

Geannoteerde bronnenlijst

Geordend op categorie

Anne Sophie Ramsteijn
Master Kunsteducatie
Fontys Hogeschool voor de Kunsten
Studiejaar 2021-2022

Inhoud

Categorie: **Uitdagingen**

Zoektocht naar variërende perspectieven op hedendaagse uitdagingen in de kunst(educatieve)instelling.

Categorie: **Kansen**

Zoektocht naar (toekomstbestendige) kansen voor het hoger kunstonderwijs.

Categorie: **Digitale technologie**

Zoektocht naar zowel de technische vaardigheden als mogelijkheden.

Categorie: **Innovatie**

Zoektocht naar referenties, onderzoeken/onderzoekers en inspiratie.

Categorie: **Uitdagingen**

Zoektocht naar variërende perspectieven op de hedendaagse uitdagingen.

Primair

- Gielen, P., & Mouffe, C. (2013). *Institutional attitudes – Instituting art in a flat world* (1ste editie).

Tijdens een bezoek aan het Museum Voorlinden, stuitte ik op dit boek. Een primaire bron vanwege het multiperspectief op de uitdaging in de hedendaagse kunstinstelling. Institutional Attitudes onderzoekt welke identiteit kunstinstellingen in de toekomst kunnen hebben. Door de problemen te verkennen die worden veroorzaakt door wat wordt genoemd horizontaliteit, horizontalisme of vlakheid binnen de cultuur van het neoliberalisme.

- Smale, M. A. (2016). *Digital technology as affordance and barrier in higher education* (1st ed. 2017 ed.) [E-book]. Palgrave Macmillan.

Hoe wordt er door andere gekeken naar de barrière van digitale technologie in het hoger onderwijs? Deze bron biedt veel informatie over het onderzoeksveld op Europees niveau, waarin een verzameling van hoge kwalitatieve bronnen is opgenomen. Hierdoor werd ik verrijkt met belangrijke onderzoekers/pedagogen en hoogleraren die aansluiten op de digitale uitdaging in het hoger onderwijs.

Secundair

- Atkinson, D. (2011). *Art, equality and learning, pedagogies against the state*, 34-69. Sense publishers

Studiegenoot Stevie Verweijmeren bood mij op de interessante visie van Dennis Atkinson. Vanuit een gesprek over deze visie, en hoe deze kan aansluiten op mijn onderzoek, ben ik me verder gaan verdiepen. Het concept wat Atkinson naar voren brengt 'dat-wat-nog-niet-is' is interessant vanuit de kunsteducatieve context.

- Atkinson, D. (2018). *Art, pedagogies and becoming: the force of art and the individuation of new worlds*, 3-16. Sense publishers

Studiegenoot Stevie Verweijmeren, bood mij op de interessante visie van Dennis Atkinson aan. Een visie op een kunsteducatieve praktijk om de nieuwe wereld te individualiseren, waar ingezoomd wordt op de verhouding van student, docent en kennis.

- Biesta, G. (2021). *ArtEZ Academia 15 – Door kunst onderwezen willen worden* (2de editie). Amsterdam University Press.

Gert Biesta is een belangrijke speler in kunsteducatief Nederland. Daarom besloot ik mij te verdiepen in zijn werk via de nieuwste editie van zijn populaire boek; door kunst onderwezen willen worden. Hierin ziet hij hedendaagse kunsteducatie vertegenwoordigt als dialoog met de wereld aan ons heen, die maatschappelijke oplossingen biedt.

- Børte, K., Nesje, K., and Lillejord, S. (2020). *Barriers to student active learning in higher education*. *Teach. Higher Educ.*, 1–19.
doi:10.1080/13562517.2020.183974

Vanuit de primaire bron van Smale (2016) ben ik geïnteresseerd geraakt in de bron van Børte (2020). Ik dook dieper in het begrip Student Active Learning, met de verbinding naar de technologie-ondersteunende leeromgeving. Het blijkt uit onderzoek dat het lesgeven overwegend traditioneel en leraargericht blijft, deze bron biedt een oplossing voor het slagen van Student Active Learning.

- Carrol, 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* (online serial) Geraadpleegd op 25 maart 2021, met <https://citejournal.org/volume-1/issue1-00/general/article1-htm>

Door kerndocent Mirjam van Tilburg werd ik al in een vroeg stadium van mijn onderzoek gewezen op deze bron. Het is een andere manier van kijken naar de huidige uitdaging, waarin de titel sprekend is voor de inhoud. Het biedt kansen om door de bril van mijn eigen leefwereld heen te kijken; als ik alle tutorials online kan vinden, waarvoor heb ik dan nog de kunstinstelling nodig?

- De Munck, M., & Gielen, P. (2020a). *Nearness* (1ste editie). Valiz.

Ik werd verliefd op dit kleine boekje van kunsteducator Marlies de Munck en pedagoog Pascal Gielen. Het was een betoog aan het tegenovergestelde van afstand: nabijheid. Het was een uiting van wat we voelden de Covid-19 crisis, waarin we in het kunstonderwijs snakten naar nabijheid. De rol van digitalisering is nauw betrokken bij dit gevoel, met name de negatieve impact.

- Den Haag: Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. (2019). *Strategische agenda Hoger onderwijs en onderzoek*. Geraadpleegd op 25 maart 2020, met <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/publicaties/2019/12/02/strategische-agenda-hoger-onderwijs-en-onderzoek>

Wat zegt de rijksoverheid over de houdbaarheid van de toekomst? In deze interessante publicatie vind ik bruikbare feiten om te onderbouwen welke ontwikkeling er gaande is voor een toekomst bestendige academie. Ook word ik gewezen op belangrijke andere bronnen, waar ik me opvolgend nog verder op inlees.

- Sammartino, S. (2017). *The lessons school forgot* (1ste editie).

Vanwege het prikkelende effect van Carrol (2000) met bovenstaand artikel, ben ik opzoek gegaan naar een uitbereiding hierop. Futurist Sam Sammartino gaat in op de kansen van de technologische revolutie waar de scholen geen gebruik van maken. Het benadert de toekomst op een technologisch en filosofische manier, waardoor het activeert om zelf te speculeren over deze toekomst.

- Tegenlicht Meet Up #210: Digitale detox. Geraadpleegd op 26 januari 2022, met <https://www.youtube.com/watch?v=7VIIWu0CFwY>

Op projectcampus (intranet Master Kunsteducatie) werd door Mirjam van Tilburg de aflevering van Tegenlicht gedeeld met betrekking tot 'big tech' issues. Aangezien dit een discussieweergave is van het actuele kunstdebat (op het gebied van digitale inzet), was dit bruikbaar.

- Thomas, Kerry (2019). *The paradox of creativity in art education* (1ste ed.). Bourdieu and Socio-cultural Practice. Pelgrave Macmillan

In het praktijkgedeelte van mijn onderzoek stuitte ik op de uitdaging van het activeren van creativiteit bij deelnemers, terwijl zij zich in de virtuele wereld van SecondLife bevonden. Door de vaardigheden te leren, welke nodig waren om een object te maken in deze wereld, waren zij minder gefocust op de artistieke kant hiervan. Deze bron gaf mij een breder perspectief over creativiteit in kunsteducatie en de complexiteit hiervan.

Categorie: **Kansen**

Zoektocht naar (toekomstbestendige) kansen voor het hoger kunstonderwijs.

Primair

- Chou, Y. (2019). *Actionable gamification* (1ste editie). Van Haren Publishing.

Meerdere malen ben ik in mijn onderzoek herinnert aan de trend van Gamification. Vanwege deze reden zag ik een kans liggen om dit in te zetten in mijn onderzoek als mogelijke oplossing voor de digitale uitdaging. De definitie van Chou (2019) op Gamification vond ik het meest aantrekkelijke, omdat het is gefocust op concrete implementatie mogelijkheden.

- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2012). *Motivation and self-regulated learning* [E-book]. Taylor & Francis.

Met als doel in mijn achterhoofd de introducerende bachelor-student te stimuleren voor digitale technologie heb ik me in deze bron verdiept. De artikelen in dit E-BOOK zijn verankerd in relevante theorieën (tabellen) en onderzoek die informatie geven over hoe studenten vaardigheden in zelfregulatie kunnen ontwikkelen ter ondersteuning van het leren. Schunk en Zimmerman richtten op de rol van motivatie bij zelfregulerend leren, die ik als kans inzet in mijn onderzoek.

Secundair

- Burden, R., Williams, M. (1998). *Thinking through the curriculum*. Taylor & Francis Ltd.

Een van de meest besproken barrières in de wandelgangen van het hoger kunstonderwijs is het curriculum. Dit boek is ruim 20 jaar oud, maar werd eind 2020 besproken tijdens een kunsttheorie les aan de Master Kunsteducatie. Hoe komen we voorbij deze discussie? Daarin ben ik vooral geïnteresseerd. Toch vond ik onvoldoende aanknopingspunten met mijn onderzoeksveld.

- Carneiro, R., Lefrere, P., Stefefns, K., & Underwood, J. (2012). *Self-regulated learning in technology enhanced learning environments*. Sense publishers.

Helaas is dit boek te laat gearriveerd waardoor ik me niet grondig in deze bron kon verdiepen, anders was dit wellicht een primaire bron in mijn onderzoek geweest. Er komt (op een specifieke wijze) aan bod hoe de technologische leeromgeving een belangrijke waarde heeft voor zelf-regulerend onderwijs.

- Filho, I. J. (2016). *Effectiveness of gamification in the engagement of students*. *Computers in Human Behavior*, 58, 48-63.

Geraadpleegd op 14 januari 2022, met
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>

Hoe heeft de trend gamification invloed op de betrokkenheid van de studenten? Ik las me kort in tijdens een MKE onderzoekswerkdag op deze bron in een online zoektocht. Studenten met een lage betrokkenheid kunnen worden gestimuleerd om deze activiteiten te doen door middel van gamification-technieken wordt geconstateerd. Deelname van docenten is hierbij absoluut noodzakelijk om ervaringen te creëren.

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

Door studiegenoot Sander van den Brink ben ik geweest op de bron 'Meesters van Motivatie'. Ik vond het belangrijk om deze bron aan te schaffen, omdat dit de visie is van een docent uit Nederland. Hoewel hij niet in de kunsten zit, focust hij zich wel op gamification. Deze bron biedt zowel informatie als inspiratie van motiverende grondleggers in de vorm van criteria voor een lesontwerp.

- Harismayanti, I., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). *Gamification in english teaching and learning*.

In de start van mijn onderzoek kwam ik de trend van gamification vooral tegen in het ondernemerschap. Maar, wat betekent de trend gamification in het onderwijs? Door een kort onderzoek in deze bron kon ik de praktijkvertaling maken naar een educatieve setting van dit begrip.

- Dewey, J. (2005). *Art as experience*. Van Haren Publishing.

Kunst zien als een ervaring is een belangrijk element in mijn visie als kunsteducator. Ik heb dit boek aangeschaft zodat ik deze visie sterker kan onderbouwen en me beter kan verwoorden in het ervaringsgerichte perspectief.

- Last, B., & Jongen, S. (2021). *Blended learning en onderwijsontwerp (1^{ste})* Boom Lemma.

Dit boek werd uitgedeeld in een bijeenkomst van het Digitaal Innovatie Platform van Fontys Hogeschool voor de Kunsten. Het was een belangrijke bron voor het bestuur en daarom heb ik me hier kort in verdiept. Ik vond het jammer dat het vooral gericht was op het communicatieve gedeelte van blended learning en zag hierin een kans om innovatieve oplossingen toe te voegen.

- Parks, N.S. (2008). *Videogames as reconstructionist sites of learning in art education. Studies in Art Education*, 49 – 235 – 250.

Geraadpleegd op 14 januari 2021, met
<http://jstor.org/stable/24467881>

Ik vind deze bron op een MKE onderzoekswerkdag tijdens een online zoektocht. Deze studie gaat in op de inzet van videogames in kunsteducatie. Ik verken via deze weg wat er speelt en wat de mogelijkheden zijn van digitale technieken zoals videogames in kunsteducatie.

- Xiaomei Du, Jie Han (2016). *A literature review on the definition and process of project-based learning and other relative studies.*

Geraadpleegd op 4 maart 2022, met
[tps://www.researchgate.net/publication/303709671_A_Literature_Review_on_the_Definition_and_Process_of_Project-Based_Learning_and_Other_Relative_Studies](https://www.researchgate.net/publication/303709671_A_Literature_Review_on_the_Definition_and_Process_of_Project-Based_Learning_and_Other_Relative_Studies)

Ik zoek voor het principe #OD (digitaal project) in mijn conclusie nog ondersteuning. Project-gebaseerd leren (PBL) is een studentgericht model dat leren en studeren organiseert rond projecten. Dit artikel bevat een selectief overzicht van de onderzoeken naar project-gebaseerd leren vanuit verschillende aspecten.

Categorie: **Digitale technologie**

Zoektocht naar zowel de technische vaardigheden als mogelijkheden.

Primair

- Chalmers, D. J. (2022). *Reality+*. Ww Norton & Co.

Virtual Reality heeft een belangrijke rol gespeeld in mijn onderzoek. Vanwege het karakter om een nieuwe realiteit te creëren, vond ik dit erg passend. Techfilosoof Chalmers gaat in op de perceptie van de virtuele stimulatie. Hij geeft hierbij aan dat de werkelijkheid en virtuele realiteit niet te onderscheiden zijn. Dit artikel heb ik als hoofdbron ingezet tijdens het proeftraject om de studenten referentiekader te verbreden naar oneindige mogelijkheden in een nieuwe realiteit.

- Duval, E., Sharples, M., & Sutherland, R. (2017). *Technology enhanced learning* [E-book]. Springer Publishing.

Deze bron heb ik gericht (online) gezocht vanwege de diepgang op de technologie-ondersteunende leeromgeving. Het biedt een overzicht van onderzoeken van internationale experts naar leren in virtuele werelden en sociale netwerken. Ik heb me grondig verdiept in een drietal onderzoeken die aan bod komen:

- 2. Technology and Theories of Learning.
Charles Crook and Rosamund Sutherland

- 9. Virtual Worlds for Learning.
Maggi Savin-Baden, Liz Falconer, Katherine Wimpenny and Michael Callaghan

- 15. Digital Divides and Social Justice in Technology-Enhanced Learning.
Lyndsay Grant and Rebecca Eynon

Secundair

- Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten (2017). *Een literatuurstudie naar bijdrage van educatieve digitale spelletjes binnen kunsteducatie in het primair onderwijs*. Olav van den Brekel.

Geraadpleegd op 17 februari 2021, met

<https://www.ahk.nl/media/ahk/Brekel-Olav-DEF-verslag.pdf>

In de start van mijn onderzoek heb ik gesprekken gehad met medewerkers van FHK. Zij vertellen dat op AHK (Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten), ook verschillend onderzoek wordt gedaan naar digitale technologie binnen kunsteducatie. Ik vond het onderzoek van Olav Brekel en vind het een prettige referentie, omdat het op een gelijkwaardig niveau wordt gepresenteerd. Ik kan me inbeelden dat mijn onderzoek uiteindelijk ook zo'n resultaat kan opleveren.

- Han, J. H. & Finkelstein, A. (2013). *Understanding the effects of professors' pedagogical development with Clicker Assessment and Feedback technologies and the impact on students' engagement and learning in higher education*. *Computers & Education*, 65, 64-76.

Dit artikel kwam ik tegen in de strategische kennisagenda van de rijksoverheid en ben me zodoende hier verder in gaan verdiepen. Het gaat over de bewuste inzet van onderwijstechnologieën, met de koppeling naar 'student centered learning' en ervaren leren.

- Harris, B. J. (2019). *The history of the future*, 1-210.

Wat is digitale technologie? Om als expert achter dit begrip te staan heb ik dit boek aangeschaft. Het geeft vanuit een historische lijn een perspectief naar de toekomst. Het onderbouwd dat mijn onderzoeksvraagstuk geen 'nieuw' vraagstuk is, maar dat dit al ruim 30 jaar in ontwikkeling is.

- Kolb, G., Tavin, K., Tervo, J. (2021). *Post-digital, post-internet art and education*, 1-61.

Geraadpleegd op 5 mei 2022, met
<https://library.oopen.org/handle/20.500.12657/50036>

Als tip van onderzoeker Nadine Roestenburg, kreeg ik deze bron doorgestuurd. Als fijne toevoeging op het kunsteducatieve veld, heb ik me ingelezen in de eerste drie hoofdstukken. Het geeft inzicht in de huidige ontwikkeling en doet een suggestie naar een geaccepteerde digitale cultuur.

- Li-Hua, Richard. 2009. *Definitions of Technology*, In *A Companion to the Philosophy of Technology*. Edited by Jan Kyrre Berg Olsen, Stig Andur Pedersen and Vincent F. Hendricks. Chichester: Wiley-Blackwell, pp. 18–22.

Geraadpleegd op 28 augustus 2021, met
<https://doi.org/10.1002/9781444310795.ch2>

Om als expert achter het begrip van (digitale) technologie te staan, heb ik specifiek gezocht op internet naar bronnen met een interessante definitie. In deze zoektocht ben ik heb ik deze bron geselecteerd met een krachtige beschrijving.

- Pellas, N. (2014). *The influence of computer self-efficacy, metacognitive self-regulation and selfesteem on student engagement in online learning programs: Evidence from the virtual world of Second Life*. *Computers in Human Behavior*, 35, 157-170.

Dit artikel kwam ik tegen in de strategische kennisagenda van de rijksoverheid en ben me zodoende hier verder in gaan verdiepen. In het proeftraject van mijn onderzoek is het programma SecondLife geïntegreerd, waardoor dit een interessant perspectief was om toe te voegen.

- Technology Leadership. *Educational technology & society*, 20 (1), 1–13. Geraadpleegd op 14 januari 2022, met https://www.jstor.org/stable/pdf/jeductechsoci.20.1.25.pdf?casa_token=Wn_QaXICiA8AAAAA:l6qPZigcPJsA5bi4ZgQe7EsW5WLDjF3nQrL_NQ3WWQKL6CxxReCxt61zDXSfkPzkqsJb0ROO8p7iFT7EAfsFE6InCZRTq9mhLu401e5VQNILyiBDcFW

Tijdens een onderzoekswerkdag op de Master Kunsteducatie werd ik herinnert aan de onlinedatabase van jstor. "Don't push technology for the sake of technology" is een belangrijk statement wat ik hieruit heb gehaald voor mijn onderzoek.

- Voogt, J., Roblin, N.P. (2010). *21st century skills*. Universiteit van Twente. Geraadpleegt op 14 december 2020, met <https://www.voced.edu.au/content/ngv%3A56611>

Het T-PACK model (ontwikkeld door Koehler & Mishra (2005) kunnen we reflecteren op de drie kennisdomeinen; technologische kennis, vakinhoudelijke kennis en didactische kennis. Het uitgangspunt van dit model is opgemaakt om de balans op te zoeken in de educatieve situatie en de doelgroep, waarbij een aanwezigheid van de drie kennisdomeinen vereist is.

- Webster, M. D. (2017). *Philosophy of technology assumptions in educational Technology Leadership*. Geraadpleegd op 4 maart 2022, met https://www.researchgate.net/publication/313390619_Philosophy_of_Technology_Assumptions_in_Educational_Technology_Leadership

Een kwalitatief onderzoek met behulp van gefundeerde theoretische methoden om te onderzoeken welke aannames op het gebied van technologie aanwezig zijn in het denken van technologieleiders. Deze bron werd tevens gebruikt om te onderzoeken hoe de aannames de besluitvorming over technologie kunnen beïnvloeden, en te onderzoeken of technologisch deterministische veronderstellingen aanwezig zijn.

Categorie: **Innovatie**

Zoektocht naar referenties, onderzoeken/onderzoekers en inspiratie.

Primair

- Guralnick, David., Auer, Micheal E., Poce, Antonella., (2021). *Innovations in learning and technology for the workplace and higher education* [E-book]. Springer Publishing.

Dit boek behandelt onderwerpen als online leermethoden, casestudies, nieuwe leertechnologieën (zoals virtual reality, augmented reality, hologrammen en kunstmatige intelligentie), adaptief leren en projectgebaseerd leren. Nieuwe technologieën bieden ons nieuwe kansen om nieuwe leerervaringen te creëren, waarbij gebruik wordt gemaakt van onderzoek uit verschillende disciplines samen met verbeeldingskracht en creativiteit. De Learning Ideas Conference is opgericht om onderzoekers, praktijkmensen en anderen samen te brengen om te discussiëren, te innoveren en te creëren. De Learning Ideas Conference 2021 was de 14e jaarlijkse conferentie en de eerste onder zijn nieuwe naam.

- Natriello, G. (2021). *Digital-age innovation in higher education* [E-book]. Taylor & Francis.

Dit intrigerend boek biedt een insiders blik op de groei van een innovatie-eenheid binnen een grote universiteit - het EdLab van het Gottesman Libraries of Teachers College, Columbia University. De context voor de gebeurtenissen die hebben geleid tot de ontwikkeling van een doe-hetzelf-benadering van innovatie komen langs en een mooie case study van het EdLab.

Secundair

- Meeuwisse, R., & Meeuwisse, M. (2019). *How to hack a human*. Cyber Simplicity Ltd.

In mijn verkenning naar de hackers-mentaliteit ben ik op dit boek gekomen. De koppeling naar privacybescherming was interessant, omdat dit een terugkerend onderwerp is in de discussie voor het inzetten van digitale technologie.

- Mootee, Idris., (2013) *Design thinking for strategic innovation*. John Wiley & Sons Inc.

Wat kan innovatie betekenen voor het kunsteducatieve proces? Design Thinking heb ik tijdens mijn proeftraject ingezet en als maker heb ik hier zelf veel ervaring mee. Ik werd met name getriggerd door de ondertitel: what they don't teach you at Business or Design school. De bevindingen leidden tot een voorstel voor een design-thinkingconcept voor de integratie van design thinking als syteemontwerpprogramma.