

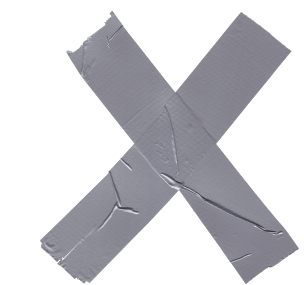
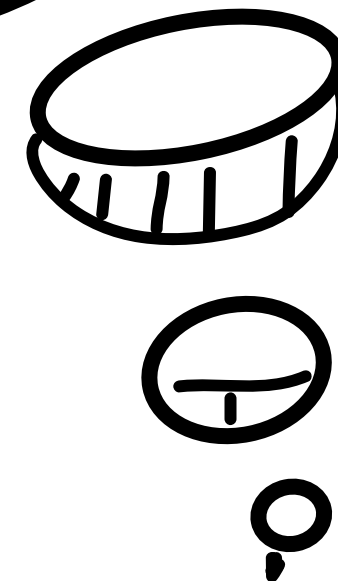
*onderzoek*



**KUNSTEDUCATIE  
VAN MORGEN...**



*kwalitatief*



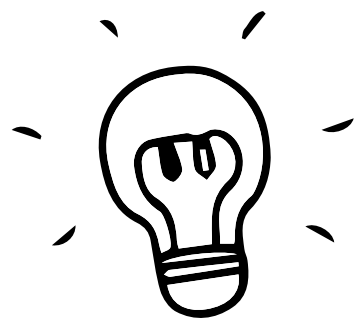
*verbeelding, interpretatie  
en zo ook de beschouwing.*

*curriculum*



*new media*

**VIRTUELE KUNST**




*onderwijs-  
technologie*

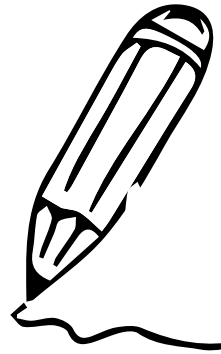
*nieuwe realiteit*



*curriculum*

*onderwijs*  *technologie*

**ABV**



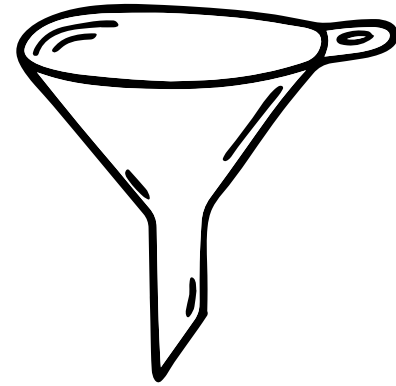
*Docent beeldende kunst en vormgeving*



*onderzoeksvraag:*

**Hoe kan virtuele kunst een innovatieve toevoeging krijgen in het curriculum van de voltijd bachelor student ABV aan Fontys Hogeschool voor de Kunsten?**

1. *Persoonlijke leeromgeving*



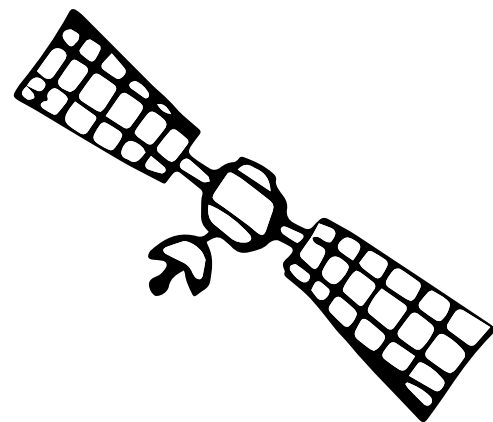
3. *Gamification*



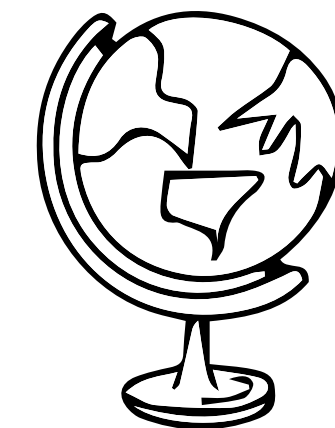
*hypothese*

**UITGANGSPUNTEN**

2. *Network Learned Community*



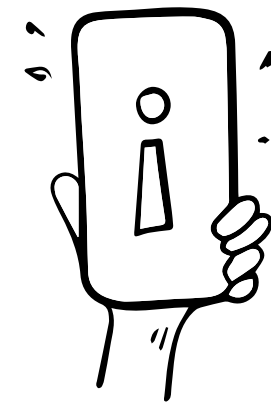
4. *Generativisme*



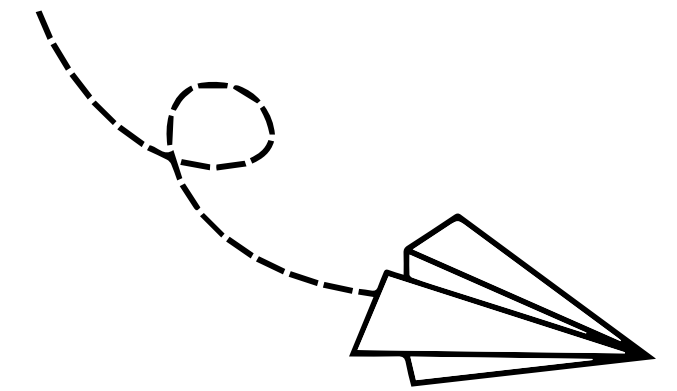
*proeftraject 1/2*



*proeftraject 2/2*

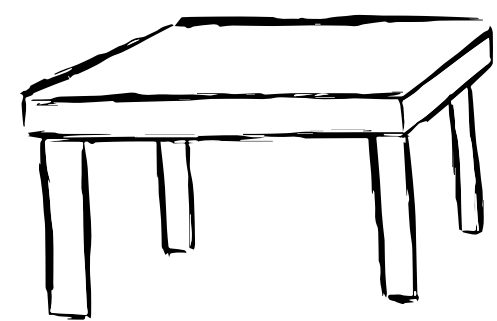


*focusgroep*

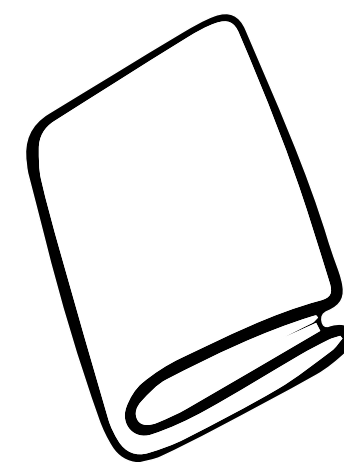


# **INSTRUMENTEN**

*deskresearch*



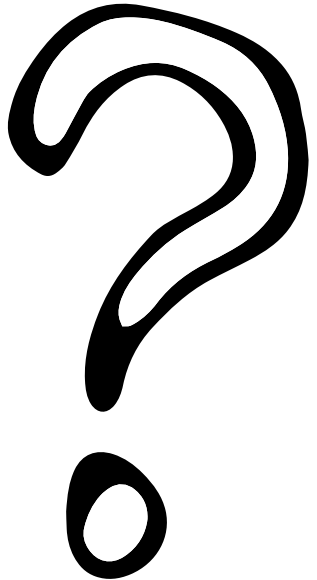
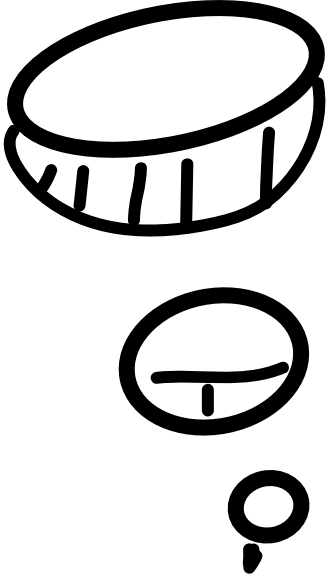
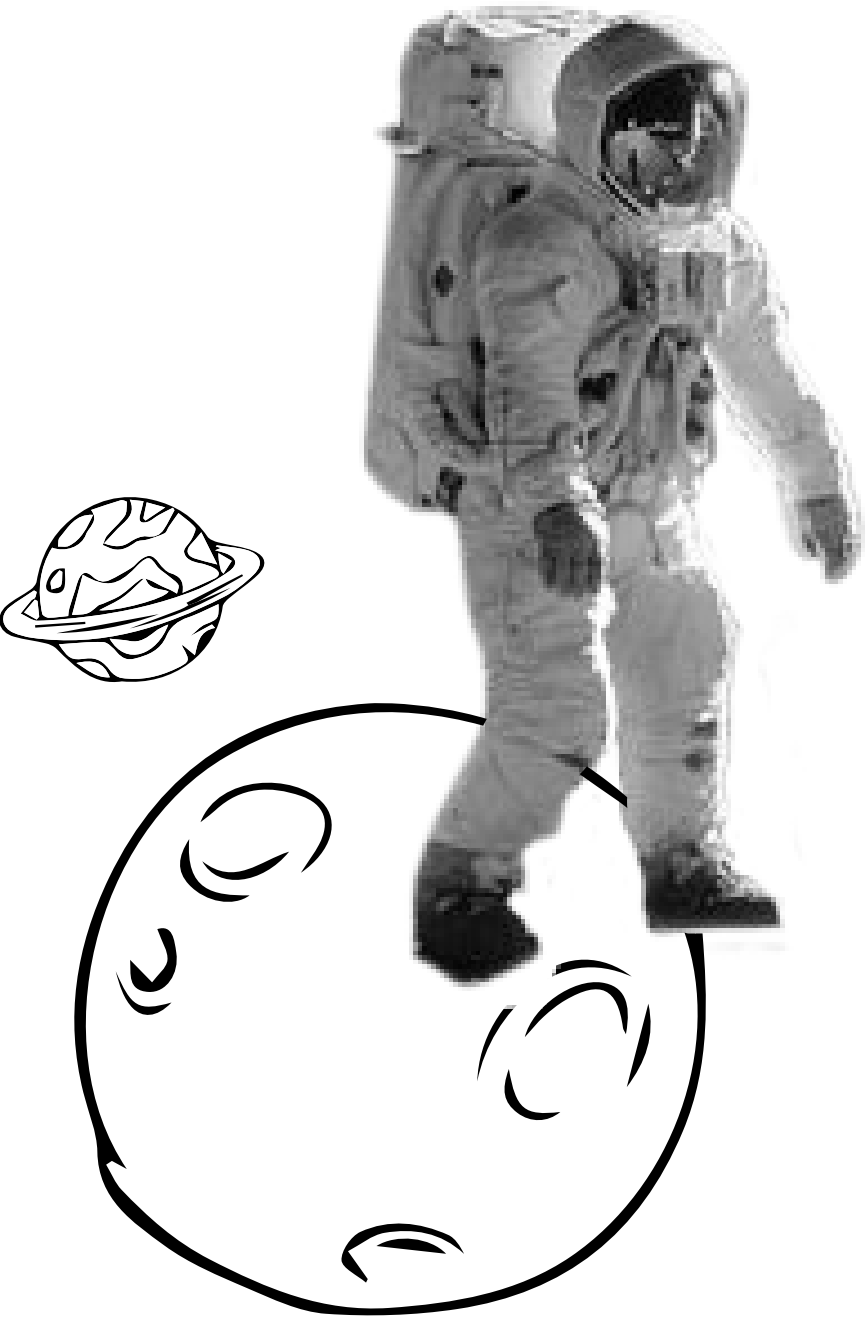
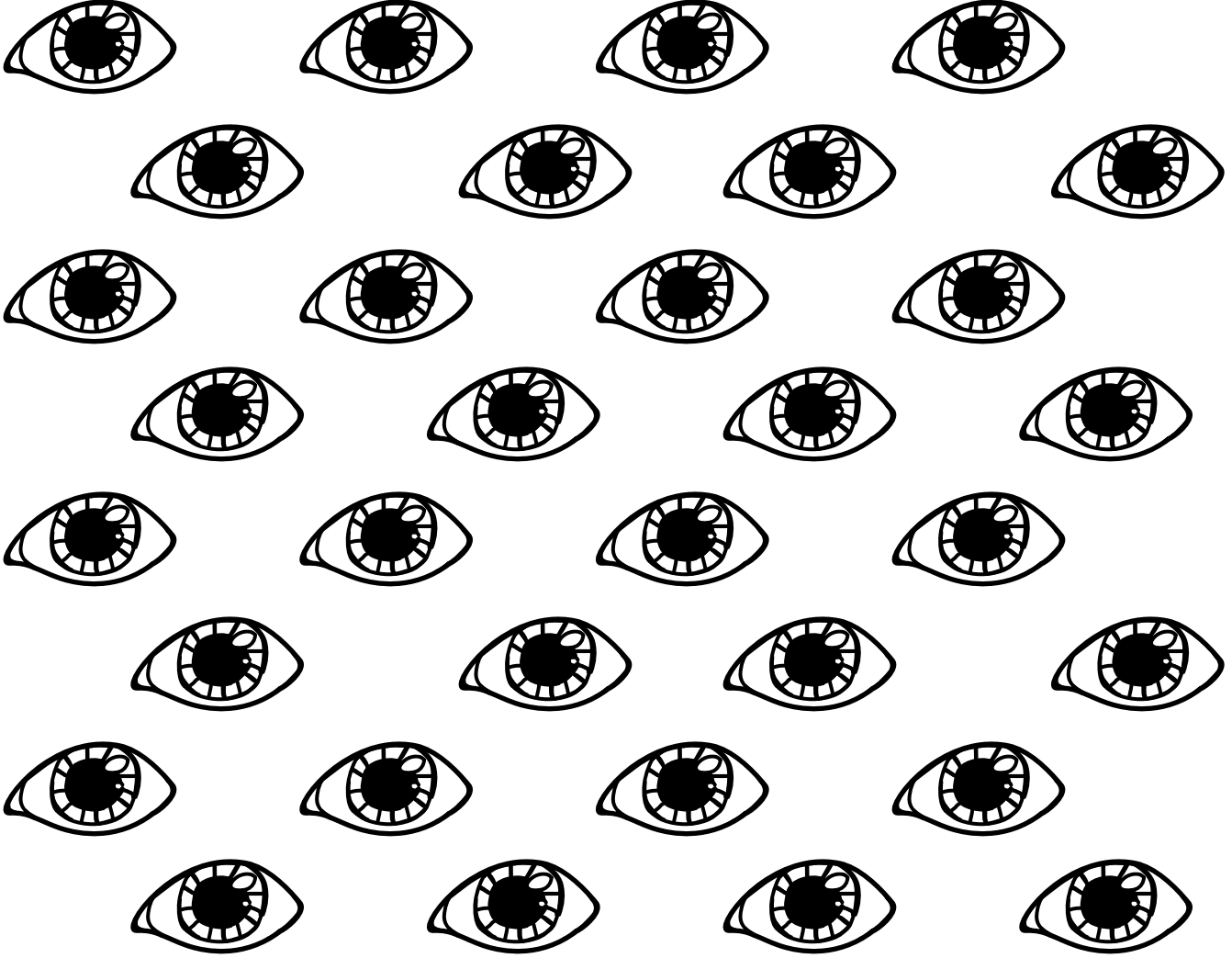
*literatuuronderzoek*



*interviews*



*een bijdrage aan...*



# BRONNENLIJSST

*Bron 1:*

*Dewey, J. (2005). Art as Experience. Penguin Group. P. 284*

*Bron 2:*

*Last, B., & Jongen, S. (2021). Blended learning en onderwijsontwerp (1ste ed.). Boom Lemma.*

*Bron 3:*

*Carneiro, R., Lefrere, P., Steffens, K., & Underwood, J. (2012). Self-Regulated Learning in Technology Enhanced Learning Environments. SensePublishers.*

*Bron 4:*

*Parks, N.S. (2008). Video games as reconstructionist sites of learning in art education. Studies in Art Education, 49, 235-250. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/24467881>*

*Bron 5:*

*Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten. (2017). Een literatuurstudie naar de bijdrage van educatieve digitale spelletjes binnen kunsteducatie in het primair onderwijs. Olav van den Brekel. <https://www.ahk.nl/media/ahk/Brekel-Olav-DEF-verslag.pdf>*

*Bron 6:*

*Harismayanti, I., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). Gamification in English Teaching and Learning. Nilacakra.*

*Bron 7:*

*Carroll, T. G. (2000). If we didn't have the schools we have today, would we create the schools we have today? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education [Online serial], 1 (1). <https://citejournal.org/volume-1/issue-1-00/general/article1-htm>*

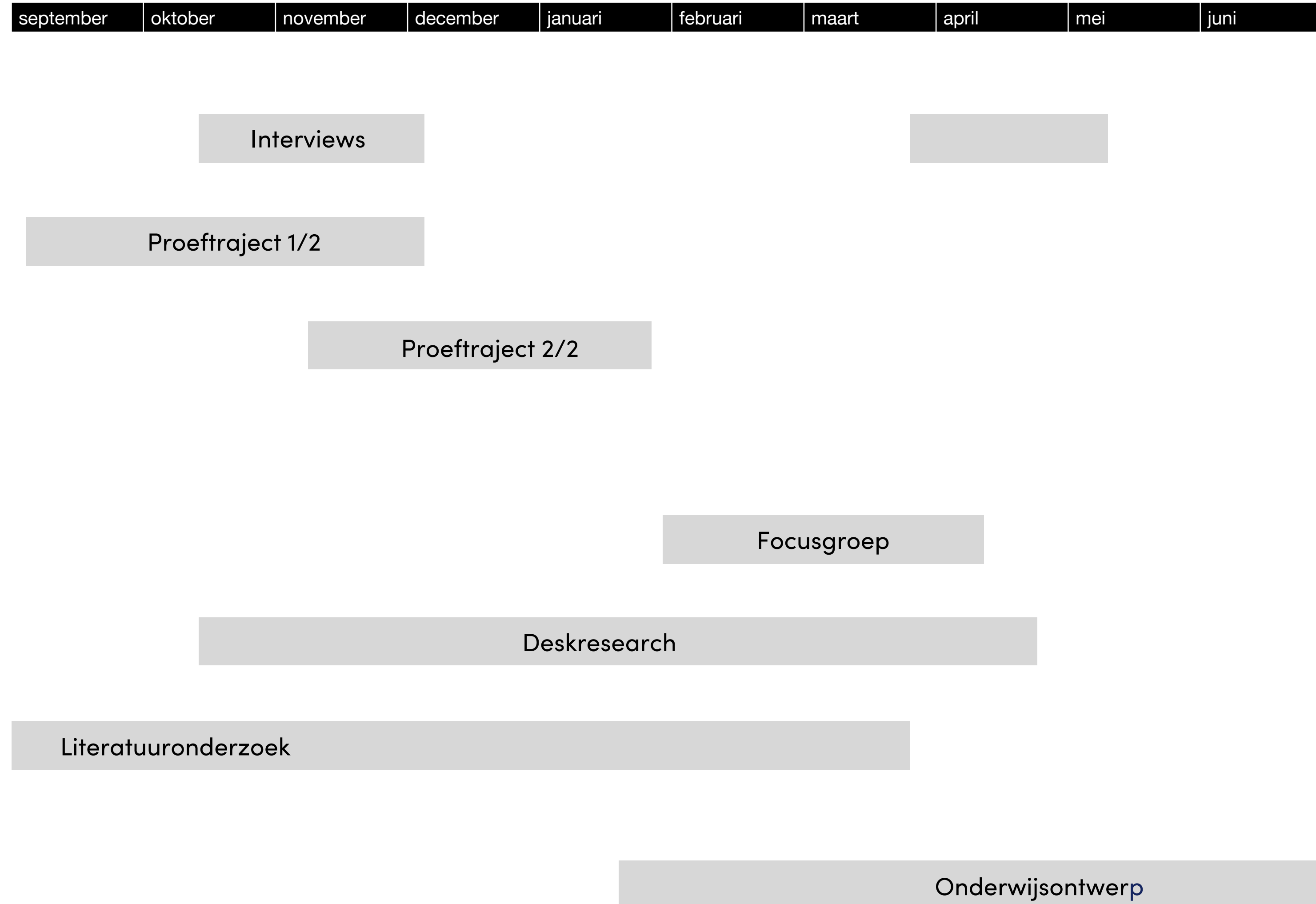


# DEELVRAGEN

- *Is virtuele kunst geschikt voor het curriculum van de eerste jaar voltijd ABV student binnen FHK?*
- *Waar zit een innovatieve toevoegingsmogelijkheid binnen het curriculum van de eerstejaars voltijd bachelor student ABV?*
- *Aan welke leeromgeving heeft de eerstejaars voltijd bachelor student ABV voltijd-bachelor student behoefte m.b.t. het leerproces in new media?*
- *In welke mate is fysieke begeleiding noodzakelijk in het leerproces van virtuele kunst?*
- *Hoe verhoudt de persoonlijke leeromgeving zich tot de community?*
- *Hoe ziet de student de kunsteducatie van morgen?*

*Welk leerjaar van de ABV voltijd bachelor student?*

# PLANNING



# VOORBEELD ONDERZOEK

- *Keifer-Boyd (2005) kijkt in haar onderzoek naar de mogelijkheden van EDS als onderdeel in het curriculum van kunsteducatie. Zij herkent hierin een bijdragen van de spelletjes op de leerontwikkelingen op technisch, sociaal en creatief gebied, maar we zien dat hier een scheiding in blijft staan tussen deze gebieden. Terwijl ze in de digitale wereld kunnen samenkomen in een nieuwe realiteit.*

# VOORBEELD ONDERZOEK

- *Keifer-Boyd (2005) kijkt in haar onderzoek naar de mogelijkheden van EDS als onderdeel in het curriculum van kunsteducatie. Zij herkent hierin een bijdragen van de spelletjes op de leerontwikkelingen op technisch, sociaal en creatief gebied, maar we zien dat hier een scheiding in blijft staan tussen deze gebieden. Terwijl ze in de digitale wereld kunnen samenkomen in een nieuwe realiteit.*