03-2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=hZlZ2HLA7qs>.

Smedema, M., Hoek, van. E., Faber, S., e.a. (2014). *Beoordelen in de kunstvakken*.
Geraadpleegd op: <https://www.ahk.nl/lectoraten/educatie/publicaties/beoordelen-in-kunstvakken-instrumenten-en-onderzoek/>

Stauffer, B. (2020). *What are 21st century skills?*. Geraadpleegd op 19-01-2020.
<https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-are-21st-century-skills>

The Next Web. (2019). "*Why creativity is the most important soft skill companies look for right now*". Geraadpleegd op 04-02-2020. <https://thenextweb.com/adobe-fundamentals/2019/07/01/why-creativity-is-the-most-important-soft-skill-companies-look-for-right-now/>

Torrance, E.P. (1967). *Guiding Creative Talent*. Geraadpleegd op 12-01-2020.
https://books.google.nl/books?id=MoqbDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=nl&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Treffinger, D.J., Young, G.C., Selby, E.C. & Shepardson, C. (2002) *Assesing Creativity: A guide for Educators*. Geraadpleegd op 13-10-2019.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED505548.pdf>




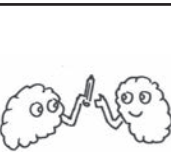

Wateren, van de. D. (2013) "*Nieuwe methode om creativiteit van leerlingen te meten*".
Geraadpleegd op 21-03-2020. <https://onderzoekonderwijs.net/2013/02/09/nieuwe-formatieve-toetsen-om-creativiteit-te-meten/>

Windesheim.nl. (2020). *Metten van Creativiteit*. Geraadpleegd op 28-03-2020.
<https://www.windesheim.nl/paginas/teachers-college-academy/meten-van-creativiteit>

Bijlage 1A: Levelmeter Leerling

Naam:

Opdracht:


Nieuwsgierig		
	Ik heb iets nieuws geprobeerd.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb geëxperimenteerd.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb onderzoek gedaan.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verbeelden		
	Ik heb mijn fantasie gebruikt.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb iets origineels bedacht.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb oplossingen bedacht.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Doorzetten		
	Ik heb niet opgegeven.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb mij niet laten afleiden.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb mijzelf steeds uitgedaagd.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Samenwerken		
	Ik heb materiaal gedeeld met een ander.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb anderen rustig laten werken.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb tips en tops gekregen / gegeven.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Verantwoordelijk		
	Ik heb netjes en veilig gewerkt.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb veel geoefend om beter te worden.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	Ik heb mijn spullen opgeruimd.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>


Bijlage 1B: Levelmeter Docent.


Naam:


Opdracht:

Nieuwsgierig	
	Je hebt iets nieuws geprobeerd. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt geëxperimenteerd. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt onderzoek gedaan. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)

Verbeelden	
	Je hebt je fantasie gebruikt. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt iets origineels bedacht. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt oplossingen bedacht. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)

Doorzetten	
	Je hebt niet opgegeven. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt je niet laten afleiden. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt jezelf steeds uitgedaagd. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)

Samenwerken	
	Je hebt materiaal gedeeld met een ander. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt anderen rustig laten werken. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt tips en tops gekregen / gegeven. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)

Verantwoordelijk	
	Je hebt netjes en veilig gewerkt. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt veel geoefend om beter te worden. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)
	Je hebt je spullen opgeruimd. (1 2) (3 4) (5 6) (7 8) (9 10)

Bijlage 2: Docentenhandleiding

Docentenhandleiding

De leerling vult aan het begin van de opdracht naam en de opdracht in op de **leerlingensheet**.

Aan het einde van de opdracht vult de leerling zijn/haar eigen leerlingensheet in. Bedoeling is dat ze zichzelf een score geven op de 5 verschillende creatieve vaardigheden.

Per begrip is er keuze uit 5 emoticons. Van links 'niet goed' naar rechts 'heel goed'.

Leerlingen bewaren de leerlingensheets in hun eigen logboek, zodat hier op kunnen terugblikken.

De **docentensheet** is een overzicht van de criteria die de docent kan gebruiken bij het beoordelen van de leerling.

Daarnaast kan het gebruikt worden als hulpmiddel om een cijfer toe te kennen aan de leerling wanneer de opdracht is voldaan.







Per begrip neemt de docent het gemiddelde van de cijfers en deelt deze vervolgens door vijf.

De docent vult per leerling de docentensheet in op basis van wat de docent heeft opgemerkt tijdens de opdracht.

Wanneer een opdracht afgerond is bespreken docent en leerling de resultaten van de leerlingensheet. De leerling licht zijn/haar eigen scores toe. De docent geeft aanvulling op basis van de resultaten van de docentensheet.

Wanneer de scores tussen leerlingensheet en docentensheet erg van elkaar verschillen is de score van de docent uiteindelijk bepalend. Uiteraard is het in zo'n situatie gewenst de leerling duidelijk toelichting te geven waarom de score zo is bepaald.

Bijlage 3: Prototype 1

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
<i>Nieuwsgierigheid</i> 				
<i>Verbeeldingskracht</i> 				
<i>Doorzettingsvermogen</i> 				
<i>Samenwerken</i> 				
<i>Reflecteren</i> 				
<i>Verantwoordelijkheid</i> 				

Bijlage 4: Prototype 2

Nieuwsgierigheid



Ik heb iets nieuws geprobeerd.
Ik heb uitgezocht hoe iets werkt.
Ik heb durven te experimenteren.

Verbeeldingskracht



Ik heb mijn fantasie gebruikt.
Ik heb iets origineels bedacht.
Ik heb me goed ingeleefd.

Doorzettingsvermogen



Ik heb niet opgegeven.
Ik heb me niet laten afleiden.
Ik heb mezelf aan het werk gezet.

Samenwerken



Ik heb materiaal gedeeld met een ander.
Ik heb een ander geholpen.
Ik heb tips en tops gegeven/ gekregen.

Reflecteren



Ik heb iets geleerd door goed naar mezelf te kijken.
Ik kan mijn keuzes goed uitleggen.
Ik heb mijn werk verbeterd door kritisch te kijken.


Verantwoordelijkheid





Ik ben netjes en veilig omgegaan met materiaal.
Ik heb beheersing van techniek laten zien.
Ik heb mijn spullen opgeruimd.


Bijlage 5: Rubric van Maarleveld en H. Kortland


PROCES Reflectieformulier beeldend werkproces.


IDEE/INHOUD Hoe is de kwaliteit van je idee?	1	2	3	4
	Je neemt het eerste de beste idee als uitgangspunt. Je hebt over dit idee niet echt nagedacht maar gaat het meteen uitvoeren. Het idee is voor de hand liggend /cliché.	Je hebt meerdere ideeën. Maar de ideeën die je hebt staan los van elkaar. In je werk laat je zien dat je over de inhoud hebt nagedacht hebt maar dit is nog niet zo diepgaand. Het is nog niet goed in je werk terug te zien wat je wilt uitdrukken.	Je hebt veel verschillende ideeën en hebt deze doordacht en enigszins uitgewerkt. In je werk is zichtbaar welk idee je wilt uitdrukken.	Je hebt veel goed doordachte ideeën en je hebt deze ideeën onderzocht en uitgewerkt. Je ideeën hebben een inhoudelijk verband met elkaar. In je werk is goed zichtbaar welk idee je wilt uitdrukken.


ONDERZOEK Heb je het thema onderzocht en je verdiept in het onderwerp?	1	2	3	4
	Je hebt geen onderzoek gedaan. Je hebt snel voor een oplossing gekozen. Zonder de mogelijkheden te bestuderen.	Je hebt onderzoek gedaan. Maar in je collectie werk en/of je eindwerk zijn de resultaten van je onderzoek niet goed te zien. Je kan je keuzes niet goed toelichten.	Je hebt ruim onderzoek gedaan. De resultaten hiervan zijn zichtbaar in je collectie werk en/of je eindwerk maar die hadden nog beter ingezet kunnen worden. Je kan je keuzes toelichten.	Je hebt veel onderzocht en je verdiept in je onderwerp. Je kunt goed uitleggen wat en hoe je onderzocht hebt. Je maakt een bewuste keus voor wat je van je onderzoek gebruikt voor je eindwerkstuk. Je maakt je onderzoek en keuzes goed zichtbaar in je collectie.

EXPERIMENT Heb je veel geëxperimenteerd/ uitgeprobeerd?	1	2	3	4
	Je hebt geen nieuwe dingen geprobeerd en werkt zoals je wel vaker hebt gedaan. Je kijkt niet naar nieuwe mogelijkheden.	Al en toe experimenteer je, maar dit is vooral op advies van de docent. Je ziet af en toe dat experimenten je meer mogelijkheden bieden.	Je experimenteert om op nieuwe ideeën/oplossingen te komen. Je gebruikt nieuwe materialen, technieken of manieren van werken maar kan dit nog meer inzetten voor je eindwerk. Je speelt soms nog op safe.	Je hebt veel geëxperimenteerd. Je gebruikt nieuwe materialen, technieken manieren van werken of nieuwe toepassingen. Je gebruikt je ervaringen in het werkproces en het eindwerk. Je durft hierin risico's te nemen.

EIGENHEID/ ORIGINALITEIT Is je werk eigen, is het origineel?	1	2	3	4
	Je werkt lijkt veel op dat van andere. Je werk is clichématig en willekeurig. Je hebt niet iets gedaan met je eigen achtergrond of fascinaties.	Je gebruikt iets van je eigen achtergrond of fascinaties maar je laat je erg sturen door de mening of het werk van anderen, of wat de docent zegt.	Je maakt gebruik van je eigen achtergrond of fascinaties. Als je geïnspireerd bent door het werk van anderen geef je daar een eigen invulling aan.	Je hebt heel bewust gekozen voor een eigen vorm. Je hebt bewust niet gekopieerd of nageemaakt. Je werk is door het idee, materiaal en/of werkwijze origineel. Indien je verwijst naar anderen's werk doe je dit om je eigen visie daarop te tonen.

SAMENWERKING Hoe verliep de samenwerking?	1	2	3	4
	Je vindt werken met elkaar niet prettig en kan moeilijk meedoen in de groep. Je doet alleen maar iets als een ander het vraagt. Je komt je afspraken niet na. Je luistert niet naar de anderen en laat de ander(en) niet in zijn/hun waarde.	Je hebt niet altijd plezier in het groepswork en moet door de docent aangestuurd worden om initiatief te nemen. Je moet vaak aan afspraken herinnerd worden. Je vindt het resultaat wel belangrijk maar luistert niet altijd even goed naar de anderen.	Je hebt meestal plezier in het werken met elkaar en je toont initiatief. Je komt de gemaakte afspraken voldoende na. Je vindt het resultaat wel belangrijk. Je laat de ander in zijn waarde.	Je hebt plezier in het werken met elkaar. Je wilt iets van elkaar leren. Je toont initiatief. Je komt alle gemaakte afspraken na en wilt tot het beste resultaat komen. Je laat de ander in zijn waarde.

WERKDRIFT / INZET Hoe hard heb je gewerkt?	1	2	3	4
	Je geeft snel op, en werkt niet door. Je concentratie is heel laag en je werkt alleen voor de beoordeling of voor de docent. Je benut je tijd niet goed.	Al en toe werk je door. Maar je laat je ook wel snel afleiden. Je hebt niet zo heel veel werk gemaakt en je benut de tijd niet altijd efficiënt. Je laat je nog leiden door een cijfer of door de docent.	Je werkt voldoende door. Je bent gemotiveerd en je benut de tijd voldoende. Je laat zien dat je kunt doorzetten ook als het wat tegen zit.	Je hebt een uitstekend doorzettingsvermogen en wil echt uit jezelf het werk maken. Je laat je niet door tegenstand ontmoedigen. Je werkt zelfstandig en gemotiveerd en benut de tijd volledig.

VOORTGANG Zit er vooruitgang in je proces? Loop je op schema?	1	2	3	4
	Je denkt niet vooruit en maakt geen planning. Je vraagt steeds aan de docent wat je moet doen en kijkt niet kritisch terug op je werk.	Je voert de verschillende stappen nog niet heel bewust uit. Je denkt nog niet zo veel over het proces na en je planning loopt niet altijd even goed.	Je denkt wel na over de verschillende stappen en kan hiermee ook je proces sturen. Je blikt af en toe vooruit en stelt eventueel je planning bij.	Je denkt steeds vooruit over welke stappen je wilt nemen en je kan daardoor goed bijsturen. Je loopt op schema en volgens je planning.

Bijlage 6: Logboek onderzoek

13-09: Kennismaking Grace en Inge, Zonocollege

Doel: Kennismaken, verwachtingen uitspreken, formaliteiten, afstemmen frequentie.

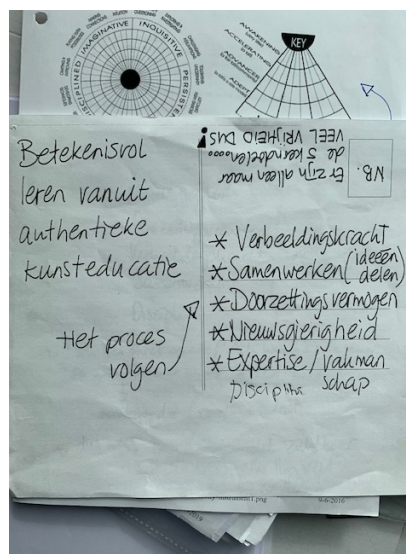
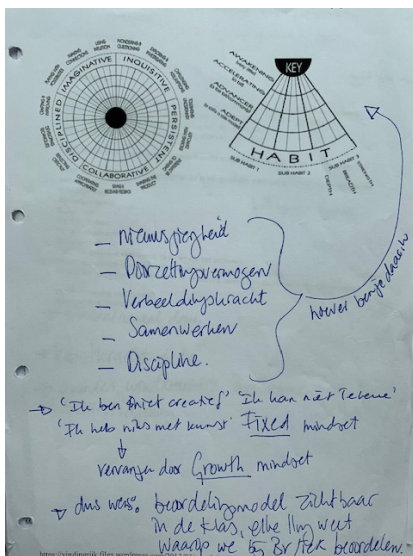
"Hoi Grace en Inge. Bedankt voor de uitnodiging. Ik kan vrijdag de 13e om 15:30.

Tot gauw. Vriendelijke groet, Henk Alferink. "

20-09: Contact met de opdrachtgever.

Doel: De vraag/ behoefte helder krijgen. Aanzet voor het onderzoek.

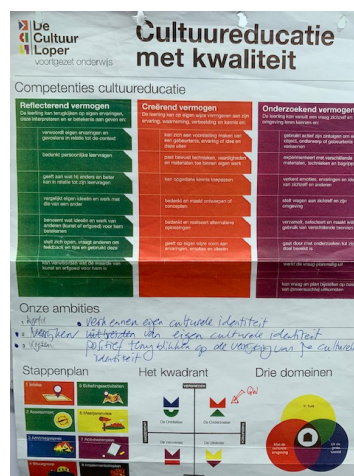
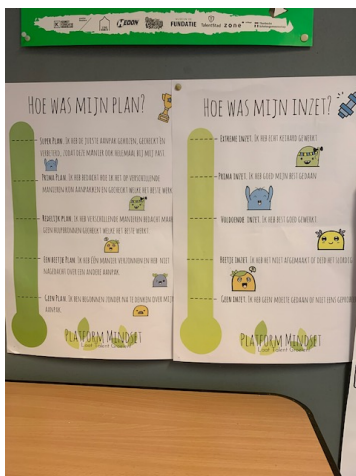
Resultaat:



20-09: Lesobservatie.

Doel: Indruk krijgen van de huidige situatie. Les, leerlingen, methodes.

Resultaat:



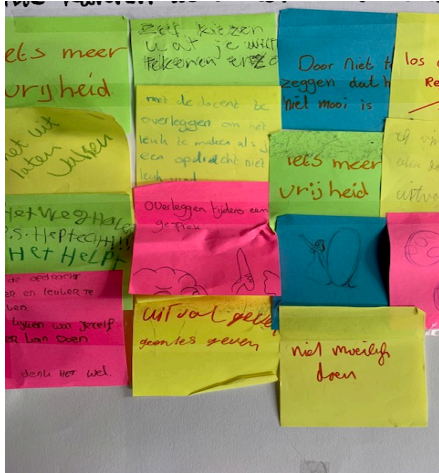
26-09 Vragenronde met leerlingen.

Wat vind je van het vak beeldende vorming?

Doel: Indruk krijgen van hoe leerlingen met dit vak bezig zijn.

Opdracht: Schrijf je reacties op de post-its.

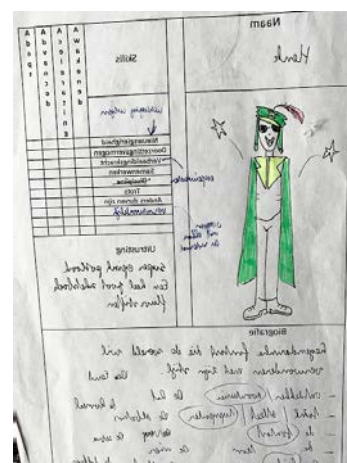
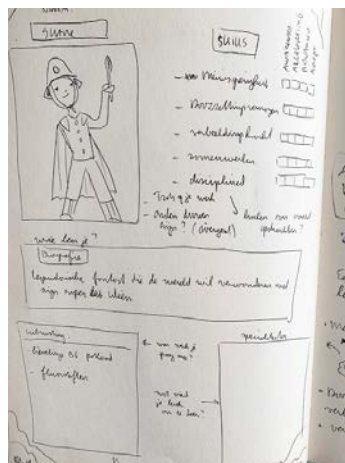
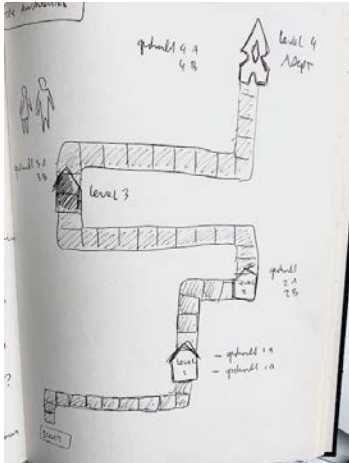
Resultaat:



03-10: Ontwerpen.

Doel: Ontwerp ideeën genereren.

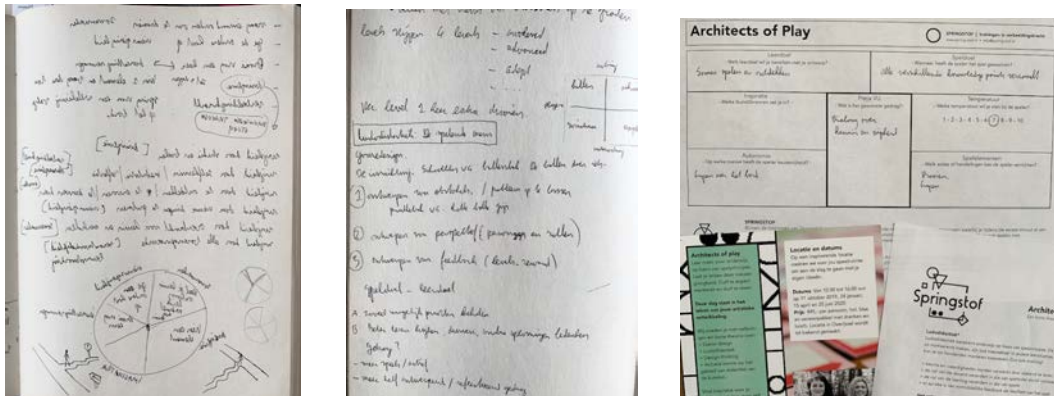
Resultaat:



08-10: Training Ludodidactiek 'Architects of Play'.

Doel: Kennis opdoen over onderwijs op basis van spelprincipes.

Resultaat:



10-10: Brainstormen met leerlingen.

Vraag: Wat betekenen de 5 creatieve begrippen voor jou?

Opdracht: Met verschillende groepjes leerlingen aan tafel. Ze schrijven of tekenen wat bij hun opkomt wanneer ze denken aan deze begrippen.

Doel:

- In beeld krijgen wat hun beleving is van de vijf creatieve begrippen.
- Visuele en taalkundige input voor het ontwerp verzamelen.

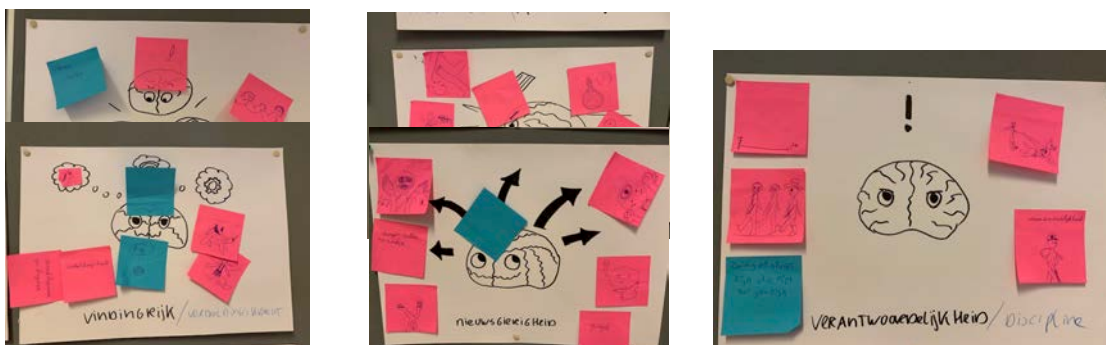
Resultaat:



15-10: Contactmoment met de opdrachtgever:

Doel: 5 creatieve begrippen zichtbaar in de klas presenteren.

Resultaat:



22-10: Training Ludodidactiek 'Architects of Play' dag 2.

Doel: Zelfontworpen spel presenteren en uittesten.

Resultaat:



24-10: Panelgesprekken met leerlingen.

Vraag: Wat zou je kunnen met de 5 creatieve begrippen? Hoe kun je het in de praktijk gebruiken?

Opdracht: Leerlingen gaan in gesprek met elkaar en schrijven hun bevindingen op post-its.

Doel:

- De formuleringen begrijpbaar maken.
- Stukje bewustvorming kweken.

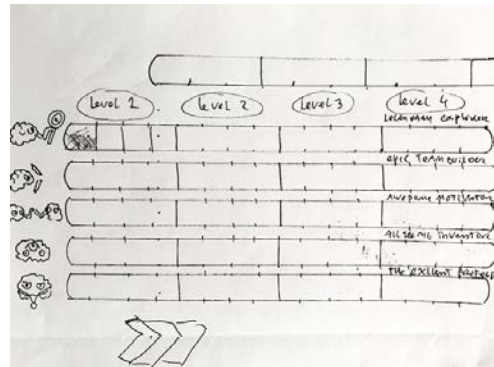
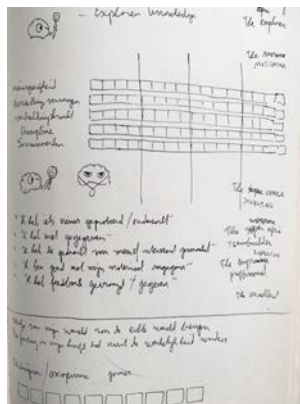
Resultaat:



29-11: Ontwerpen.

Doel: Ontwerpidee verder ontwikkelen.

Resultaat:



6-11: Contactmoment met de opdrachtgever

Doel: Feedback krijgen op voortgang/ ontwerp.

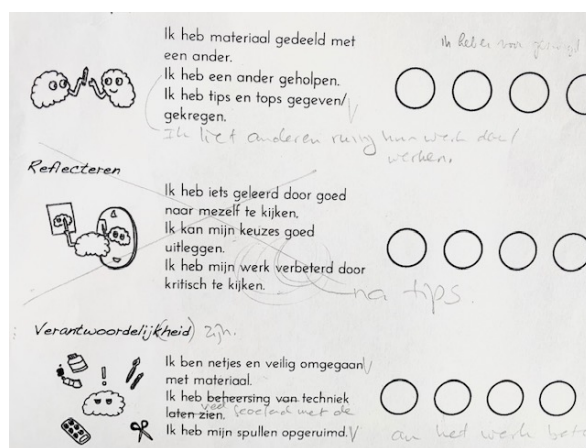
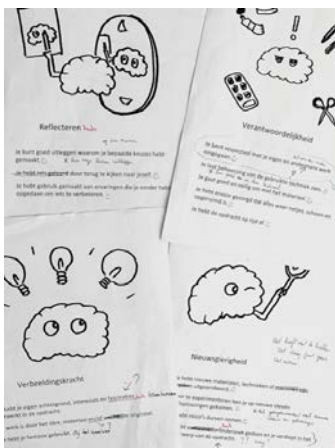
Resultaat: "Goed dat je 'Discipline' nog gecheckt hebt. Ik vraag me dan af of 'reflecteren' of 'vaardigheden' dan niet een meer herkenbaar woordgebruik is voor onze leerlingen...hmmm..nog even over sparren volgende week."

21-11: Feedback vragen aan leerlingen.

Ontwerp delen met leerlingen in duo of individueel.

Doel: Achterhalen of ze het ontwerp begrijpen in tekst en visuele aspecten.

Resultaat: Nog te talig. Reflecteren is lastig te omschrijven.



03-12: Contactmoment met docent.

Doel: Voortgang onderzoek bespreken. Aangepast ontwerp doornemen.

Resultaat: "Ze zien er goed uit. Ik ben ze aan het doornemen met leerlingen, die zetten er bij of ze de zinnen en woorden snappen."

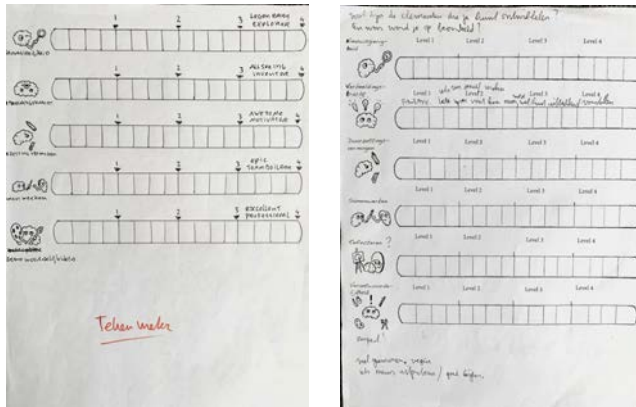
19-12: Laatste moment met opdrachtgever voor de kerstvakantie:

Doel: Volgend moment afstemmen.

09-01: Ontwerpen:

Doel: Mijn ontwerp verder ontwikkelen.

Resultaat:



23-01: Testen Prototype.

Doel: Het ontwerp uitproberen met leerlingen.

Resultaat:



30-01: Ontwerp aanpassen op feedback.

Doel: Prototype verder uitwerken op basis van feedback van opdrachtgever en leerlingen.

Resultaat:



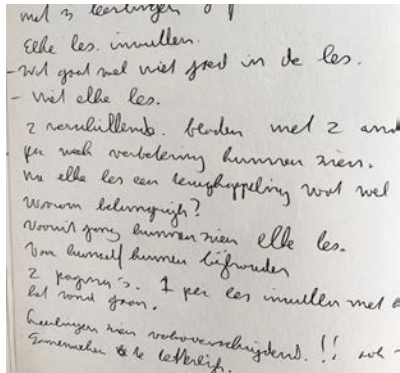
13-02: Feedback van leerlingen.

Doel: Ontwerp bespreken met leerlingen.

Wat vind je van dit ontwerp?

Wat zou anders kunnen?

Resultaat:



27-02: Bespreking met de opdrachtgever.

"Tussen 13.00 en 14.00 uur kan ik met je afspreken, en dat mag uitlopen onder de les van 1c, die leerlingen heb je immers ook al om feedback gevraagd."

Doel: Voortgang bespreken.

17-03: Telefonisch contact met opdrachtgever.

Doel: Hoe verder?

Resultaat: Telefonisch contact blijven houden. Product uitwerken.

18-03: Contact met opdrachtgever.

Via de mail heeft de docent vragen beantwoord over de positie van Kunsteducatie binnen het Zone.college.

18-03: Mailcontact gehad met mevr. A. Kamperman, docent beeldende vorming van TalentStad.

Doel: Ik heb haar om feedback gevraagd over het ontwerp.

19-03: Mail contact met opdrachtgever.

Doel: Via de mail vragen beantwoord in kader van mijn scriptietekst.

Resultaat: Telefonische afspraak gemaakt op 24-03.

21-03: Contact gezocht met medestudent.

Doel: Feedback vragen over het ontwerp.

24-03: Videogesprek gehad met opdrachtgever.

Doel: Hoe verder?

Resultaat: De druk op mijn opdrachtgever is door de huidige situatie groot.

We houden wekelijks contact.

24-03: Verschillende lijnen uitgeworpen om feedback te ontvangen op mijn ontwerp.

27 /31-03: Scriptietekst bijgewerkt.

01-04: Feedback ontvangen van mevr. Kamperman.

Feedback: "mooi instrument! Mooi en funny vormgegeven. Maar je doet de leerlingen tekort door 3 GROTE begrippen – die je gemakkelijk apart zou kunnen toetsen- samen te voegen."

Ontwerp aangepast en verzonden naar opdrachtgever om te vergelijken met huidige ontwerp.

03-04: Telefonisch contact gehad met opdrachtgever.

Ze gaat een aantal leerlingen vragen om de sheets digitaal in te vullen aan de hand van de opdracht waar ze mee bezig zijn. Verwachting is volgende week resultaat.

Feedback ontvangen op het aangepaste ontwerp.

Resultaat: "😊 Ik. Vind. Em. TE GEK 😊 Dit is em. Niks meer aan doen."

06-04: Feedback ontvangen van Annemarie. Ze heeft het ontwerp uitgetest op haar puberkinderen die met een ckv-opdracht bezig moesten.

Feedback: "Leuk om te doen' en 'Lekker simpel, dat is fijn".

07-04: Telefonisch contact gehad met de opdrachtgever. We hebben samen het complete onderzoeksverslag doorgenomen. Her en der wat kleine aanpassingen gemaakt. De opdrachtgever vindt het onderzoek heel waardevol.

Ingevulde sheets sheets van de eerste leerlingen ontvangen. Het werkt.

Naam: chloë	Opdracht	Naam:	Opdracht:
Nieuwsgierig Ik heb iets nieuws geprobeerd. 😊😊😊😊😊 Ik heb geëxperimenteerd. 😊😊😊😊😊 Ik heb onderzoek gedaan. 😊😊😊😊😊		Nieuwsgierig Ik heb iets nieuws geprobeerd. 😊😊😊😊😊 Ik heb geëxperimenteerd. 😊😊😊😊😊 Ik heb onderzoek gedaan. 😊😊😊😊😊	
Verbeelden Ik heb mijn fantasie gebruikt. 😊😊😊😊😊 Ik heb iets origineels bedacht. 😊😊😊😊😊 Ik heb oplossingen bedacht. 😊😊😊😊😊		Verbeelden Ik heb mijn fantasie gebruikt. 😊😊😊😊😊 Ik heb iets origineels bedacht. 😊😊😊😊😊 Ik heb oplossingen bedacht. 😊😊😊😊😊	
Doorzetten Ik heb niet opgegeven. 😊😊😊😊😊 Ik heb mij niet laten afleiden. 😊😊😊😊😊 Ik heb mijzelf steeds uitgedaagd. 😊😊😊😊😊		Doorzetten Ik heb niet opgegeven. 😊😊😊😊😊 Ik heb mij niet laten afleiden. 😊😊😊😊😊 Ik heb mijzelf steeds uitgedaagd. 😊😊😊😊😊	
Samenwerken Ik heb materiaal gedeeld met een ander. 😊😊😊😊😊 Ik heb anderen rustig laten werken. 😊😊😊😊😊 Ik heb tips en tops gekregen / gegeven. 😊😊😊😊😊		Samenwerken Ik heb materiaal gedeeld met een ander. 😊😊😊😊😊 Ik heb anderen rustig laten werken. 😊😊😊😊😊 Ik heb tips en tops gekregen / gegeven. 😊😊😊😊😊	
Verantwoordelijk Ik heb netjes en veilig gewerkt. 😊😊😊😊😊 Ik heb veel geoefend om beter te worden. 😊😊😊😊😊 Ik heb mijn spullen opgeruimd. 😊😊😊😊😊		Verantwoordelijk Ik heb netjes en veilig gewerkt. 😊😊😊😊😊 Ik heb veel geoefend om beter te worden. 😊😊😊😊😊 Ik heb mijn spullen opgeruimd. 😊😊😊😊😊	

