

VMBO NEXT CULTURE - Tussentijdse verslaglegging en evaluatie

Auteurs: Keimpe de Heer en Jelle van der Ster

Datum: 29 augustus 2016

Referentie: **40006062/MYG/SAK**

INLEIDING

Dit is een tussentijds verslag en evaluatie van het project **VMBO Next Culture**. In dit project werken de projectpartners samen aan de ontwikkeling van een onderwijsprogramma gericht op creatief cultuuronderwijs waarin nieuwe werkvormen, technologie, media en betekenisvolle toepassing samenkomen in een eigentijds aanbod. In het project experimenteren we met nieuwe mengvormen tussen offline en online cultuur, de verschillen en overeenkomsten waarmee we de visie op cultuuronderwijs in het VMBO helpen verbreden en verdiepen. We beogen naast het neerzetten van een inhoudelijk programma ook een duurzame samenwerking te ontwikkelen tussen de scholen en de projectpartners. Rotslab is als culturele instelling de penvoerder van de samenwerking in dit project.

In de voorbije periode zijn de eerste twee programmalijnen ('Cultuur en het Actuele Debat', 'Cultuur en Erfgoed') ontwikkeld en uitgevoerd op het Globe College in Utrecht en het Hondsrugcollege in Emmen. In dit verslag staan we stil bij de opbrengsten en blikken we terug op het proces van samenwerking. Samenvattend is de conclusie dat het project zich zeer voorspoedig ontwikkeld. De programmalijnen zijn naar tevredenheid van de scholen en de projectpartners Rotslab en SETUP ontwikkeld en uitgevoerd. We liggen qua planning en uitputtingsritme in de begroting op koers. We hebben ook een aantal wapenfeiten geboekt waar we in dit document verslag van doen. Kortom, het gaat goed en we kijken uit naar de aankomende periode waarin we de volgende programmalijnen zullen uitvoeren met de scholen.

Korte inhoud project

De partners onderzoeken samen met de leerlingen én docenten de betekenis van het begrip cultuur in relatie tot het digitale domein; Hoe definieer je een digitale cultuur en hoe ontwikkelt een cultuur zich op het internet? Bestaat er eigenlijk wel zoiets als een culturele identiteit op het internet, in games of op sociale media? Wat gebeurt er met een Ming vaas als je deze 3D scant en uitprint? Is er dan nog sprake van cultureel erfgoed? En welke versie is dan het origineel?

In de tweejarige periode waarin de leerlijn wordt ontwikkeld en uitgevoerd worden er vier thematische programma's uitgezet. Elk programma duurt één periode (afhankelijk van de school is dit 8 tot 12 weken) en kent een eigen centraal thema gekoppeld aan een kunstdiscipline. Deze programma's worden uitgevoerd binnen het curriculum van de scholen. De programma's sluiten aan op de kernvaardigheden Kunst & Cultuur van het SLO. Dit zijn produceren, presenteren, kijken, luisteren, onderzoeken, analyseren, interpreteren, reflecteren en evalueren. Hierdoor kan de school een gedeelte van het reguliere cultuuronderwijs vervangen door de programma's van Next Culture. Door mediavaardigheden in te bedden in het meer traditionele kunstonderwijs kan er tevens een koppeling worden gemaakt met het vakoverstijgende onderwijs en de bijscholing van docenten.

Verslaglegging en evaluatie

Alle verslaglegging vindt plaats op de projectwebsite. Middels het blog communiceren we over voortgang en nieuwsupdates: <http://nextculture.rotslab.nl/index.php/blog/>

Tevens staan de programmalijnen individueel beschreven op de website. In de aankomende periode zullen we alle projectdocumentatie een plek geven op de website.

Whitepapers en Kennisdeling

De uiteindelijke ontwikkelde leerlijnen worden in dit project vastgelegd in whitepapers. Het doel van deze whitepapers is tweeledig. Ten eerste zijn deze papers een middel voor de betrokken scholen om tijdens het project, de opgedane kennis en ervaringen en de geleerde lessen - met collega docenten - te delen. Ten tweede zijn deze uiteindelijk bedoeld om ook andere (VMBO) scholen te ondersteunen in hun zoektocht naar hoe zij nieuwe technologische ontwikkeling en plek geven binnen het kunst en cultuuronderwijs. De publieke versie van deze whitepapers zullen wij aan het einde van dit traject, maart 2017, publiceren.

Bij de ontwikkeling van deze whitepapers zagen wij al snel in dat met de diversiteit van de partnerscholen (GlobeCollege en Hondsrug) en de breedte van het ontwikkelde programma we niet konden volstaan met één rigide whitepaper-format per onderwijslijn. Het idee van deze whitepapers hebben wij dan ook opgerekt naar een modulaire toolbox met wel drie belangrijke onderdelen. Zijnde (1) een theoretisch kader waarin de verschillende technologische ontwikkelingen in context worden geplaatst en docenten haar in een breder kader kunnen plaatsten. Hoe sluit 3D printing aan bij cultureel erfgoed als een Hunebedden of moderne architectuur? Hoe sluit dit aan bij beeldende vakken maar welke vakoverstijgende links zijn er te maken. Hoe pas het opzetten van een Webradio ook bij een debat-les voor het vak Nederlands? Vervolgens (2) de tutorials om als docent de technische vaardigen te ontwikkelen om zelf met deze technologie te kunnen werken. En als laatste (3) de praktische ervaringen van deze lessen voor de verschillende VMBO leerlingen die wij in het NextCulture programma hebben bereikt. Hoe snel pakte onze studenten een thema op? Hoe motiveerde wij de studenten? Welke kaders en vrijheden gaven wij aan? En wat werkte wel en wat werkte er niet (en hoe hebben we wat niet werkte aangepast zodat het wel werkte)?

Met de modulaire opzet denken wij ook gemakkelijker de stap te kunnen zetten van de partnerscholen naar scholen daarbuiten. De verschillen tussen de partnerscholen binnen NextCulture zijn misschien wel exemplarisch voor de nog grotere verschillen tussen VMBO scholen in heel Nederland. Een algemene leerlijn “technologie en cultuur” bestaat niet en met deze modulaire opzet denken wij uiteindelijk een grotere groep scholen de juiste handvatten te bieden om ook zelf creatieve technologie binnen het (VMBO) onderwijs in te bedden. Of deze modulaire whitepapers en de implementatie hiervan ook op andere scholen werkt testen wij momenteel bij uit bij Nimeto in Utrecht.

Wapenfeiten

Hieronder staande belangrijkste wapenfeiten van het project tot nu toe op een rij.

- Er is een gezamenlijke kick-off geweest met de deelnemende scholen en projectpartners om de programmalijnen en projectorganisatie in te richten
- Er zijn kick-off sessies apart op de scholen geweest voor de verdere invulling per programmalijn en de afstemming op het onderwijsprogramma en de planning.
- Er is per programmalijn lesmateriaal ontwikkeld voor elke school
- Er is een website gelanceerd waar alle verslaglegging rond het project te vinden is:
<http://nextculture.rotslab.nl>
- Op het Hondsrugcollege hebben in totaal 124 leerlingen deelgenomen aan de eerste twee programmalijnen in het project;
- Op het Globecollege hebben alle 150 tweedejaars deelgenomen aan het project;

- Nominatie Gouden C



Het project is genomineerd voor de landelijke cultuurprijs: De Gouden C. Tijdens de opening van festival Bombarie in Utrecht op 23 juni 2016 kwamen de genomineerden voor de Gouden C bijeen. Na een mooi openingswoord door de directeur van het Fonds voor Cultuurparticipatie lichtte de jury van de Gouden C het jury rapport toe. De uitreiking van de winnaar werd bekend tijdens de openingsceremonie van Festival Bombarie. Helaas vielen we niet in de prijzen, echter kregen we erg veel lof voor de projectorganisatie en de inhoud van de programma's die we hebben ontwikkeld. Nominatievideo:

<http://nextculture.rotslab.nl/index.php/2016/06/01/gouden-c-nominatievideo/>

- Publicatie COS

In het landelijke tijdschrift Computers op School zal in het najaar van 2016 een uitgebreid artikel verschijnen over het project wat de landelijke bekendheid met onze activiteiten verder vergroot.

- Het project is gepresenteerd op diverse bijeenkomsten zoals onder andere:
 - o 18 November voor OCW ambtenaren en DG Cultuur ihkv Proeftuinen beleid, digitale leermiddelen.
 - o 20 januari CultuurMijOost conferentie.
 - o PerfectStorm onderwijsconferentie februari 2016.
 - o Op 8 juni tijdens het afsluitende event van de Brain-Waves challenge voor de wethouder Cultuur van de gemeente Utrecht.

Evaluatie programmalijnen

In het project zijn de eerste twee programmalijnen ontwikkeld en uitgevoerd. De opzet is dat elke programmalijn op elke school wordt uitgevoerd. De uitwerking van de programmalijnen verschilt per school. Hiertoe zijn ontwerp sessies georganiseerd waarin de projectpartners en scholen met elkaar invulling hebben gegeven aan het thema van de programmalijn door een programma samen te stellen dat past binnen het bestaande onderwijsprogramma en -planning van de school. In totaal zijn er dus vier programma's uitgevoerd op basis van twee programmalijnen.

Programmalijn Cultuur en Digitaal Erfgoed

Discipline: 3D scanning, modelleren en 3D printing

Omschrijving:

In deze programmalijn staat digitaal cultureel erfgoed centraal. We richten ons daarbij specifiek op de principes van open design, digitale fabricage en auteursrecht in het digitale

domein. Wat is het verschil tussen een 3D geprinte versie en de “originele” Denker van Rodin ? Wat maakt cultureel erfgoed authentiek? Wat is het verschil tussen reconstructie en reproductie? Bestaat er in de 21ste eeuw remix-cultuur nog zoiets als een origineel werk? Deze vragen stellen wij o.a. op basis van SETUP’s digitale kunstroof collectie (kunstroof.setup.nl). Op basis van deze modellen vragen wij leerlingen zelf letterlijk digitaal erfgoed produceren met de nieuwste technieken uit de 21ste eeuw zoals 3D scanning, lassercutting en 3D printing.

Verslag programmalijn Globe College in Utrecht:

Het Huis van de Toekomst

Op 8 februari vond de allereerste Next Culture-les plaats op het Globe College in Utrecht. Leerlingen gingen de daaropvolgende weken bouwen aan hun 3D-model van het Huis van de Toekomst. Grondig onderzoek gaat daaraan vooraf.



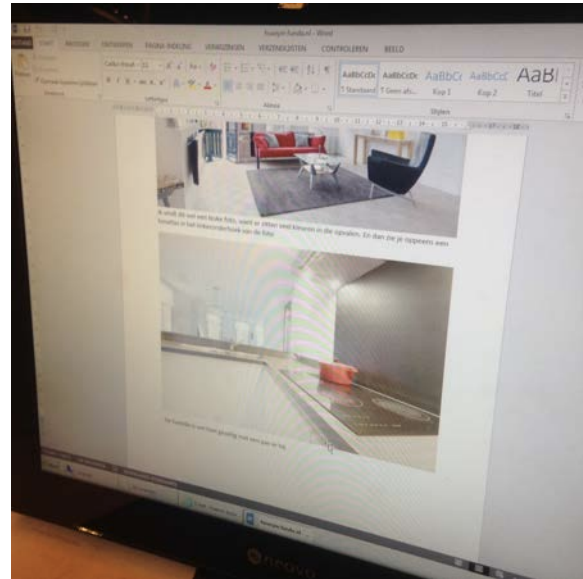
Geïnspireerd op de verslaving van Hans Aarsman (zie filmpje

<http://dewerelddraaitdoor.vara.nl/media/88702>) gingen de leerlingen aan de slag als

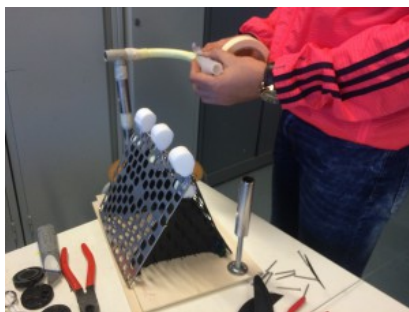
heuse beelddetectives. Het duurde even voor iedereen op gang was, maar daarna volgde de jacuzzi’s, vreemde foto’s van gangen en bijzondere bebuizingen in keukens. Funda werd

al snel te beperkt. Bijzondere woningen en huizen als gitaren of vissen werden al snel via Google gevonden. Ook Ibiza en Marrakech bleken in trek als woonbestemmingen. Elke leerling koos een aantal bijzondere afbeeldingen als inspiratie op het Huis van de Toekomst. In het schetsboek zijn ze aan de slag gegaan om van de bijzondere vormen en interieurs een ontwerp te maken voor hun eigen Huis van de Toekomst.

Op 18 februari hebben de leerlingen een start gemaakt met de maquette van het Huis van de Toekomst. Met de afbeeldingen van Funda en de schetsen en foto's uit Rotterdam was er genoeg inspiratie om een echt toekomst huis te schetsen. Daarna was het tijd om te bouwen. Met hout en een hele hoop uiteenlopende materialen kon er van alles gebouwd worden. Van huizen met glijbanen, en helikopter platformen tot een huis in de bergen.



De leerlingen zijn zo enthousiast aan het bouwen dat ze ook aansluiten bij de les van de andere groep.



Met digitale fabricage methoden werden de prototypes verder uitgewerkt. De leerlingen van het Globe College kregen 3D print workshops en konden vervolgens een eigen 3D ontwerp maken in 3d modelleer software en printen met 3D printers en 3D print pennen.

Verslag Hondsrugcollege in Emmen:

Op 9 mei vond de eerste les plaats van de tweede ronde van het programma Cultuur en Erfgoed op het Hondsrug College. Deze programmalijn heeft eerder gedraaid op de partner school Het Globe College in Utrecht. In deze versie van het programma op het Hondsrug is gekozen om Hunebedden te digitaliseren met 3D scan apparatuur. Hunebedden zijn een fenomeen in het Drentse lokale culturele erfgoed en zeer toepasselijk om binnen de programmalijn mee aan de slag te gaan.

In deze programmalijn leren de leerlingen alles over de technieken van 3D printen, 3D modelleren en 3D scannen. Het doel van dit programma is om leerlingen na te laten denken over de authenticiteit, de echtheid van cultureel erfgoed. Heeft een kunstwerk een ziel en kun je die scannen en kopiëren? Wat gebeurt er als je een hunebed levensgroot inscand en uitprint als een miniatuur met een 3D printer? Kunnen we het bouwwerk van een Hunebed beter begrijpen als we er een 3D model van hebben? Hoe kunnen we Hunebedden personaliseren met behulp van 3D software, wat kunnen we aan een 3D model van een Hunebed toevoegen? Dit zijn slechts een aantal vragen waarmee leerlingen aan de slag gaan.

Op 9 mei vond de kick-off plaats waarin de leerlingen alles leerden over hunebedden in een presentatie van het Hunebed Centrum in Borger. Het Hunebedden Centrum heeft in samenwerking met partners zelf ook al veel Hunebedden gedigitaliseerd, deze collectie

is op de projectwebsite te vinden. Hieronder een resultaat van een 3d gescand deel van het hunebed gecombineerd met een ingescand gezicht van docent Richard de Vries.



Op 23 mei hebben de leerlingen van het Hondsrug college de regen getrotseerd en bepakt met paraplu's en ladders hebben zij hunebed D45 bezocht. Het doel van de middag was om een 3D scan te maken van dit hunebed met behulp van camera's en 3D scan software 123D Catch. Om het hunebed in te scannen moeten alle stenen van alle kanten gefotografeerd worden. Dus ook van bovenaf en daarom hadden de leerlinge ladders meegenomen. Met behulp van de software is het dan mogelijk om de foto's aan elkaar te plakken zodat er een 3d model ontstaat.



Het was een hele klus en ondanks de regenbuien hebben de leerlingen onder begeleiding van docent Ruud Bennaars en Boaz van Tongeren van Rotslab de missie volbracht.

Tijdens deze middag was de groep leerlingen in tweeën gesplitst, de ene helft bleef op school en kreeg les van Rotslab in een andere manier waarmee je kunt 3D scannen namelijk met de Kinect van Microsoft. De begeleider en de leerlingen maakte gebruik van de Skaneect software. Een betaalbare oplossing om hoge resolutie scans te maken. De andere helft ging dus op pad naar het hunebed en na een klein uur wisselden de groepen.

Onderstaande afbeelding is het resultaat van de gescande Hunebedden, een digital 3d model.



Programmalijs Cultuur en actuele debat

Discipline: Webradio

In deze programmalijs stellen we onszelf ten doel dat jongeren zelf een culturele radioprogrammering ontwikkelen voor een online radiostation. Hierdoor leren jongeren de werking van radio en de effecten ervan te doorgronden, de systemen erachter te begrijpen zodat ze daar zelf actie op kunnen ondernemen. Een webradiostation is namelijk niet alleen een audio stream, maar er zit ook een enorme mediaorganisatie achter. Door de radioprogrammering bij jongeren zelf neer te leggen willen we de intrinsieke motivatie van jongeren aanpreken.

Omdat de jongeren zelf controle hebben over de programmering van het radiostation in het algemeen en de culturele radioprogramma's in het bijzonder (daarbij bijgestaan door experts) worden zij actief aangespoord in hun zelfredzaamheid en creativiteit. Jongeren leren wat het effect is van media op culturele beleving van actuele thema's en daarnaast leren ze hoe zij een aantrekkelijke mediaproductie kunnen ontwerpen waarbij de beleving van de eindgebruiker centraal staat. Jongeren worden tevens uitgedaagd in hun ondernemerschap om hun producties actief te introduceren bij een breed publiek.

Verslag programmalijn Globecollege:

Na de eerste succesvolle uitvoering van de programmalijn op het Hondsrug College in Emmen, startte in juni de tweede versie van deze programmalijn toegespitst op het Globe College in Utrecht.

Het programma vond plaats in juni en de workshops werden gegeven aan zeven tweede klassen, in totaal 150 leerlingen. Het programma bestond uit voorbereidende lessen in de taal- en mentorles en een workshopdag waarin elke leerling kon deelnemen aan drie workshops van een uur. De inhoudelijke uitgangspunten van het programma zijn:

- leerlingen een stem geven, persoonlijke verhalen en de leerlingen zelf de onderwerpen laten bepalen.
- zelfredzaamheid en creativiteit
- Leren eigen mening te verkondigen, hoor en wederhoor, reflecteren op zichzelf en elkaar
- Leren presenteren en interviewen

Voor de voorbereidende les is een lesbrieft beschikbaar. De volgende workshops werden aangeboden:

Workshop spoken word

workshop docent: Manu van Kersbergen

De leerlingen zoeken, beluisteren en bespreken protestsongs van artiesten van nu. Ze kiezen een song die bij hun onderwerp past.

Samenvatting Manu: "Een heftige cocktail van gedragsproblematiek, gemixt met exorbitante vormen van dyslexie en laaggeletterdheid maakten de workshops 'spoken word' een feestje. Maar echt, dat bedoel ik niet sarcastisch, alhoewel sommige groepen wel een uitdaging vormden. Maar hé; "nobody said it was gonna be easy"."

Workshop Voxpops

workshop docent: Kim Dankoor

Studenten van het Globe college hebben, in groepjes van drie mensen geïnterviewd over een zelfgekozen onderwerp. De studenten mochten kiezen tussen het opperen van een stelling of het afnemen van een kort interview (vijf vragen).

De volgende punten werden tijdens de voorbereiding besproken: insteek onderwerp, creativiteit, formulering vragen, gedrag tijdens het interview en diversiteit. Ze hadden een uur de tijd voor de voorbereiding en de uitwerking.

Samenvatting Kim: "Het viel mij direct op dat de leerlingen van het Globe college nieuwsgierig en maatschappij kritisch zijn. Ondanks dat de interviewworkshops tijdens de mentoruren niet uitvoerig waren voorbereid, konden de studenten na aanvang van de interviewcursus leuke en fascinerende onderwerpen bedenken. De topics sloten naadloos aan bij hun leefwereld; wat is de perceptie van mensen over het geloof dat ze belijden? En hoe ziet de ideale partner eruit? De 'aanslag(en) in Turkije' was vooral een populair onderwerp onder de leerlingen. Een paar studenten vertelden dat, voor hun gevoel, de aanslagen in Turkije anders worden verslaan in de media dan, bijvoorbeeld, de aanslagen in Frankrijk. Hoe de media werken (mechanismen), vinden zij dus ook interessant. Workshops

mediawijsheid voor deze leerlingen zou ik ook ten zeerste aanbevelen. Verder lijkt het mij leuk en vruchtbaar om de workshop Interviewtechnieken eerder in het jaar aan te bieden. Ik denk dat de leerlingen dan meer in een schoolmodus zitten (motivatie, aandacht, geduld etc.);) en misschien is er dan ook meer tijd voor de voorbereiding en uitwerking. Desalniettemin, zijn er leuke gesprekken gevoerd met mensen op straat.”

Workshop Praktisch filosofie

Workshopdocent: Franziska Lindinger

De leerlingen gaan zelf een tekst schrijven over een onderwerp wat zij belangrijk vinden. Samenvatting Franziska: “Zeven keer de zelfde workshop, 7 keer anders. Hoe mooi om weer te ervaren dat elke groep anders is, een andere ‘vraag’ heeft. Naast moe van de honger waren er ook velen moe van breed maatschappelijke problemen. Hoe mooi ook de zucht van een van de leerlingen na een kleine introductie op de workshop. Ik kon niet anders dan haar gelijk niet alleen te erkennen maar ook te begrijpen. Tegelijk is de urgente oproep wel kritisch te denken over deze ogenschijnlijk onveranderbare ongelijkheden in de wereld. Naast de helder voorbedachte opdrachten zie ik winst in de kleine, niet voorziene, niet geplande contact momenten. Dat kunnen ook, momenten zijn waarin het schuurt of ongemakkelijk is. Kijk vooral goed naar de vragen die de leerlingen hebben geformuleerd. Deze vragen, die gaan over het leven, de mens, het waarom en vooral het waartoe zijn volgens mij essentieel. Uit ervaring weet ik inmiddels dat het opleidingsniveau dergelijke vragen niet in de weg zit. Het beantwoorden is voor iedereen lastig!”

Op maandag hebben de leerlingen onder andere het: ‘ omdat spel’ gespeeld. Het spel: Vragen beantwoorden op het gebied van lifestyle, vriendschap, familie, geld, kiezen, geld en gezondheid, middels het verwerpen of beamen van een stelling. Om een punt te verdienen moet er naast een ‘ ja’ of een ‘ nee’ ook een reden gegeven worden. De

medeleerlingen beoordelen of het een goede reden is en zodoende of het een punt verdient.

Doel:

1. Bewustwording van eigen en andermans denken en keuzes.
2. Oefenen deugdelijk redeneren.
3. Welke vragen roept het op? wat speelt er bij de leerlingen? Hoe denken zij daar over?

Op woensdag hebben de leerlingen, onder andere in tweetallen, de opdracht 'mag je alles zeggen, schrijven of tekenen gemaakt. Doel: twee perspectieven leren zien. Oog krijgen voor de nuance. En wederom leren argumenteren. Verschil tussen feiten en meningen. Het maken van een tekening of mindmap gedicht of pamflet rondom het thema 'vrijheid van meningsuiting' was de laatste opdracht. Zie foto van een aantal tekeningen. 70% van de mindmaps gaven aan dat je moet kunnen zeggen wat je denkt, en tegelijk dat het een ander niet mag kwetsen.



Verslag programmalijn Hondsrug:

Op 16 november vond in Emmen de Kick Off plaats voor de programmalijn Cultuur en het Actuele Debat in het kader van VMBO Next Culture. Tijdens deze bijeenkomst is het lesprogramma nader gedefinieerd, zijn de leerdoelen geformuleerd en de middelen geïnterpreteerd. Één van de middelen die we bij deze programmalijn inzetten is Webradio. Hiervoor maken we gebruik van het platform Airtime, waarmee dj's eenvoudig radioprogrammering maken om deze vervolgens via het internet te beluisteren is.



Op maandag 11 januari vond de eerste les plaats van het programma Cultuur en het Actuele debat op het Hondsrugcollege in Emmen. Het was een leuke dag en we troffen een zeer enthousiaste groep VMBO leerlingen die er veel zin in hadden.

De leerlingen kregen na een korte introductie van het project een les over de geschiedenis van radio en het medium webradio waarmee ze de aankomende periode aan de slag gaan. Naast het werken met het webradioplatform en het maken van audioproducties om uit te zenden hebben de leerlingen ook gewerkt aan de opbouw van hun eigen radiostudio: Studio Hondsrug!

Interview met docent Richard de Vries: <https://youtu.be/oWZYO9hEqIU>

Interview met een leerling van het Hondsrug: <https://youtu.be/2oYKN085hDE>



Afsluitend

Het project verloopt voorspoedig, naar wens en verwachting van de scholen en projectpartners. We hebben wat uitdagingen gehad om alle lessen in te passen binnen de roosters van de scholen maar dit is uiteindelijk gelukt. Daarnaast hebben we ervaren dat de verwachtingen van de projectpartners Rotslab en SETUP ten aanzien van het gebruiken van technologie soms wat hoger lagen dan het kennisniveau van de docenten en de mogelijkheden om het daadwerkelijk toe te passen in de onderwijspraktijk. Een voorbeeld is het gebruik van webradio. Er bleek uiteindelijk veel tijd te gaan zitten in het opzetten van het webradiostation door docenten en de leerlingen en het uitleggen hoe ze de online omgeving kunnen gebruiken. We hebben daartoe extra ondersteuning voor de leerlingen geboden bij het werken in de online omgeving.

Ondanks een aantal praktische uitdagingen verloopt het project naar wens. Voor verdere toelichting, vragen of opmerkingen staan we natuurlijk ter beschikking. De contactpersoon voor dit project is Keimpe de Heer, te bereiken via keimpe@rotslab.nl.