



ONDERZOEKSPLAN

Kunsteducatief onderzoek betreft student bij digitale innovatie binnen Fontys Hogeschool voor de Kunsten

door:
Anne Sophie Ramsteijn
342097

Master Kunsteducatie

Artistiek en educatief onderzoek op HBO-masterniveau

ARTISTIEK EDUCATIEF ONDERZOEK



FASE 1

praktijkgericht



FASE 2

ontwerpgericht



INHOUDSOPGAVE

| | | |
|-------------|---------------------|---------|
| KERN | introductie | 5 |
| | kernwoorden | 6 - 7 |
| | samenvatting | 8 |
| | onderzoeksvelden | 8 |
| | context | 9 |
| | afbakening | 9 |
| | referenties/bronnen | 10 - 11 |

| | | |
|-------------|-----------------|---------|
| PUNT | onderzoeksvraag | 12 - 13 |
| | hypothese | 14 |
| | relevantie | 14 |
| | doelgroep | 15 |
| | motivatie | 16 |

| | | |
|-----------------|------------------------|---------|
| METHODES | ehtiek | 17 |
| | onderzoeksinstrumenten | 18 - 19 |

| | | |
|---------------------------|--------------|---------|
| PLAN & BRONNEN | planning | 20 - 21 |
| | bronnenlijst | 22 |

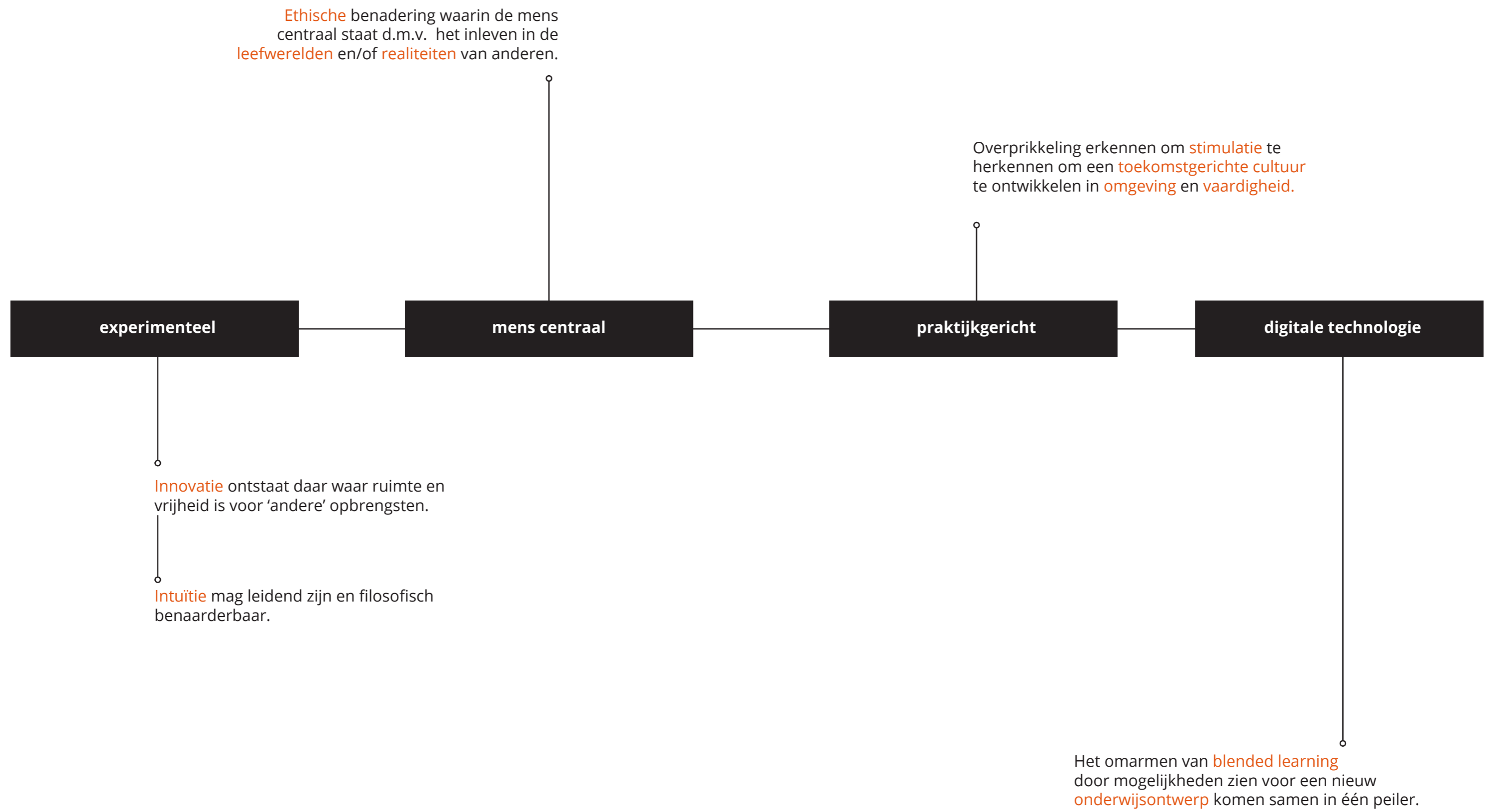


INTRODUCTIE

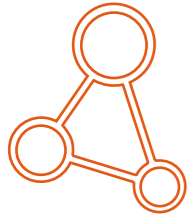
Het is geen nieuws meer dat de digitale vaardigheden van jongeren vaak beter zijn dan die van ouderen, maar wat betekent dit voor het leslokaal? Zodra een student de kans krijgt om het meeste uit zijn of haar digitale capaciteiten te halen, in een omgeving zoals bijvoorbeeld Youtube, ontstaat er een andere dynamiek in de onderwijsinstelling. Dit betekent dat het gebied buiten de onderwijsinstelling de meeste invloed heeft op de ontwikkeling van de digitale vaardigheden van een student en wellicht ook op het artistieke deel hiervan.

Bovenstaande inleiding was voor mij de reden mezelf in te zetten voor deze kwestie. Hoe kunnen we de studenten binnen de muren van Fontys Hogeschool voor de Kunsten stimuleren aan de slag te gaan met innovatieve digitale technieken?

Graag richt ik mij op de binnenkant van de onderwijsinstelling, omdat we in de COVID-19 tijd allen hebben ervaren dat een digitale thuiswerkplek niet ideaal is voor een educatief/ artistieke omgeving, **maar wat dan wel?**



SAMENVATTING



In mijn onderzoek wil ik:

- 🔍 De rol van de docent bevragen, kan die alleen deze rol in het onderwijsvraagstuk vervullen?
- 🔍 De fysieke kunstinstelling betwijfelen, omdat er in de COVID-19 tijd een behoefte ontstaat aan een innovatie leeromgeving met een 'mix' van leren met en zonder technologie.
- 🔍 Op zoek gaan naar stimulatie voor studenten om te werken binnen digitale technologieën, door middel van vroegtijdige betrokkenheid en inspraak.

Mijn onderzoek zal bestaan uit twee fases:

De eerste fase zal praktijk leidend zijn. De student wordt direct betrokken bij het proces door middel van een tweetal proeftrajecten, waar zij centraal zullen staan. Ook ben ik benieuwd naar de visie van huidige docenten, hiervoor wil ik een focusgroep opzetten. Deze focusgroep zal vanuit dialoog, brainstorm en experiment een leer- en werkplek van de toekomst schetsen.

De tweede fase zal ontwerpgericht zijn. Dit zal leiden tot de ontwikkeling van nieuwe kansen voor het onderwijsontwerp van morgen.

Belangrijke elementen in het onderzoek is het interdisciplinair, artistiek karakter wat zich richt op de hybride vorm binnen kunst disciplines in het onderwijs.

TIPS?



ONDERZOEKSVELDEN

- Vaardigheden van digitale technologie binnen het kunstonderwijs
- Veranderingen in ontwerp - kunstenaarschap in de 21e eeuw in relatie tot technologische ontwikkelingen
- Benadering leefwereld van de studenten met een filosofische inslag

CONTEXT

Waar gaat het wel niet over?

De context van mijn onderzoek is de leefwereld van de student binnen Fontys Hogeschool voor de Kunsten. De beleving van het onderwijs wordt hierin naar voren gehaald. Dit betekent dat er verschillende realiteiten naast elkaar komen te liggen. Deze zullen parallel komen te liggen en tot de context leiden.

AFBAKENING

Waar gaat het wel niet over?

Het onderzoek gaat niet de diepte in op technologische technieken. Ik richt me vooral op de mogelijkheden die deze technieken ons bieden. Over het gemis van de traditie gaan we het in dit onderzoek niet over hebben. Dat is wellicht een discussie voor later.



REFERENTIES

onvergeten referenties:

- Kunstonderwijs in Nederland.
- Elia (European League of Institutes of the Arts).
- Werkplaatsen voor kunst en technologie in Europa.
- Digitale makers uit het werkveld.
- Social media leeromgevingen zoals; instagram, tiktok, linked-in en youtube.

vergeten referenties:

volgen nog...

BRONNEN

onvergeten bronnen:

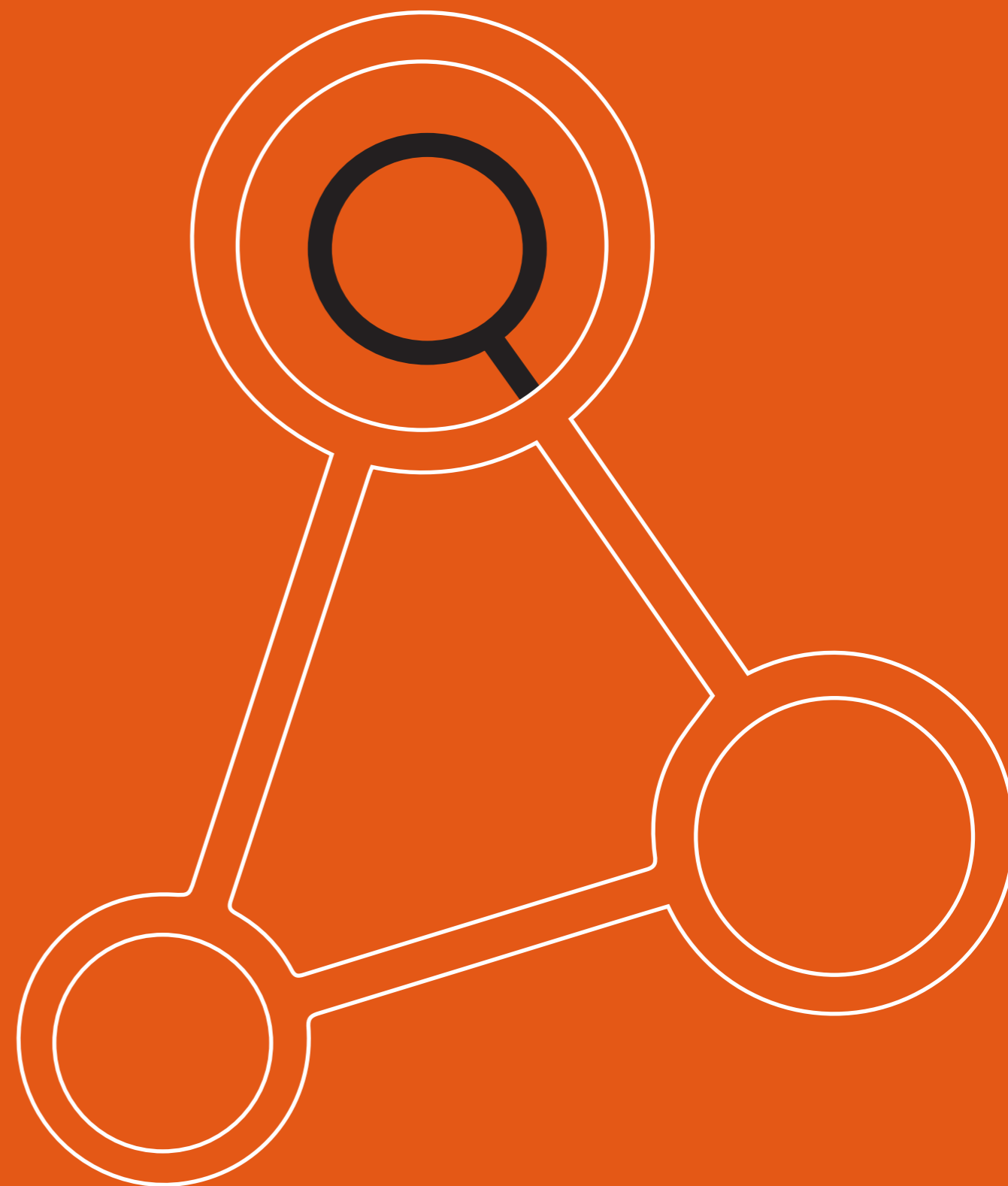
- Schwab, M. (2016). Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic Research (Orpheus Institute Series) (2016de ed.). Leuven University Press.
- Fischer; M., T., Baarda, D. B., Bakker, E., Boullart, A., Julsing, M., Peters, V. A. M., & van der Velden, T. M. H. (2018). Basisboek kwalitatief onderzoek. Noordhoff.nissen
- Last, B., & Jongen, S. (2021). Blended learning en onderwijsontwerp (1ste ed.). Boom Lemma.
- Boeije, H., & Bleijenbergh, I. L. (2019). Analyseren in kwalitatief onderzoek. Boom Lemma.
- Wouters, E., & Aarts, S. (2017). Ethiek Van Praktijkgericht Onderzoek. Bohn Stafleu van Loghum.

vergeten bronnen:

volgen nog...

ONDERZOEKSVRAAG

HOE KAN DE STUDENT BINNEN HET KUNSTONDERWIJS
GESTIMULEERD WORDEN OM TE WERKEN MET DIGITALE
TECHNOLOGIEËN?



HYPOTHESE

De docent is onvoldoende op de hoogte van technische mogelijkheden. Hierdoor zie je dat er een demotiverende houding ontstaat met afstand en onbegrip. Het resultaat hiervan kan zijn dat de student zichzelf stimuleert om buiten de academie te gaan zoeken of in het ergste geval niet meer onderneemt.

Dit vraagt om een educatieve-culturele switch. Jongeren zijn actief op digitaal vlak en leren snel nieuwe technologieën. Wanneer we kijken naar beginners en gevorderden zou iedereen zijn rol kunnen innemen. We helpen de student over de drempel door een innovatieve werkomgeving te creëren. Dit zal hen stimuleren om overeenkomsten te zoeken in realiteiten.

RELEVANTIE

Binnen het kunstonderwijs ligt de kans om de studenten van gebruikers naar eigenaar op te leiden.

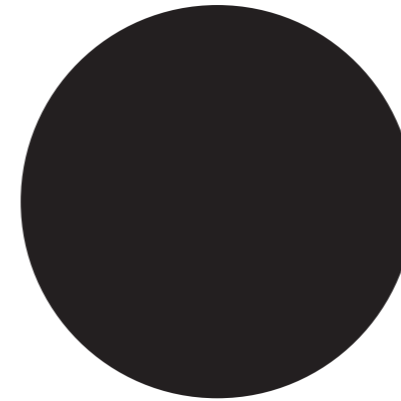
"Because we live in a world dominated by innovation, our ability to use optics and computers is very important. Students can prepare for the work world by learning visual and computer skills through games" - Pea, 1992

De inzet van onderwijstechnologie (edtech), zoals bijvoorbeeld game-based learning beïnvloedt studie- en onderwijsresultaten positief.
Alfarsi, G., Tawafak, R., ElDow, A., Malik, S., Jabbar, J. and Sideiri, A. General View about Games based Learning: Literature Review.

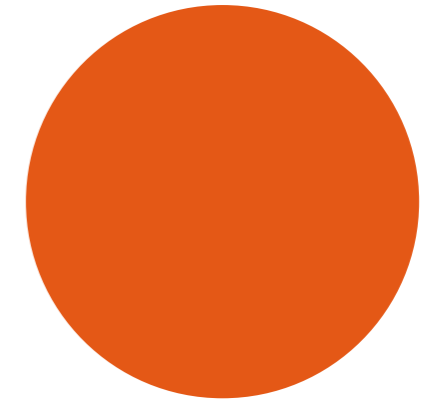
Dit terwijl de digitale welzijn van studenten achteruit gaat. Dat blijkt uit een onderzoek van ResearchNed in opdracht van het Interstedelijk Studenten Overleg (ISO), waaraan 11.500 studenten meededen (2021).
<https://www.iso.nl/2021/02/onderzoek-bevestigt-studenten-massaal-eeenzaam-en-ontevreden-door-digitaal-onderwijs/>

Hoe gaat Fontys Hogeschool voor de Kunsten hier een verschil in maken?

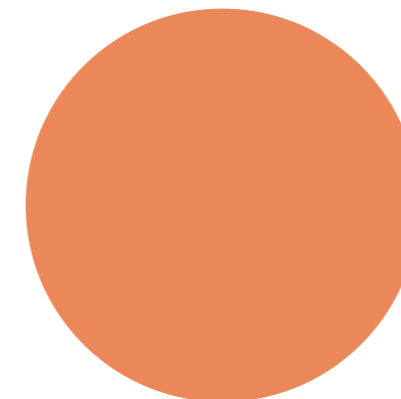
DOELGROEP



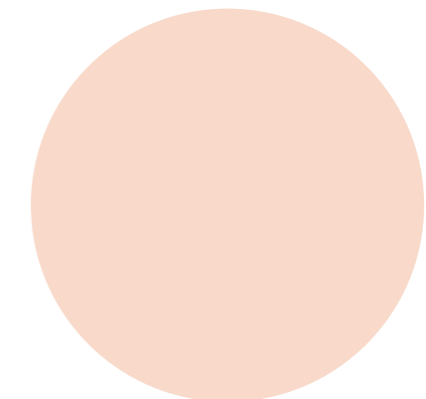
de student (17 t/m 27 jaar)
in het kunstonderwijs



docenten/ studieleiders
in het kunstonderwijs



beleid/bestuur
kunstonderwijs



kunsteducators

MOTIVATIE

Sinds 2019 ben ik werkzaam in de digitale werkplaats van Fontys Hogeschool voor de Kunsten. Binnen deze werkplaats bieden we verschillende digitale technieken aan voor studenten zoals, lasersnijden en 3d printen.

In de praktijk krijg ik te maken met studenten die angst ervaren bij het starten in digitale software en hardware. Vaak krijg ik te horen dat ze bang zijn om machines stuk te maken, maar het is niet alleen die angst wat ervoor zorgt dat ze zich niet gaan ontwikkelen. Ook de dynamiek in het leslokaal is een belangrijke speler. Er is niet altijd genoeg kennis bij de docenten over de mogelijkheden en de technieken. De afstand in leefwerelden is een belangrijke factor in deze. Als ze digitaal gaan, worden ze vaak niet begrepen. Zo was er een student die mij vertelde dat ze viral ging op Tiktok, maar haar docent de waarde daarvan niet inzag.

Tijdens de corona periode waren jong en oud allemaal geforceerd om meer digitaal te gaan werken en leren. Dit zorgde voor een boost van de digitaal werken binnen het onderwijs, maar dit zorgde ook voor veel frustratie. Belevingen kwamen nog verder uit elkaar te liggen en de afstand was groter dan ooit.

Nu is het tijd om in te springen en een toekomstgerichte leeromgeving te creëren waarin de student optimaal gestimuleerd wordt om te werken met digitale technologieën voor kunst en performance. Om mijzelf sterk te maken voor deze kwestie is het mijn missie om de student te betrekken bij deze verandering en daarom ga ik dit onderzoek uitvoeren.

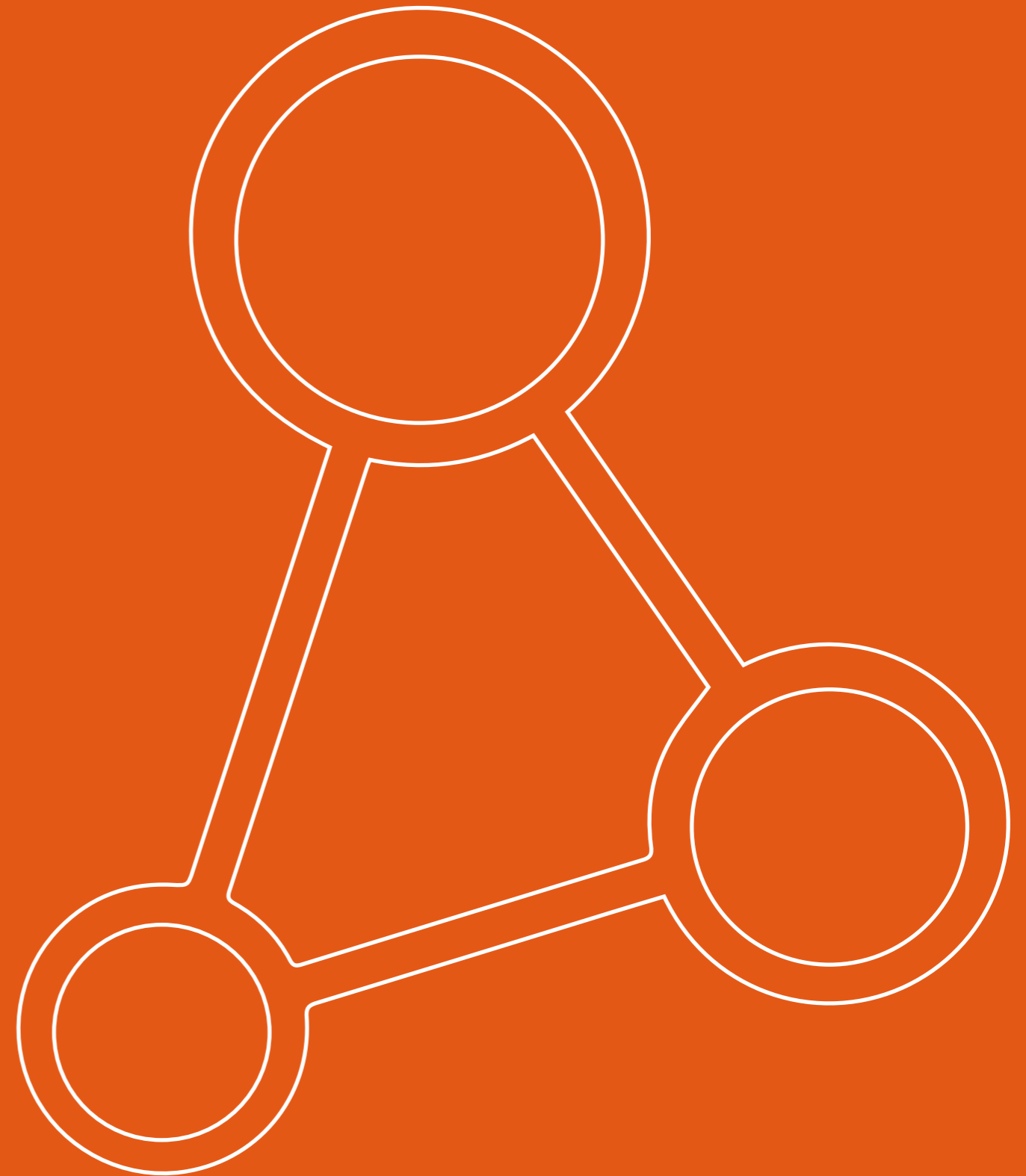
ETHIEK

- Graag wil ik me bezighouden met de kritische bezinning over het 'juiste' handelen. Vanwege de kernwaarden in mijn onderzoek ga ik me inleven in de wereld en realiteiten van de student. Het vertrouwen van de leefwereld is hierbij belangrijk, maar ook het bevragen om tot bezinning te komen zal figureren als weegschaal om tot nieuwe inzichten te komen. In de jongerencultuur is de ethische context verweven aan de internetcultuur. Vanwege de jonge karakters van beide van deze culturen is humaniteit een belangrijke waarden voor balans.
- Diversiteit en inclusiviteit zijn ethische termen waar we vandaag de dag, vanaf het startpunt op willen bouwen. Belangrijk om dit mee te nemen binnen het onderwijsontwerp en vanuit de testfases op te reflecteren.
- 1 op 7 studenten lijdt aan depressie of een angststoornis, met daarbij 54% van de studenten die zich regelmatig tot altijd gestrest voelen. Dit is uit onderzoek gebleken van Carin Universities. Caring Universities is een project van de Vrije Universiteit Amsterdam, Universiteit Leiden, Universiteit Maastricht en Universiteit Utrecht en is onderdeel van de World Health Organisation (WHO) College Student Mental Health Surveys (WMH-ICS).
bron: <https://caring-universities.com/nl/>

Vanwege deze reden is de ethische kwestie in het belang van de mentale welzijn onder studenten des te belangrijker om op de weegschaal te leggen. Vanwege de verschillende realiteiten zal dit op maat moeten gebeuren. Hier ligt een uitdaging voor het analyseren en concluderen van de uitkomsten binnen dit onderzoek. Maar het zal ook houvast creëren en wellicht ook als een missie om op te staan om dit te verbeteren.

ONDERZOEKSINSTRUMENTEN

- 🔍 **EXPERIMENT**
Het experiment wil ik als onderzoeksinstrument inzetten om open te blijven voor serendipiteit. Ik geloof dat alleen op deze wijze innovatie kan ontstaan.
- 🔍 **FOCUSGROEPEN**
Er zullen twee focusgroepen worden opgezet. De ene focusgroep zal een verzameling studenten zijn uit verschillende disciplines. De andere focusgroep is gericht op de huidige docenten binnen FHK.
- 🔍 **PROEFTRAJECT 1/2**
Het eerste proeftraject zal gericht zijn om een meting te houden over hoe de huidige studenten omgaan met een geheel nieuwe digitale techniek, dit onder fysieke begeleiding.
- 🔍 **PROEFTRAJECT 2/2**
Twee richt zich op het traject van de student zonder fysieke begeleiding d.m.v. een cultural probe.
- 🔍 **INTERVIEWS**
Om me in te leven in deze doelgroep en hun realiteit zal ik met studenten in dialoog gaan.
- 🔍 **LITERATUUR**
Voor verrijking van mijn kennis op gebied van digitale/onderwijs zal literatuur een essentiële bron zijn. Dit is een prioriteit om mijzelf vakinhoudelijk te blijven ontwikkelen.



PROJECT PLANNING

Projectcode: Master Kunsteducatie
Project: Praktijkgericht onderzoek
Fase: onderzoeksplan

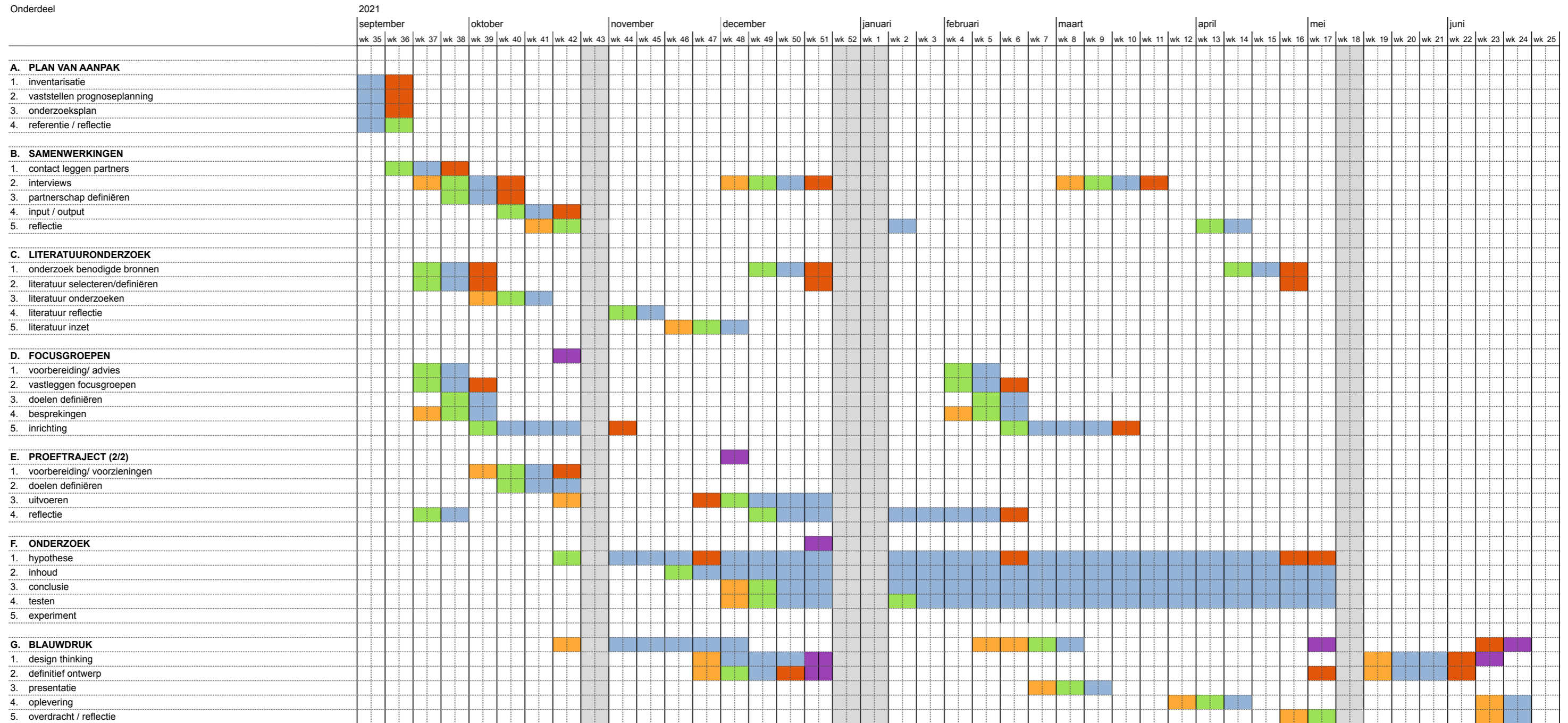
Onderwerp: prognoseplanning
Datum: 11 juni 2021
Wijziging:

Renvooi:

- doorlooptijd onderdeel
- beslismomenten
- eventuele eerdere start/ uitloop/ bezwaartermijn
- werkvoorbereiding
- (bouwvak) vakantie
- presentatie

IJkpunten prognoseplanning:

- vorm nog niet beslist
- planning presentaties kunnen wijzigen n.a.v. MKE planning
- plannen om te wijzigen



BRONNENLIJST

Voor dit onderzoeksplan zijn de volgende bronnen gebruikt:

- *Master Kunsteducatie leerjaar 1 (2020-21), onderzoekslessen o.b.v. Emily Huurdeman.*

- *Fischer, M., T., Baarda, D. B., Bakker, E., Boullart, A., Julsing, M., Peters, V. A. M., & van der Velden, T. M. H. (2018). Basisboek kwalitatief onderzoek. Noordhoff.*

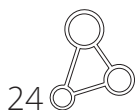
- *Alfarsi, G., Tawafak, R., ElDow, A., Malik, S., Jabbar, J. and Sideiri, A. General View about Games based Learning: Literature Review. (2021). General View about Games based Learning: Literature Review. Science and Technology Publications, Lda., 2021, 139-143. <https://www.scitepress.org/Papers/2020/103048/103048.pdf>*

- *Onderzoek bevestigt: Studenten massaal eenzaam en ontevreden door digitaal onderwijs | ISO. (2021). Interstedelijk Studenten Overleg. <https://www.iso.nl/2021/02/onderzoek-bevestigt-studenten-massaal-eenzaam-en-ontevreden-door-digitaal-onderwijs/>*

- *Home. (2021, 5 februari). Caring Universities. <https://caring-universities.com/nl/>*

- *Studenten ABV leerjaar 2 (2020-21) Fontys Hogeschool voor de Kunsten.*

a.ramsteijn@fontys.nl



Dank voor het lezen van het onderzoeksplan. Heeft u tips/vragen/overige opmerkingen, dan hoor ik het graag op bovenstaand e-mailadres.