

Reflectie en procesbeschrijving van MEETMEADD MKE

Naam: Sander van den Brink



Play

Game

Inhoud

5 November: De opdracht, de avond en de aanpak	3
5 November: reflectie	5
5 November: leerdoelen	5
Overige avonden	7
14 januari 2022 – ABL (luisterend leren).....	7
1 april 2022 – eerste hulp bij een vol hoofd.....	8
14 januari 2022 – Makes Sense(s).....	9
Bronnenlijst:	10
Bijlage 1: Bespreekverslag 08-10-2021	11
Bijlage 2: Bespreekverslag 15 10 2021	15
Bijlage 3: Bespreekverslag 29 10 2021	20
Bijlage 4: bespreekverslag 12 11 2021 (Evaluatie)	22
Bijlage 5: uit het opleidingsfiche Kunsteducatieve Context.....	24

5 November: De opdracht, de avond en de aanpak

Een viertal weken voor de herfstvakantie van 2021 namen Jochem Joosse, Denise Vervuren, Anne-Sophie Ramsteijn, Noemi Belloy en ik de opdracht op ons om voor MKE2, geïnteresseerden uit MKE1, potentials en andere extern geïnteresseerden een avond te organiseren.

Wij kozen als thema voor deze avond: Gamification. Na een brainstorm en verdieping rondom het game-based learning en gamification, evenals enkele kenmerken rondom deze onderwerpen uit *meesters van motivatie* (Giethoorn, 2020) kwamen we tot het woord gamification. Dit sloot het meeste aan. Gamification was voor ons als groep relevant, omdat we ons meer tot didactiek rondom die visie wilden verhouden en de medestudenten ook meer rondom didactiek wilden laten ervaren. Voor twee van onze groepsleden was het relevant voor hun onderzoek en voor mij persoonlijk was het relevant omdat ik mijn museumbezoeken aan dit onderwerp kon relateren. In hoeverre game-elementen voor mij in museumbezoeken helpend zijn en op welke aspecten bij mij dit dan een beroep doet.

In de aansturing van de opdracht hebben we gekozen om de rollen tussen ons zo te verdelen dat we allemaal in onze kracht stonden. Dit deden we omdat er beperkt tijd was. We hebben wekelijks overlegd (bijlage 1, bijlage 2, bijlage 3) en afgesloten met een evaluatievergadering (bijlage 4). Mijn taak was het regelen van de spreker en het presenteren van de avond. In het laatste deel kon ik mijn docerende vaardigheden kwijt en de groepen begeleiden als spelleider. Om de spreker te regelen hebben ik contact gehad met meerdere sprekers (Bart Giethoorn, Rob Martens en Bruno Setola). Uiteindelijk bleek Bruno Setola beschikbaar op de avond. De inzichten van Bruno past erg goed bij avond. Het was een goede aanvulling op het spel dat wij vooraf hadden bedacht om de voorkennis op te halen en zorgde voor verdieping. Met name zijn verschil tussen play en game was sterk uitgelegd en de voorbeelden die hij aanhaalde uit games om in onderwijs of kunsteducatie te implementeren. Zijn 10 sleutelmotivaties voor spelers die zorgen voor motivatie waren een krachtige aanvulling.



De avond hadden we als volgt opgebouwd. We begonnen met een spel waarin we elementen van gamificatie toepaste om theorie over gamificatie op te laten zoeken, maar ook te laten ervaren. We

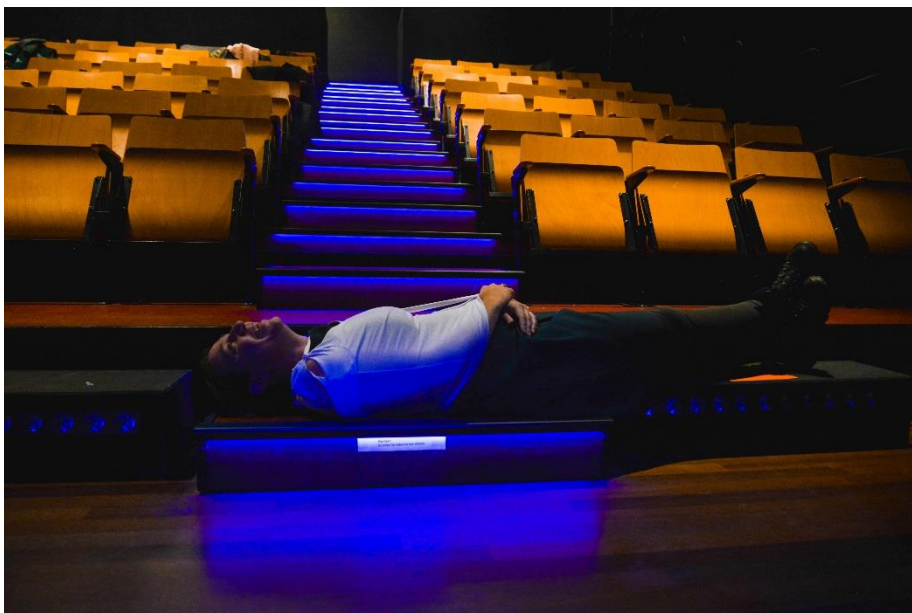
hebben allemaal input voor dit spel geleverd, maar Noemi en Denise waren hier eindverantwoordelijk.



Hierna volgde de spreker, die theoretisch dus goed aansloot maar ook verdieping bracht. In het voortraject heeft Sander met de spreker contact gehad en afgestemd. Op de avond zelf is deze door Jochem ontvangen, omdat Sander in het spel nodig was.

Anne-Sophie heeft samen met Sander een reflectie ontworpen op de avond. Dit dubbelspel werd als zeer positief ervaren.

Jochem en Anne-Sophie zijn daarnaast voor de communicatie verantwoordelijk geweest.



5 November: reflectie

Zoals we zelf als opmerkte in onze evaluatie (bijlage 4) had de organisatie voor ons van meerwaarde geweest educatief gezien als we ook buiten onze kracht taken op ons hadden genomen. Omwille van de tijd hebben we ervoor gekozen dit niet te doen. Dit is ook uiteindelijk positief geweest op de kwaliteit van de avond gok ik.

Positief is dat de avond in zijn geheel goed werd ervaren en er goed op teruggeblikt is. In bijlage 4 hebben wij als groep op de avond gereflecteerd.



5 November: leerdoelen

De volgende leerdoelen zijn geformuleerd. In kleur reageer ik eronder.

- Je bent in staat een actueel programma voor studenten en werkveld te ontwerpen en uit te voeren.

Actueel was het met betrekking tot mijn vrije studieruimte, het onderzoek van Denise en in de huidige tijd waarin gamificatie te pas en te onpas in meerdere contexten wordt aangehaald. De connectie met de kunsten hadden we groter kunnen maken, want deze lag er nu vooral met het onderwijs.

- Je bent in staat je programma te kaderen, te promoten en te evalueren.

Binnen het ontwerpen heb ik bijgedragen aan het kaderen en hierdoor mede gezorgd voor de didactische opbouw. Als presentator en begeleider van de spellen heb ik hier ook aan bijgedragen. De groep heeft in zijn geheel de avond gepromoot en ook de evaluatie hebben we gezamenlijk gedaan (bijlage 4).

- Je bent in staat om het werkveld bij dit programma te betrekken.

Het werkveld is betrokken door onder andere Bruno Setola als spreker uit te nodigen. Ook is er door meerdere van teamleden in aanloop naar de avond met educatoren gesproken.

- Je bent in staat om inhoudelijke en uitvoerende taken tot een goed einde te brengen.

Zowel uitvoeren als inhoudelijk is het een geslaagde avond geweest, kijkend naar de feedback van de medestudenten en docenten op de avond aanwezig. Het bracht bekende en nieuwe inzichten en werkvormen.



Overige avonden

14 januari 2022 – ABL (luisterend leren)

De avond begon met eten. Waarbij we vooral vanuit proeven ons eten diende te ervaren. Dit was voor mij niet specifiek nieuw, anders of verdiepend en ik miste de connectie met onderwijs en de kunst.

De verdiepende theorie over ABL van Paul Verschuur bracht mij absoluut inzichten in het gebruik van ABL en mogelijke ingangen in de muziek of beeldende kunst wanneer ik deze niet kan vinden. Echter, blijf ik de existentiële vraag niet altijd een toevoeging vinden. Soms krijgt het iets therapeutisch en wanneer ik hem op het laatst niet meer terugkoppel naar mijn proces blijft het voor mij onnodig. Uiteindelijk rolde er uit de avond op basis van ABL een voor mij wel betekenisvol gedicht:

Walnoot 7

*Meneer Walnoot woont in een huisje.
Hij is alleen niet thuis.
Hij is vruchten plukken, zeg hij...
Heel veel buitenshuis.
Wat hij hoopt te vinden
is Nirvana of de zon.
Met goed gevulde zakken
weet hij dat hij naar huis toe kon.*

*Mevrouw Walnoot wacht en wacht en lacht...
Ze kijkt driftig in het rond
als daar zachtjes huilend meneer Walnoot aangelopen komt.
Hij zegt, met blijde blik,
'er is helemaal geen hoop te vinden daar,
hier is het, bij jou, hier ben ik.'*

*Ze zegt: 'dat wist je toch allang...'
Hij kust hun zoon gedag en zegt: 'ik ga nog één keer zoeken ben ik bang...'*

Uiteindelijk kreeg de existentiële vraag zo toch een plek in een nieuw werk.

The poster is a dark grey rectangle with a colorful geometric pattern of squares and circles in shades of teal, purple, orange, and pink. In the center, the text 'abl art-based Learning' is written in white, with a microphone icon to the left and a speaker icon to the right. Below this, 'Luisterend Leren' is written in white, accompanied by an ear icon. The right side of the poster contains a list of four steps: 1. Existentiële vragen, 2. Spreekende objecten, 3. Mogelijke werelden, and 4. Verhalen vertellen. A QR code is located in the bottom right corner. Logos for 'abl', 'Fontys Hogeschool', and 'Paul Verschuur' are visible at the bottom.

abl
art-based Learning
Luisterend Leren

Welkom bij de workshop art-based learning – luisterend leren. De komende twee uur gaan we op verdiepende wijze met het luisteren naar muziek aan de slag. De workshop verloopt in vier fasen, die in de workshop nader toegelicht zullen worden:

1. **Existentiële vragen.**
Formuleer een persoonlijke vraag en laat je kiezen door een muziekstuk.
2. **Spreekende objecten.**
Laat het muziekstuk tot je spreken.
3. **Mogelijke werelden.**
Stap in de possible world van het muziekstuk en laat je meewoeren.
4. **Verhalen vertellen.**
Reflecteer en vertel je eigen verhaal.

De muziekstukken vind je op www.paulverschuur.nl/abl

Je vindt daar ook een link naar een feedbackformulier. In het kader van het onderzoek naar art-based learning met muziek zou het heel fijn zijn als je dat in de loop van komende week zou willen invullen.

Mocht je naderhand nog suggesties, opmerkingen of vragen hebben, of iets van de uitkomsten van deze workshop willen delen, neem gerust contact op:

Een fijne workshop gewenst!
Hopelijk brengt het je iets inspirerends.

Paul Verschuur
06 1290 7354
info@paulverschuur.nl
www.paulverschuur.nl

Fontys
Hogeschool

1 april 2022 – eerste hulp bij een vol hoofd

EERSTE HULP BIJ EEN VOL HOOFD

Zit je na onze heerlijke avond 'MKE Moves You' toch weer in je hoofd? Doe dan onderstaande oefening met één rozijn. De rozijn-oefening is een voorproefje op mindfulness die je heel goed kunt doen tussen je dagelijkse MKE bezigheden door. De rozijnen krijg je van ons! Volg de volgende stappen met volle aandacht:

- 1 VASTHOUDEN**
Pak een rozijn en houd die in je handpalm of tussen duim en wijsvinger. Concentreer je erop, verbeeld je dat je net van Mars komt en zoiets nog nooit van je leven hebt gezien.
- 2 ZIEN**
Neem de tijd om hem echt te zien; bekijk hem zorgvuldig en aandachtig. Laat je ogen elk deeltje ervan verkennen, de deeltjes waarop het licht valt, de donkere holten, de plooitjes en ribbeltjes, de asymmetrische en bijzondere facetten.
- 3 AANRAKEN**
Draai hem tussen je vingers rond, ga na hoe hij aanvoelt, eventueel met je ogen dicht als je daardoor meer voelt.
- 4 RUIKEN**
Houd hem onder je neus en neem met elke ademtug in je op wat je allemaal ruikt; let daarbij op wat er mogelijk voor boeiends in je mond of maag gebeurt.
- 5 PLAATSEN**
Breng de rozijn nu langzaam naar je lippen en merk daarbij op dat je hand en arm exact weten hoe en waar ze hem moeten plaatsen. Plaats de rozijn voorzichtig in je mond – niet kauwen – en merk op hoe hij in de mond komt. Neem enkele ogenblikken om de gewaarwordingen te onderzoeken van het feit dat je hem in je mond hebt; verken hem met je tong.
- 6 PROEVEN**
Als je zover bent, maak je dan op om te gaan kauwen; merk op hoe en waar hij moet zijn voor het kauwen. Bijt dan heel bewust een of twee keer en merk op wat daarna gebeurt; ervaar elk golfje smaak dat loskomt terwijl je aan het kauwen bent. Slik hem nog niet door, maar let op de pure gewaarwordingen van smaak en textuur in je mond en hoe die veranderen, moment voor moment, en let op veranderingen in het object zelf.
- 7 DOORSLIKKEN**
Als je eraan toe bent om hem door te slikken, kijk dan of je het voornemen om hem door te slikken kunt bespeuren zodra dat opkomt, zodat je zelfs dat bewust ervaart voordat je de rozijn daadwerkelijk doorslikt.
- 8 VOLGEN**
Ga ten slotte na of je datgene wat ervan over is naar je maag kunt voelen glijden, en hoe je lichaam als geheel aanvoelt na deze oefening in bewust eten.

Meer mindfulness nodig? Op onderstaande website vind je nog meer praktische oefeningen:
<https://www.nieuwezijds.nl/thema/mindfulness/Oefeningen.html/>

Deze avond georganiseerd door medestudenten stond vooral in het teken van bewegen en uit het hoofd komen. Het waar daarbij gericht op de zintuigen kwam daarmee overeen met de andere avonden.

De activiteit erna, de dansles heeft mij echt weer laten ervaren wat ik tijdens mijn bachelor tijdens bewegingslessen heb ervaren. Het fysiek je tot elkaar verhouden maakte dat ik de weerstand of het gemak in contact bij een ander kon ervaren in mijn lichaam. Dat was hiermee weer erg fijn. Ik merk dat het belangrijk blijft om te doen. Net zoals dat ik tijdens mijn onderzoek groot ging werken op een papier. Fysiek mij blijven verhouden zorgt voor een andere behoefte aan verbinding.

De reflectieopdracht die de groep na afloop had bedacht poogde daar ook een beroep op te doen. Maar dit slaagde voor mij niet echt. Waar iedereen in zichzelf dook was mijn behoefte juist om te verbinden. Dat vond ik een gemis.

14 januari 2022 – Makes Sense(s)

We begonnen de avond met een korte energizer of even in te checken in het lichaam. Hierna gingen we koken. Drie gerechten die ik thuis ook maak, dus voor mij niet heel vernieuwend. Hierna kwam Peter de Bie (Laika) over zijn werk vertellen: het zintuiglijk theater.

De avond eindigde met het eten van de 'Steen der wijzen'. Eén van de foodproducten die Peter de Bie (Laika) bij zijn theatrale zintuiglijke ervaringen serveerde. Wow! Dit was voor mij het toppunt van zintuiglijke ervaring. Het voelt als een stuk lavasteen en proeft als steen. Al weet niemand hoe steen proeft. Van dit deel van de avond was ik zeer spreken en nu maakt het wel sense!

De reflectieopdracht aan het einde ging niet door omwille van de tijd. Dit vond ik jammer, want daardoor bleef de avond voor mij een loshangend geheel van een energizer, koken, een lezing van iemand bibliografisch theatraal werk en tot slot proeven met als thematische overlap zintuigen.



Na afloop ben ik zelf nog geen nadenken erover heb ik wel gemerkt dat het lang geleden was dat ik bewust een bosje lenteuien (bosuien dus..., zo leerde ik op de avond) had beetgehad. Ik denk dat dit eerder door drukte van de studie was, dan dat ik nooit bewust bezig was met koken. De gerechten die we kookten waren voor mij ook niet verrassend. Zelf heb ik ze wel eens bewuster gemaakt met mijn zintuigen. Door zelf de ramenoodles te stampen met mijn voeten bijvoorbeeld.

Was het een mooie avond? Ja. Ben ik geïnspireerd? Ja. Was er meer uit te halen door bewustere verbindingen te leggen? Ja. Aan de andere kant. Ik ben zelf ook verantwoordelijk om dat te doen.

Bronnenlijst:

Giethoorn, B. (2020). *Meesters van motivatie* (1ste editie). Koninklijke Van Gorcum.

Bijlage 1: Bespreekverslag 08-10-2021

Bespreekverslag Meetme@MKE teamA | dd. 8-10-2021

Aanwezig: Anne Sophie, Denise, Fleur, Lucia, Noemi, Sander en Jochem

Onze avond: 5 november

Gamification

Lucia & Fleur

Lucia kijkt nog of ze wil aanhaken. Heeft deze middag (8-10) nog overleg met Stevie. Na haar ontmoeting met Stevie beslist ze. Fleur wil op inhoud kiezen vandaar dat ze deze ontmoeting bijwoont en mogelijk ook nog bij ons aanhaakt of bij ABL.

Bespreekverslag

Iedere week bij toerbeurt een Bespreekverslag maken. En delen met elkaar. Goed om afspraken niet uit het oog te verliezen en functioneel voor ieders logboek.

Volgende overleg: Sander.

Powerpointpresentatie van Denise (Presentatie deelt Denise met de groep)

1. Game Based Learning

Wat is GBL? Is leren d.m.v. het spelen van een spel.

Voordelen GBL:

- + Meer (intrinsieke) motivatie
- + Meer inzet
- + Beter informatieverwerking
- + hogere leerprestaties

Reflectie en feedback zijn essentieel.

2. Veel geschreven over **eisen goede GBL:**

- Spelregels. zorgen voor kadering.
- Doelstellingen. voor motivatie.
- Uitdaging.
- Nieuwsgierigheid en fantasie t.b.v. de intrinsieke motivatie

3. **GBL vs. Gamificaton vs. Serious Games.**

Gamification = spelelementen toepast in een bestaande (non-gaming) context

Game-based learning = bestaande games of speciaal ontwikkelde inzetten om te leren

Serious games = een product waarin GBL mogelijk is.

4. GBL in en om het museum

Leren = actief proces. Ook binnen museumeducatie wordt GBL meer en meer ingezet.

Plezier en ontspanning zijn belangrijkste motivatie van een museumbezoek.

Musea concurreren met pretparken

Game-based learning kan helpen in concurrentiestrijd.

Pluspunt: cultuureducatie wordt laagdrempeliger en voor breder publiek.

GBL kan musea helpen het klaslokaal te bereiken.

5. Voorbeelden van musea die GBL/gamification inzetten.

Kröller-Müller museum

Speurspel: Moedigt gezinnen met kinderen vanaf 4 jaar aan om spelenderwijs het museum te verkennen.

6. Het natuurmuseum

Besluit de Mamoet = een interactieve vloer die kinderen uitnodigt de mamoet te naderen.

Bos = een vaste installatie waarin de tentoonstelling met de seizoenen meebeweegt.

Pubquiz = Een quiz over verscheidene Brabantse Trivia.

OO-Zone = een interactieve ontdekkingsstocht

7. digital game-based learning projecten:

Dreams of Dali is een VR installatie

Story of the Forest. Is een Expositie dat AR (augmented-reality) gebruikt.

Second Life is een voorbeeld van een VR waarbij het museum gedigitaliseerd wordt.

Haunted House = een interactieve expositie van Museum of Contemporary Art in.

Begin

We willen 5 november met een spel beginnen.

Waar gaan we vanuit? GBL/gamification? Denise deelt de sheet.

Gamification = voor leergemeenschap het meest interessant. Daar kan iedereen uit plukken wat ze kunnen gebruiken. GBL omvat alle elementen, is mogelijk te breed.

Indeling van de avond:

Eerste uur ervaren. Tweede uur expert horen spreken. Duur: 3/4 uur.

Eerste ideeën

Een lijn volgen en objecten verzamelen. Per groep moet 1 iemand de objecten tot een korte lezing verwerken. De informatie verwerkbaar krijgen. Alle elementen dienen erin te zitten.

Suggestie spreker:

Bart Giethoorn? Middelbare schooldocent natuurkunde.

Niet vanuit de kunsten. Juist interessant want hij is meer gericht op de didactiek.

Dan juist in de vooravond op de kunsten gericht. Spel met artistieke elementen.

Goede suggestie maar kunnen we tot een shortlist komen?

Educator van het natuurmuseum uitnodigen?

Expositie waar Sander naartoe is gegaan?

Sander wil dhr. Giethoorn vragen:

1. beschikbaarheid 5 nov?
2. Offerte?
3. En kan hij de link leggen naar kunsteducatie?

Andere spreker: Rob Martens? dwaalt snel af aldus Anne Sophie. ;-)

Eventueel makers of educatoren?

De inhoud? Niet alleen over digitalisering gaan?

Taken

TAKENLIJST (opzet 1)

- 1) Het spel | Denise & Noemi
 - + inhoud in relatie tot theorie
 - + koppeling met lezing.
- 2) Lezing/spreker | Sander
- 3) Reflectie | Anne Sophie
- 4) Communicatie | Jochem
 - + Het contact met Jan | uitnodigen voor 15 okt.
 - + Aankondiging
 - + Uitnodiging
- 5) Host van de avond | Sander.

M.b.t. het spel

Het sociale element in het spel terug laten komen.

Feedback

Elementen uit powerpoint navolgbaar terug laten komen.

Direct proberen in te bellen met Jan. niet gelukt.

MKE1

Mirjam attendeerde: 5 eerstejaars studenten zijn ook bezig een essay te schrijven over het onderwerp. Raf, Brandon, Carlijn, Lobke en Tetske. Sander heeft ze uitgenodigd + vraag uitgezet voor een interessante spreker.

Registratie

Iedere week notule = Registratie van het proces.

Registratie van de avond?

Voor volgende week:

Ideeën verzamelen en delen. | actie allen.

Nieuwe uitnodiging inplannen | actie JJ.

Jan uitnodigen | actie JJ.

Bijlage 2: Bespreekverslag 15 10 2021

Bespreekverslag Meetme@MKE teamA | dd. 15-10-2021

Aanwezig: Anne Sophie (Later), Denise, Noemi (Later), Sander en Jochem, Jan Staes (later)

Onze avond: 5 november

Gamification

Bespreekverslag

Iedere week bij toerbeurt een Bespreekverslag maken. En delen met elkaar. Goed om afspraken niet uit het oog te verliezen en functioneel voor ieders logboek.

Volgende overleg: Anne-Sophie

Uitwisseling taken en informatie

We richten de avond in vanuit gamification.

8. Communicatie

Jochem toont een communicatie en geeft aan waarom hij welke keuzes heeft gemaakt. Ook geeft hij een voorstel om meet me add in de markt te zetten

9. Spreker

Sander geeft aan dat de eerste keuze voor spreker en de tweede keuze niet beschikbaar is. De derde keuze Rob Martens staat nog open (Blijkt 16-10-21 ook niet beschikbaar). De volgende optie is Bruno Setola en blijkt beschikbaar. Na telefonisch overleg in het weekend na dit bespreekverslag gaan we met hem in zee. Omwille van de tijd is dat verstandig. De kosten bedragen 400,- inclusief. Sander gaat aan Jan factureringsgegevens opvragen. (ZIE BIJLAGE)

10. Over het spel

Denise vertelt over het spel voorafgaand dat ze met Noemi heeft voorbereid. Hier en daar verdient het nog uitwerking. We vullen elkaar aan met ideeën. Denise en Noemi werken het spel met receptieve en actieve inhoud verder uit. Voor het spel stellen we 8 groepen van 6 (48 personen) voor. Maximaal 50 mensen op de avond.

11. Reflectie

Anne Sophie heeft nagedacht over de reflectie na afloop en toont opties. We kiezen uiteindelijk voor een dobbelvariant. Anne-Sophie gaat dit uitwerken.

Opbouw van de avond:

19.30 inloop

19.45 The GAME
20.30 Spreker
21.15 Reflectieopdracht
21.35 Einde.

HOST | Sander |

Feedback van Jan

- Hij is geboeid en aangetrokken door de typografie en door de add ipv @.
- Hij vindt de afwisseling (actief en receptief en reflectief) verstandig.
- Qua ruimtes alleen de gang van het academietheater, C1.02, C1.07 en buiten beschikbaar.
- Jan zoekt uit hoe het zit met lichtstanden.

Registratie

Anne-Sophie maakt foto's

Communicatie:

Jochem neemt contact op voor PR en maakt een flyer

Voor volgende week:

ACTIES/ TO DO

- Factureringsgegevens naar Bruno uitzoeken & versturen → Sander
- Ruimtes regelen → ... ??? Geen eigenaar (eerst weten hoeveel)
- Spel maken → Noemi en Denise
- Inschrijflijst maken → Jochem
- Contact Rike FB → Jochem
- Jan navragen over lichtstanden in het academietheater → Jochem
- Dobbelstenen en reflectievragen → Anne-Sophie

BIJLAGE:

Beste Bruno,

Ik kom er deze week op terug. Ik ga het afstemmen met mijn medestudenten uit de organisatie. Ik verwacht geen verrassingen.

Groet, Sander

Van: Bruno Setola <brunosetola@gmail.com>

Verzonden: maandag 18 oktober 2021 15:47

Aan: Brink,Sander S.C.B. van den <s.vandenbrink@student.fontys.nl>

Onderwerp: Voorstel Fontys Lezing

Beste Sander,

Met dank voor je aanvraag stuur ik je hierbij mijn voorstel. Wat mij betreft houden we de €400 aan als vergoeding, voor de voorbereiding, de lezing en de nabespreking (met de live gemaakte visuele feedback van de studenten) en incl. reiskosten. Als je een offerte hiervoor wilt, kan ik je die ook nog sturen, maar voor mij is een akkoord op deze mail ook voldoende.

Ik heb de avond van 5 November gereserveerd.

Bio:

Bruno Setola is een Gamification consultant, spreker en facilitator. Hij onderzoekt alles dat we van games kunnen leren, met als doel om mensen over de hele wereld te inspireren tot het bedenken van meer

bruno@playspace.cc | +31 6 417 88 009

www.playspace.cc

Bijlage 3: Bespreekverslag 29 10 2021

Laatste meeting 5 November Groep

Nadat het spel gespeeld is, vragen we de groepen elk hun ezel, artistieke werk en gebruikte materialen weer mee te nemen naar de theaterzaal.

De ezels met het werk worden op het podium in de theaterzaal gezet bij Bruno.

Sander gaat aan Bruno vragen of hij met een Rode Knop wilt werken.

Dit houdt in dat Bruno tijdens zijn presentatie op deze knop een keer mag drukken. Als dit gebeurd moet één lid van elke groep op het canvas nog een extra visualisatie doen over de presentatie. Hier krijgen ze dan een paar minuten voor en zorg ervoor dat de spelers extra goed opletten.

Sander host alles aan elkaar. Hij legt dus ook het spel uit, de spelregels en doet het reflectiemoment.

Denise geeft aan Sander nog de tekst voor de uitleg van het spel en de spelregels. Dit levert ze tevens ook aan aan Jochem, zodat hij een PowerPoint kan maken in de huisstijl.

Jochem maakt slides voor:

- Uitleg spel
- Regels spel
- Reflectiemoment

Sander vraagt aan Bruno of hij zijn slides wilt doorsturen, zodat het samen kan in een PowerPoint.

Bruno heeft een Apple, dus we moeten een Apple aansluiter hebben.

Tijdens het spel beheert Jochem de winkel en maakt Anne Sophie foto's. Denise en Noemi lopen om de beurt rond om met vragen te helpen (en extra foto's te maken op plekken waar Anne Sophie niet is) en zij geven de locaties in de enveloppen aan de spelers in de theaterzaal.

Jochem stuurt het affiche naar Anne Sophie. Stuk of 5 A1 affiches moeten er geprint worden. 1 voor de ingang, 1 op de gang bij E201 en nog 2/3 geplakt op strategische plekken door de school.

Dinsdag gaat Anne Sophie alles drukken. Dus moeten Denise en Noemi haar mailen met de bestanden die geprint moeten worden. Het is verstandig alles genoeg te printen voor eventueel 8 groepen. Als het er minder zijn is dat ook geen probleem. Dan hebben we in ieder geval genoeg.

Jochem stuurt aan Jan een mail om te vragen wie de technicus is voor die avond, zodat we afspraken met de technicus kunnen maken.

Jochem mailt Carry en Emily over dat we eerder moeten stoppen tijdens de les i.v.m. die avond.

We willen rond 17:00 kunnen beginnen met klaarzetten.

Budget

- Spreker kostte €400

- Anne Sophie ongeveer €125 aan drukkosten en overige product kosten
- Jochem €75 aan kosten
- Denise budget van ongeveer €50 voor materialen

Totaal €650 aan budget besteed ongeveer.

Samen hebben we tijdens de meeting nog het draaiboek in elkaar gezet. Wel is het nog slim om een apart draaiboek te maken voor de techniek-check en de opzet/afbouw van het spel. Denise zal in ieder geval een draaiboek voor het spel maken voor de op- en afbouw.

Noemi en Denise ruimen tijdens reflectie-moment alle papieren op en overige spullen van het spel op om sneller klaar te zijn.

Week erop willen we zelf het reflectie spel spelen en een drankje drinken om het te vieren

Bijlage 4: bespreekverslag 12 11 2021 (Evaluatie)

Meeting 12/11/2021

Feedback & reflectie

Feedback deelnemers

Over het algemeen heel lovend. Leuke activiteiten, interessante spreker, ...

Reflectievorm wordt meegenomen en ingezet in toekomstige lessen en activiteiten.

Toch ook werkpuntjes;

- Spel te moeilijk / te weinig instructie
Reflectie groep:
 - *Groepen langer in de zaal houden zodat iedereen volledige uitleg krijgt*
 - *Groepen beter verdelen op basis van soorten spelers*
 - *Groepen power-ups geven om weer gemotiveerd te worden*
- Link met kunst onduidelijk
Reflectie groep:
 - *Games op zich zijn een vorm van kunst*
 - *Gamebased learning, game thinking en gamification kan ingezet worden bij kunsteducatie*
 - *Bij meer voorbereidingstijd hadden we dit uitgebreider kunnen bespreken met de spreker zodat deze link sterker naar voren kwam.*
- Gemis van afsluiter spel waarbij we langs alle vragen gaan en de antwoorden overlopen en verduidelijken
 - *Terechte feedback. Voornamelijk door tijdgebrek. Zowel op de avond zelf als in de voorbereiding.*
- Graag nog vragen gesteld aan Bruno
 - *Ook hier voornamelijk tijdgebrek op de avond zelf als in de voorbereiding. Door langer te plannen en voorbereiden, konden sommige onderdelen vlotter verlopen waardoor mogelijks meer tijd en vlottere overgangen gecreëerd konden worden.*

Eigen reflectie

Ook wij zijn over het algemeen tevreden. Al vinden ook wij dat er dingen beter / anders konden.

- Door de korte voorbereidingstijd is iedereen in zijn kracht gaan staan. Het had een grotere leerschool geweest als we net de uitdaging aangingen en uit onze kracht, uit onze comfortzone hadden getreden.

Punten om door te geven aan andere groepen / de opleiding

We liepen ook aan tegen zaken die voor de opleiding en / of andere groepen relevant kunnen zijn.

- Tijdig communiceren met eerste jaar en externen.
- Indien mogelijk, niet vlak na een vakantie, zeker bij weinig voorbereidingstijd. Tijdens de vakantie was er bijna niemand te bereiken wat de communicatie vermoeilijkt.
- Eerste jaar had online les. Indien mogelijk plannen op dagen dat MKE1 ook fysiek les heeft zodat ze gemakkelijker kunnen aansluiten.
- De voordeur sluit om 19u. Dit kan interessante informatie zijn voor andere groepen.
- Ook de lokalen die ter beschikking waren werden op slot gedaan. Niet enkel met de docenten maar ook met de Fontys-medewerkers goed communiceren!

Bijlage 5: uit het opleidingsfiche Kunsteducatieve Context

II.2 Meet me @MKE

Startdatum: 03/09/2021

Einddatum: 31/03/2022

Wordt fysiek en online aangeboden

Leerinhoud:

Als master kunsteducatie ben je niet enkel in staat je eigen leertraject vorm te geven, je bent ook in staat om relevante, actuele en interessante leermogelijkheden te creëren voor collega's. Tijdens een Meet Me @MKE organiseer je zelf (in groep) een avondvullend programma waarin je een actueel topic uit de kunsteducatie voor medestudenten, MKE1, FHK en bij uitbreiding het werkveld belicht. Je werkt in en als groep en programma uit, waarbij je door een kerndocent gecoacht wordt. Dit programma organiseer je op FHK. Je krijgt hiervoor van de opleiding een beperkt budget. Je regelt zelf alle praktische afspraken, maakt budget op, zorgt voor communicatie en bent eindverantwoordelijke op de avond. Het topic staat je vrij om te kiezen, maar gebeurt in overleg met medestudenten en de opleiding.

Je verwerkt de inzichten en vervolgstappen in je portfolio.

Leerdoelen:

- Je bent in staat een actueel programma voor studenten en werkveld te ontwerpen en uit te voeren.
- Je bent in staat je programma te kaderen, te promoten en te evalueren.
- Je bent in staat om het werkveld bij dit programma te betrekken.
- Je bent in staat om inhoudelijke en uitvoerende taken tot een goed einde te brengen.

Bijeenkomsten hebben het volgende karakter:

Peerlearning, Peerfeedback, Organisatie avonden

Specifieke startvaardigheden:

Geen

Verplichte literatuur/bronnen:

Geen

Aanbevolen literatuur:

Geen

Aandersoortige benodigheden:

Geen

III Eindcompetenties

Eindcompetenties waarop de opleiding de nadruk legt staan geaccentueerd

I. Artistiek vermogen:

De HBO master kunsteducatie geeft vanuit een eigen en eigenzinnige visie vorm aan interdisciplinaire artistieke processen en plaatst deze in actuele kunsteducatieve contexten.

De HBO master kunsteducatie:

- a. toont een eigen signatuur in zijn kunsteducatieve professie, producerend, beschouwend en reflectief
- b. toont expertise in het creatieve, interdisciplinaire proces in een brede educatieve, sociale en artistieke context
- c. geeft sturing aan artistieke en kunsteducatieve processen, waarbij hij inventief kan schakelen tussen verschillende rollen
- d. neemt actief deel aan het actuele artistiek-educatieve discours, levert originele bijdragen aan dat discours en ontleent daarbij inzichten uit andere disciplines.

II. Onderzoekend vermogen:

De HBO-master Kunsteducatie ontwerpt en verricht op een methodologisch verantwoorde wijze praktijkgericht onderzoek en kan de resultaten ervan rapporteren, kritisch evalueren en communiceren.

De HBO master kunsteducatie:

- a. operationaliseert voor de kunsteducatieve praktijk relevante onderzoeksvragen
- b. beoordeelt en analyseert kritisch nationale en internationale bronnen en onderzoeksresultaten op het terrein van kunst en educatie en relateert deze aan eigen onderzoek
- c. verzamelt, analyseert en interpreteert data op een systematische manier en trekt op grond hiervan conclusies
- d. communiceert helder zijn onderzoeksresultaten aan relevante publieksgroepen en levert hiermee een bijdrage aan het vakgebied.

III. Kunst pedagogisch en –didactisch vermogen:

De HBO master kunsteducatie initieert, ontwerpt, stuurt en evalueert kunsteducatieve processen en producten vanuit een eigen visie op kunst én educatie en realiseert deze in een actuele context.

De HBO master kunsteducatie:

- a. signaleert en bestudeert nieuwe inzichten in het pedagogische domein, experimenteert met toepassingen hiervan en levert bijdragen aan de innovatie van de eigen beroepscontext
- b. vertaalt zijn kennis en inzichten uit diverse theorieën en kennisgebieden naar passende, actuele didactieken voor vertrouwde en nieuwe doelgroepen
- c. positioneert zijn kennis over discipline overstijgende of interdisciplinaire processen in actuele beroepscontexten
- d. laat de eigen visie, theoretische inzichten en beroepsethiek leidend zijn in zijn beleid.

IV. Cultureel ondernemend vermogen:

De HBO master kunsteducatie geeft op een ondernemende wijze richting aan zijn professioneel handelen en geeft blijk van leiderschap onderbouwd door een sociaal-maatschappelijk en ethisch engagement.

De HBO master kunsteducatie:

- a. anticipeert op nieuwe ontwikkelingen en vragen in het kunsteducatieve veld en vertaalt deze in nieuwe producten en markten
- b. onderhoudt actief zijn professioneel netwerk en treedt op als intermediair tussen personen en instellingen uit kunst, onderwijs en maatschappelijke stakeholders
- c. communiceert, overlegt en onderhandelt over organisatorische, financieel- economische en inhoudelijk aspecten van de beroepspraktijk en kan daarbij een vakgroep, school, organisatie of instelling representeren
- d. toont leiderschapskwaliteiten binnen zijn eigen organisatie en in het aansturen van derden
- e. draagt bij aan het debat met betrekking tot de economische meerwaarde en waardeketen van het kunsteducatieve werkveld.

V. Vermogen tot kritische reflectie

De HBO-Master Kunsteducatie toont een zelfstandig lerende en kritisch reflecterende houding, waarbij hij zich bewust verhoudt tot artistieke en (kunst)pedagogische visies enerzijds en complexe maatschappelijke en ethische vraagstukken anderzijds.

De HBO master kunsteducatie:

- a. geeft zelf gericht sturing aan zijn (life-long) leerproces
- b. analyseert en evalueert kritisch zijn professioneel handelen in verschillende rollen en contexten
- c. onderbouwt zijn visie op kunsteducatie en scherpt deze aan in een voortdurend proces van nieuwe kennisverwerving, nationaal en internationaal
- d. beoordeelt kritisch zijn brede discipline-overstijgende kennis van theorieën, kernconcepten en werkwijzen op mogelijke originele toepassingen in de beroepspraktijk.