

Verhalend ontwerpen met multimedia



x

Pabo 4

x

04-01-2013

x

Samenvatting

Sommige leerkrachten uit Nederland werken al meerdere jaren met het onderwijsconcept 'verhalend ontwerpen'. Bij verhalend ontwerpen wordt er gekeken wat de kinderen *wel* kunnen. De kinderen komen zelf tot leeractiviteiten en zijn daardoor sneller betrokken bij deze vorm van onderwijs. Sommige verhalend ontwerpen zijn verouderd, waardoor het niet meer in de belevingswereld van de kinderen van nu past.

Kinderen van nu maken op jonge leeftijd al kennis met verschillende multimedia. Dit was 20 jaar geleden nog niet het geval. Ook in het onderwijs wordt tegenwoordig steeds meer aandacht besteedt aan het inzetten van media in de klas.

Hierdoor is de volgende probleemstelling ontstaan:

"Wij onderzoeken aan welke voorwaarden een stappenplan moet voldoen voor een digitaal verhalend ontwerp, omdat wij het digitaal verhalend ontwerp vaker willen toepassen in ons onderwijs om kinderen gemotiveerder en betrokken te laten werken."

In het onderzoeksverslag staat een stappenplan voor het digitaliseren van een verhalend ontwerp. Dit stappenplan is gebruikt om een eigen verhalend ontwerp te ontwikkelen, die uitgevoerd is in de praktijk. Tijdens de praktijkuitvoering werd er gekeken of de kinderen ook daadwerkelijk betrokken en gemotiveerd aan de slag gaan met het verhalend ontwerp.

Het verhalend ontwerp is uitgevoerd bij acht kinderen van groep 5 en 6.

In de resultaten van het onderzoek is te zien dat de kinderen betrokken en gemotiveerd aan de slag waren met het gedigitaliseerde ontwerp. Vooral het digitaliseren van de wandfries was een succes. Doordat de kinderen een weblog hadden gemaakt, konden ouders, leerkracht en andere geïnteresseerde zien waar de kinderen mee bezig waren.

In de conclusie blijkt dat het goed mogelijk is om multimedia in te zetten bij een verhalend ontwerp. Ook is er een stappenplan ontstaan om een verhalend ontwerp digitaal te maken.

Inhoudsopgave

▪ Inleiding	4
▪ 1. Probleemanalyse	6
▪ 2. Theoretisch kader	7
2.1 Verhalend ontwerpen	7
2.1.1 Verhalend ontwerpen	7
2.1.2 De rol van de leerkracht	8
2.1.3 Verhaallijn	8
2.1.4 Draaiboek	8
2.1.5 Sleutelvragen	9
2.1.6 Wandfries	10
2.1.7 ICT integreren	10
2.2 Mediawijsheid	14
2.2.1 Visie op mediawijsheid	14
2.2.2 Definitie van mediawijsheid	15
2.2.3 De vier aspecten van mediawijsheid	16
2.2.4 Het media gebruik van kinderen	19
2.2.5 Schaduwkanten van mediagebruik	21
2.3 Betrokkenheid	23
2.4 Motivatie	24
2.5 Digitaal verhalend ontwerp	25
2.5.1 Ons verhalend ontwerp	25
2.5.2 Stappenplan	26
▪ 3. Probleemstelling	29
3.1 Doel van het onderzoek	29
3.2 Probleemstelling	29
3.3 Onderzoeksvraag	29
3.4 Deelvragen	29
3.5 Hypothese	29

▪ 4. Onderzoeksaanpak	30
4.1 Onderzoeksaanpak	30
4.1.1 Stappenplan	30
4.1.2 Motivatie en betrokkenheid	30
4.2 Onderzoeksgroep	31
4.3 Ethische aspecten	31
4.4 Tijdsplan	31
4.5 Betrokkenen	33
▪ 5. Resultaten	34
5.1 Stappenplan	34
5.2 Verschil plan en uitvoering	34
5.2.1 Draaiboek	34
5.2.2 De weblog	35
5.2.3 E-mail	35
5.3 Dataverzameling	35
5.3.1 Vragenlijsten	35
5.3.2 Analyse videobeelden	38
5.3.3 Reacties weblog	41
5.3.4 Eigen bevindingen	41
5.4 Uitkomst van hypothese	42
5.4.1 Hypothese	42
5.4.2 Uitkomst hypothese	42
▪ 6. Conclusies	43
6.1 Conclusies	43
6.1.1 Deelvragen	43
6.1.2 Onderzoeksvraag	46
6.2 Aanbevelingen/ Discussiepunten	47
6.2.1 Verbeterpunten	47
6.2.2 Uitbereiding n.a.v. het onderzoek	47
▪ Literatuurlijst	48
▪ Bijlagen	
I Draaiboek	50
II Globale verhaallijn	52
III Vooraf bedachte e-mails en filmpje	53
IV Stappenplan	56
V Weblog	59
VI Reacties weblog	64
VII E-mails	65
VIII Vragenlijsten	66

Inleiding

Voor dit onderzoek hebben we al eens kennis gemaakt met het verhalend ontwerpen. De betrokkenheid van de kinderen speelt een belangrijke rol in het verhalend ontwerp. De leerkracht zorgt voor een uitdagende leeromgeving die aansluit bij de belevingswereld van kinderen, waardoor kinderen zelf tot activiteiten komen. Zo is er veel ruimte voor de kinderen om eigen beslissingen en initiatieven te nemen. Kinderen worden aangesproken op wat ze *wel* kunnen. Bij onze ervaringen en kennis over verhalend ontwerpen zien we dat er weinig tot geen gebruik gemaakt wordt van media. Tegenwoordig is media in het primair onderwijs haast niet meer weg te denken. Steeds vaker wordt media ingezet in de klas. Bij een verhalend ontwerp is het goed mogelijk om media in te zetten. Dit is de reden dat wij een stappenplan wilden ontwikkelen en uitvoeren om een verhalend ontwerp te digitaliseren. Door het ontwikkelen van een stappenplan hopen we dat leerkrachten eerder multimedia in gaan zetten bij het verhalend ontwerpen. Op de school waar wij ons onderzoek hebben uitgevoerd (OBS de x te x) kwam de vraag om kinderen mediavaardiger te maken. De school onderscheidt zich door internationalisering. In de bovenbouw hebben de kinderen contact met kinderen van scholen in het buitenland. Hierbij is het belangrijk dat de kinderen een aantal mediavaardigheden moeten beheersen.

Zoals hierboven staat beschreven zijn we enthousiast over het concept verhalend ontwerpen. De vraag van de school was om kinderen mediavaardiger te maken. Het leek ons interessant om dit te koppelen. Hierdoor zijn we gekomen tot de volgende onderzoeksvraag:

Is het mogelijk om een stappenplan te ontwikkelen om een verhalend ontwerp te digitaliseren?

Tijdens het onderzoek wordt niet alleen de onderzoeksvraag beantwoord, maar ook een aantal deelvragen:

Theoretische deelvragen:

- Wat houdt verhalend ontwerpen in?
- Welke multimedia kun je inzetten om een verhalend ontwerp te digitaliseren?
- Wat zijn de schaduwkanten van het gebruik van multimedia voor kinderen?
- Welke stappen moet je nemen om tot een digitaal verhalend ontwerp te komen?

Praktische deelvraag:

- Hoe wordt het digitaal verhalend ontwerp door kinderen/ouders en de school ervaren?

Dit onderzoeksverslag is verdeeld in 6 hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk lichten we onze probleemanalyse toe. We proberen een zo duidelijk mogelijk beeld te scheppen van het probleem dat wij gaan onderzoeken. In hoofdstuk 2 staat het theoretisch kader. In dit theoretische kader staan theorieën over verhalend ontwerpen, mediawijsheid, betrokkenheid en motivatie. In 2.5 staat het stappenplan en ons eigen verhalend ontwerp.

In hoofdstuk 3 wordt het doel van het gehele onderzoek beschreven. Dit is gedaan doormiddel van een probleemstelling, hypothese, doel en onderzoeksvraag. Deze punten zijn vastgesteld voor de uitvoering van het onderzoek.

In hoofdstuk 4 staat hoe het onderzoek uitgevoerd zal gaan worden. De lezer krijgt tijdens het lezen van hoofdstuk 4 een duidelijker beeld over waar het onderzoek plaats heeft gevonden, hoeveel tijd het in beslag heeft genomen en binnen welke groepen het onderzoek is afgenomen. In hoofdstuk 5 zijn de resultaten van het onderzoek te vinden.

In hoofdstuk 6 staan conclusies, aanbevelingen en discussiepunten. Bij de conclusies is antwoord gegeven op de deelvragen en de hoofdvraag. In de volgende paragraaf wordt er gekeken naar verbeterpunten. Wat zouden de volgende keer beter anders kunnen bij het uitvoeren van het onderzoek. Tot slot staan in dit hoofdstuk uitbreidingen n.a.v. het onderzoek omschreven.

Normaliter worden de lessen, zoals rekenen, taal en spelling aangeboden via een methode. De kinderen weten wat ze te wachten staat en maken de opdrachten, omdat dit van ze gevraagd wordt. De reacties van kinderen zijn over het algemeen niet erg positief als er aan ze gevraagd wordt wat ze van deze ‘methodelessen’ vinden. Kinderen zijn niet altijd even betrokken bij methodelessen. Betrokkenheid van kinderen bij wat ze doen, is een belangrijke voorwaarde om tot ontwikkeling te komen¹. De leerkracht heeft hier een grote invloed op. Hoe bied je een bepaalde stof aan? Durft de leerkracht de methode los te laten, en te kijken naar wat de kinderen echt nodig hebben om een lesdoel te bereiken? De methodes worden steeds dikker en de leerkracht steeds dunner (qua leergerichte oplossingen)².

Een geschikt model om kinderen betrokken te maken voor leeractiviteiten, vinden wij het verhalend ontwerpen. Verhalend ontwerpen is ontwikkeld in Schotland door o.a. Steve Bell. In een verhalend ontwerp verlopen de leeractiviteiten als een verhaal, dat door de leerlingen zelf wordt ingevuld³. De kinderen gaan “onbewust” bezig om een probleem op te lossen. Verschillende vakken komen aan bod bij een verhalend ontwerp. Om verschillende vakken te kunnen integreren hebben we een workshop gevolgd over verhalend ontwerpen⁴.

Tegenwoordig wordt er veel gebruik gemaakt van media. Je kunt media eigenlijk niet meer wegdenken in het dagelijks leven. Het is belangrijk dat kinderen op een goede manier leren omgaan met media, omdat kinderen vroeg of laat met media in aanraking komen.

Dit is de reden dat wij wilden onderzoeken of het mogelijk is om een media in te zetten bij een verhalend ontwerp. Dit doen we door het maken van een stappenplan. Door het uitvoeren van het stappenplan ontstaat er een ‘digitaal verhalend ontwerp’. Deze wordt uitgevoerd in de praktijk. Bij deze uitvoering wordt gekeken of de kinderen betrokken en gemotiveerd werken aan het verhalend ontwerp. Wij hebben een korte periode voor het uitvoeren van dit stappenplan. Hierdoor kunnen we bijvoorbeeld niet bewijzen dat kinderen echt ‘mediavaardiger’ worden. Wel kan onderzocht worden of de kinderen meer betrokken en gemotiveerd aan de slag gaan met leeractiviteiten.

¹ Aangetroffen op 16 oktober op: educatie-en-school.infonu.nl

² Aangetroffen op 16 oktober op: www.onderwijsgek.nl

³ Aangetroffen op 16 oktober op: www.leraar24.nl

⁴ Marissa Grootens (2012)

2.1 Verhalend ontwerpen

2.1.1 Verhalend ontwerpen

Steve Bell ontwikkelde in Schotland een bijzondere benadering van onderwijs: 'Storyline approach to Education'. Andere landen werden al snel enthousiast over deze benadering van onderwijs, waaronder Nederland. In Nederland wordt deze benadering van onderwijs 'verhalend ontwerpen' genoemd. Het vertellen van een verhaal is een van de oudste vormen van onderwijs. De naam 'verhalend ontwerpen' zegt al veel over de benadering. Bij verhalend ontwerpen verlopen de leeractiviteiten als een verhaal. Verhalend ontwerpen is geschikt voor alle leeftijden. De betrokkenheid van de kinderen speelt een belangrijke rol in het verhalend ontwerp. De leerkracht zorgt voor een uitdagende leeromgeving die aansluit bij de belevingswereld van kinderen, waardoor kinderen zelf tot activiteiten komen. Zo is er veel ruimte voor de kinderen om eigen beslissingen en initiatieven te nemen. Kinderen worden aangesproken op wat ze **wel** kunnen.

In een verhalend ontwerp komen verschillende vakgebieden aan de orde.

Er zijn minstens zeven soorten verhalende ontwerpen te onderscheiden⁵:

- ontwerpen waarbij kinderen een organisatie oprichten;
- ontwerpen waarbij kinderen een fantasiewereld betreden;
- ontwerpen waarbij kinderen een mysterie oplossen;
- ontwerpen waarbij kinderen een sciencefictionavontuur meemaken of naar de toekomst gaan;
- ontwerpen waarbij kinderen de directe omgeving verkennen;
- ontwerpen die gericht zijn op een speciale gelegenheid of een actuele gebeurtenis;
- ontwerpen die het accent leggen op één vakgebied.

Om een verhalend ontwerp te starten moet de leerkracht een onderwerp kiezen. Veelgebruikte aanleidingen voor het kiezen van een onderwerp zijn: het benutten van klassieke verhalen, het denken over beroepen in het dagelijks leven, toewerken naar feestdagen, integreren van ICT in je onderwijs, en het uitgaan van wat kinderen in de klas nodig hebben.

De vijf belangrijkste componenten van verhalend ontwerp zijn:

- De verhaallijn en de episodes: De verhaallijn en de episodes bepalen de grote lijn.
- De sleutelvragen en de incidenten. De sleutelvragen en de incidenten maken leeractiviteiten mogelijk.
- De wandfries. De wandfries getuigt van het door de kinderen ondernomen werk.

Het verhalend ontwerpen begint met een uitdagende start. Het verhalend ontwerp is verdeeld in episodes. Als leerkracht moet je een goed plot bedenken. Als de leerkracht een goed plot bedenkt, ontstaat er samenhang tussen de verschillende episodes.

De kinderen komen tot leeractiviteiten door de sleutelvragen. Alles wat kinderen maken wordt in het lokaal opgesteld in een chronologische volgorde of verzameld in een persoonlijk portfolio. Dit wandfries is belangrijk, omdat het de geschiedenis van eigen activiteiten weergeeft en zo kunnen kinderen zien wat ze hebben bereikt.

Een presentatie is een goed middel om een verhalend ontwerp af te sluiten.

⁵ VOS, E e.a., (2007) *Verhalend ontwerpen*

2.1.2 De rol van de leerkracht

Ook al lijkt het voor veel kinderen niet zo, de leerkracht speelt een erg belangrijke rol in een verhalend ontwerp. De leerkracht zorgt voor een uitdagende leeromgeving, waardoor kinderen komen tot leeractiviteiten. Dit gebeurt, doordat de leerkracht sleutelvragen stelt. Zo zorgt de leerkracht voor betrokken kinderen. De kinderen hebben veel vrijheid, maar de leerkracht biedt structuur waar nodig. De leerkracht maakt een inhoudelijke voorbereiding door middel van een draaiboek, waarin de grote lijnen al vast staan. Door het maken van een draaiboek wordt nagedacht over de leerdoelen voor de kinderen. Wat wil de leerkracht dat leerlingen leren bij het verhalend ontwerpen.

2.1.3 Verhaallijn

Als een onderwerp van het verhalend ontwerp is vastgesteld, gaat de leerkracht werken aan de verhaallijn. Over het algemeen geldt bij het uitwerken van een verhaallijn: hou het simpel! Als er veel details aan een verhaallijn worden toegevoegd, moeten kinderen er elke keer weer inkomen. Een veelgebruikte regel bij het maken van een verhaallijn is dat in de eerste episode de hoofdpersoon en de omgeving worden gecreëerd. Er zijn uitzonderingen op deze regel.

Veel verhalend ontwerpen beginnen met een beginsituatie, daarna komt er een complicatie en als laatst een oplossing.

Hoe een verhaallijn gemaakt moet worden is niet uit te leggen. Het is moeilijk om te zeggen wat een verhaal boeiend maakt, laat staan dat je kunt weten hoe je een goed verhaal ontwerpt.

Bij een verhalend ontwerp komen de leeractiviteiten uit de kinderen zelf. Het bedenken van de leeractiviteiten ontstaat door de verhaallijn. Als de verhaallijn in grote lijnen is gemaakt, moet er goed gekeken worden of het gewenste leereffect bereikt wordt met de verhaallijn.

Door een goed plot te bedenken roept de leerkracht betrokkenheid op bij het kind. Zo blijf een kind geboeid. Als er eenmaal een goed plot is, heeft de leerkracht een hulpmiddel waarmee samenhang tussen de episodes kan ontstaan. De grote lijn in het verhaal wordt behouden en het voorkomt dat er afgeweken wordt van de uiteindelijk gewenste leereffecten.

2.1.4 Draaiboek

De Schotse grondleggers van verhalend ontwerpen beperkten zich meestal tot zeer globale draaiboeken. Het draaiboek kan op verschillende manieren worden gemaakt. Maar in de meeste draaiboeken staan de episodes, sleutelvragen, leeractiviteiten, middelen en de organisatie kort omschreven. Het kan zijn, dat een globaal draaiboek in het begin te weinig houvast biedt om een ontwerp uit te voeren. Het ontwerp kan dan verder uit geschreven worden op kaartjes.

2.1.5 Sleutelvragen

Het stellen van vragen is één van de meest gebruikte hulpmiddelen bij het onderwijzen. Er zijn twee soorten vragen: 'schoolse vragen' en 'echte vragen'. 'Schoolse vragen' hebben het doel om kinderen naar één bepaald antwoord te leiden. 'Echte vragen' oftewel sleutelvragen hebben als doel de kinderen te interesseren, te activeren of te laten reflecteren. De sleutelvragen zijn bij een verhalend ontwerp van essentieel belang. Het zijn vragen, die kinderen uitdagen om zelf antwoorden te bedenken. Het stellen van sleutelvragen is voor leerkrachten vaak het moeilijkste onderdeel van het verhalend ontwerpen.

Goede sleutelvragen hebben de volgende eigenschappen⁶

- er is meer dan één antwoord op mogelijk;
- ze zetten kinderen aan tot analyseren en nadenken;
- ze banen een weg naar de eigen verbeelding;
- ze bieden kinderen gelegenheid om hun eigen ervaring weer te geven;
- ze geven kinderen de kans om hun eigen kennis op te rakelen;
- ze bieden kinderen een veilig gevoel;
- ze geven kinderen hun verantwoordelijkheid;
- en ze leiden tot nieuwe vragen, waaronder ook vragen die door kinderen worden gesteld.

Niet elke sleutelvraag bevat al deze eigenschappen.

Het stellen van sleutelvragen is te leren. Door te oefenen met het stellen van sleutelvragen, word de leerkracht hier vaardiger in. Bij het voorbereiden van het stellen van sleutelvragen, kan de leerkracht vast nadenken over het antwoord wat de kinderen kunnen geven, zo kan de leerkracht testen of het handige sleutelvragen zijn.

De leerkracht hoeft niet de zekerheid uit te stralen dat hij al weet hoe het zit. De leerkracht kan de kinderen om hulp vragen. Zo komen de kinderen met eigen antwoorden. Na het stellen van een sleutelvraag kan er een stilte ontstaan. Zo krijgen kinderen de kans om na te denken. Bij een verhalend ontwerp speelt de leerkracht vaak een stukje toneel. De leerkracht maakt zichzelf niet kwetsbaar als leerkracht, maar juist sterk, als hij ook wat van zijn eigen gevoelens laat zien. Het is belangrijk dat de leerkracht de kinderen serieus neemt. Vraag de kinderen naar gevoelens en ervaringen.

Soms wordt er een sleutelvraag gesteld aan het einde van de dag. Zo zijn kinderen ook buiten school betrokken bezig met het verhalend ontwerp. De leerkracht moet door sleutelvragen de kinderen stimuleren om samen aan de slag gaan.

⁶ VOS, ERIK, e.a., (2007) *Verhalend ontwerpen*

2.1.6 Wandfries

Het is belangrijk dat bij een verhalend ontwerp een wandfries wordt aangelegd. De wandfries is een muur, tafel of ander stuk ruimte dat ingericht wordt bij het verhalend ontwerpen. In het begin is de wandfries nog leeg. Door bezig te zijn met het verhalend ontwerp ontwikkelt de wandfries zich. Kinderen hebben belang bij de wandfries. Niet alleen vanwege de sfeer, maar de wandfries geeft ook de geschiedenis weer van de activiteiten van kinderen. Kinderen kunnen zien wat ze allemaal al gedaan hebben en hoe het eruit ziet.

Door de wandfries groeit het verhaal. Ook helpt de wandfries om de draad van het ontwerp weer op te pakken. Zowel voor de leerkracht als de kinderen. Door het maken van een mooi wandfries, kunnen kinderen ook aan anderen laten zien wat ze hebben gedaan.

2.1.7 ICT integreren

Om een verhalend ontwerp te starten moet de leerkracht een onderwerp kiezen. Veelgebruikte aanleidingen voor het kiezen van een onderwerp zijn het benutten van klassieke verhalen, het denken over beroepen in het dagelijks leven, toewerken naar feestdagen, integreren van ICT in je onderwijs, en het uitgaan van wat kinderen in de klas nodig hebben.

Het is mogelijk om kinderen in een verhalend ontwerp zinvol met computers te laten werken. Voor leerkrachten is verhalend ontwerpen een mooie aanleiding om met ICT aan de slag te gaan.

Je kunt ICT toevoegen aan een verhalend ontwerp, maar er kan ook een verhalend ontwerp gemaakt worden gericht op ICT. Bijna elk verhalend ontwerp is geschikt voor het toevoegen van ICT.

Hieronder een lijstje van enkele standaardprogramma's die ingezet kunnen worden bij een verhalend ontwerp:

- Programma's voor fotobewerking;
- Webeditors (maken van een website);
- Spreadsheets (digitaal rekenblad);
- E-mail
- Tekenprogramma's;
- Tekstverwerker;
- Databaseprogramma's.

Natuurlijk kan er ook gebruikt worden gemaakt van het internet. Bijvoorbeeld voor het zoeken van informatie.

Als de leerkracht ICT in wil zetten bij het verhalend ontwerp, hoeft de leerkracht niet het hele programma te beheersen. De leerkracht kan ook samen met de kinderen uitzoeken hoe een programma werkt.

Verhalend ontwerpen die specifiek over ICT gaan, zijn er nauwelijks.

Programma's voor fotobewerking

Voor het bewerken en afdrukken van foto's was vroeger een donkere kamer of een professioneel fotolaboratorium en een speciale opleiding nodig. Later hebben digitale camera's en computers echter voor een revolutie op het gebied van fotografie gezorgd, waardoor iedereen voortaan thuis foto's kan bewerken en afdrukken.

De digitale camera is erg geschikt om te gebruiken bij een verhalend ontwerp. Kinderen kunnen het proces fotograferen of filmen. Ook kunnen kinderen de digitale camera gebruiken voor het maken van reportages of collages.

Bij een digitale camera kunnen kinderen zelf foto's of video's maken, die ze daarna direct terug kunnen zien. Instellingen kunnen veranderd worden, om het resultaat te verbeteren.

Veel mensen beschikken tegenwoordig over een digitale camera. Als de digitale camera gebruikt moeten worden bij een verhalend ontwerp is het vaak mogelijk om dit te regelen. Als kinderen er goed mee om gaan, kunnen kinderen van thuis een digitale camera meenemen.

Dit kan ook weer een nadeel zijn, want niet alle ouders willen hun camera uitlenen. Ook een nadeel van de digitale camera is, dat batterijen vaak snel op zijn of de camera aan de lader moet. Hier moet dus rekening mee gehouden worden, voordat de camera's worden gebruikt.

Webeditors (maken van een website)

Websites kunnen kinderen maken voor het verhalend ontwerp om te laten zien wat ze hebben gedaan, maar het kan ook in het ontwerp passen als er bijvoorbeeld een winkel met kinderen wordt gemaakt. Dan kunnen kinderen voor deze winkel een website maken.

Er zijn veel verschillende websites om een eigen website te maken. Als je zelf een website maakt ben je vaak goedkoper uit. Bij een verhalend ontwerp kunnen kinderen ook zelf een website maken (ook wel weblog genoemd). Op een weblog kunnen foto's, filmpjes, een gastenboek en nog veel meer worden gezet. Kinderen kunnen zelf een weblog vormgeven.

Spreadsheets (digitaal rekenblad)

Boekhouders, winkeliers of verenigingen maken vaak gebruik van spreadsheets. Het kan dus ook zijn dat dit bij een verhalend ontwerp toegepast wordt. Wel is dit meer voor de bovenbouw, en moet de leerkracht wel even begeleiden, omdat dit geen standaardprogramma voor kinderen is.

Een spreadsheet is een computertoepassing om rekenkundige bewerkingen uit te voeren. Bij spreadsheets kan een enkel getal in een grote tabel veranderd worden, waarna direct alle formules in het werkblad opnieuw doorgerekend worden. Ook kan deze tabel in allerlei grafieken weergegeven worden.

E-mail

Vroeger schreven mensen brieven naar elkaar. Tegenwoordig gaat het meeste contact via e-mail. Bij een brief was het soms lastig om een handschrift te ontcijferen, bij een e-mail heb je hier geen last van. Ook is een e-mail snel verzonden. E-mails verzenden is via de meeste sites gratis. Wel is het belangrijk om over goed internet te beschikken en moet je weten of de persoon die je wilt mailen wel een e-mailadres heeft. Sommige personen kijken niet vaak op hun mail. Dringende zaken kunnen dan beter niet via mail gedaan worden.

Via e-mail kunnen kinderen digitaal communiceren. Het is goed om kinderen te leren hoe een nette mail opgesteld moet worden. Bij een verhalend ontwerp kan e-mail een goed middel zijn om kinderen te laten communiceren. Op hotmail.com kunnen kinderen zelf een e-mailadres maken. Er zijn ook nog andere sites waarbij kinderen een eigen e-mailadres kunnen maken. Wel moet er toezicht gehouden worden, zodat kinderen niet zomaar iedereen gaan mailen.

Tekenprogramma's

Er zijn verschillende digitale tekenprogramma's te vinden. Op de computer staat vaak standaard Word en Paint. Word is niet een specifiek tekenprogramma, maar er kan wel gebruik van gemaakt worden om iets te ontwerpen. Dit zijn de bekendste programma's om te tekenen. Het is lastig om digitaal te tekenen en kinderen leren niet omgaan met verschillende materialen. Het voordeel is dat er eenvoudig iets gewist of teruggehaald kan worden. Dit lukt op papier niet. Ook is er weinig materiaal nodig op deze manier. Er zijn standaard vormen, zodat vormen niet zelf gemaakt hoeven worden. Plaatjes kunnen van het internet worden gehaald en daarna worden bewerkt.

Tekenprogramma's kunnen in een verhalend ontwerp gebruikt worden om logo's te ontwerpen, plattengronden te tekenen, ansichtkaarten te maken, etc. Tekenprogramma's gebruiken kinderen later waarschijnlijk nog wel eens bij een opleiding, het kan dus zeker geen kwaad om kinderen al jong kennis te laten maken met een digitaal tekenprogramma.

Tekstverwerker

Een tekstverwerker is een digitaal programma voor het schrijven, opmaken, en bewerken van teksten. Microsoft Word is de meest bekende tekstverwerker.

Tekstverwerkers hebben veel voordelen. Er is een spellingscontrole aanwezig, fouten kunnen snel worden verbeterd, de opmaak van een tekst kan worden aangepast, er zijn verschillende lettertypes, groottes en stijlen en teksten kunnen opgeslagen worden.

De spellingscontrole geeft de meeste fouten weer, maar niet alle fouten worden door de spellingscontrole gesignaleerd. Sommige mensen/ kinderen kunnen niet erg snel typen. Voor deze mensen/kinderen is het makkelijker om een brief te schrijven. Ook moet je weten hoe je met het programma om moet gaan, want anders kan iemand bijvoorbeeld een stuk tekst wissen, zonder te weten hoe je het terug kunt halen. Ook opslaan geeft soms moeilijkheden, want waar moet een bestand opgeslagen worden, zodat het bestand teruggevonden kan worden.

Ook hier is het goed dat kinderen al om leren gaan met het gebruiken van een tekstverwerken, omdat kinderen hier later veel mee te maken krijgen. Kinderen kunnen bij verhalend ontwerpen brieven, verslagen, verhalen etc. uitwerken en typen

Databaseprogramma's

Databaseprogramma's zijn programma's die gemaakt zijn om informatie mee op te slaan en te beheren. Databaseprogramma's worden bijvoorbeeld gebruikt door financiële instellingen en bedrijven. Op kleinere schaal ook privé. Kinderen zouden kennis kunnen maken met databaseprogramma's als ze bijvoorbeeld een winkel 'beginnen'. Wel moet de leerkracht enkele kennis hebben om de kinderen te laten werken met databaseprogramma's. Deze programma's zijn namelijk niet erg bekend.

2.2 Mediawijsheid

2.2.1 Visie op mediawijsheid

Kinderen zijn tegenwoordig erg handig in het oppakken van nieuwe technologie. Ze weten niet beter, omdat ze in deze wereld zijn opgegroeid. Het gebruik maken van televisie, computer, Ipad en telefoon gebeurt vrijwel dagelijks door kinderen. leerkracht kan deze media gebruiken in de praktijk. De handigheid die de kinderen hebben, leidt nog niet automatisch tot wijsheid. Wat is wijsheid als het gaat om het gebruik van media?

Gebruik van media zou plezierig moeten zijn, maar ook prikkelend, uitdagend, leerzaam en stimulerend.

Een mediawijze leerling kan op zelfbewuste wijze gebruikmaken van de positieve mogelijkheden die media bieden, zonder daarbij zichzelf of anderen te schaden.⁷

Als wij kijken naar deze visie dan vinden we wel dat de school zich bewust moet zijn van de positieve mogelijkheden, voordat dit toegepast wordt binnen het huidige onderwijs. Bij het tweede gedeelte van de hierboven beschreven visie denken wij aan Youtube, Hyves, weblog etc. Kinderen leren niet alleen omgaan met deze programma's, maar leren er ook positief gebruik van te maken, zodat ze zichzelf of anderen niet schaden.

De nieuwste mediatoepassingen (social media) zijn veel gecompliceerder dan 'gewone' media, zoals televisie of radio. Bij deze vorm van media wordt er veel gebruik gemaakt van interactie. Mensen kunnen zichzelf laten zien of horen, ergens op reageren en contact leggen met verschillende mensen. De leerkracht kan kinderen hierop voorbereiden, door ze voorlichting te geven over de mogelijkheden en gevaren van de nieuwste mediatoepassingen. Om kinderen mediawijsheid bij te brengen is het verstandig om vooral in te spelen op de positieve houdingen tegenover het gebruik van nieuwe media.

De meest gebruikte visie op mediawijsheid is tegenwoordig dan ook aangescherpt en luidt als volgt:
Het intensief begeleiden van kinderen bij het inzetten van media voor het eigen welzijn en persoonlijke ontwikkeling, als onderdeel van diens vorming tot volwaardig democratisch burger van de 21^e eeuw.

⁷ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

2.2.2 Definitie van mediawijsheid

De Raad voor Cultuur omschreef mediawijsheid als: het geheel aan kennis, houding en vaardigheden om zich bewust, kritisch en actief te kunnen bewegen in een fundamenteel gemedialiseerde wereld, maar lichtte niet toe welke kennis, houding en vaardigheden het betreft en wat er concreet bedoeld werd met ‘bewust, ‘kritisch’ en ‘actief’⁸.

Voormalig minister Plassterk onderscheidde in zijn beleidsnota drie mediawijsheid perspectieven: *bij mediawijsheid gaat het om de gewenste vaardigheden, kennis en houding om vanuit ten minste drie perspectieven goed met media om te kunnen gaan: functioneel (als voorwaarde voor participatie en ontwikkeling), inspirerend (om nieuwe kansen en mogelijkheden te ontdekken) en alert (het met een kritisch oog omgaan met de media)*⁹

Op basis van het bovenstaande gaan wij dieper in op vier mediawijsheid aspecten, die samen het gehele veld van mediawijsheid in het onderwijs bestrijken:

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. Techniek | 3. Analyse |
| 2. Creativiteit | 4. Reflectie |

1. Techniek

Beheersing van computervaardigheden die nodig zijn om zelf mediaproducties te kunnen maken en om actief bezig te zijn met sociale netwerken.

2. Creativiteit

Op een creatieve manier bezig zijn media. Hierbij kan gedacht worden aan: Het ontwerpen van een logo.

3. Analyse

Kennis over de werking en invloed van media over het algemeen, en het zelf kunnen inschatten wat bepaalde mediaboodschappen los maakt bij de ontvanger.

4. Reflectie

Bewust zijn van de eigen houding en gedrag tegenover anderen via media, maar zich ook bewust zijn van de normen en waarden binnen het omgaan met sociale media.

Als we alles van bovengenoemde samenvatten komen wij uit op de volgende definitie:

Onze definitie

Mediawijsheid is de kennis, houding en vaardigheden om op technisch bekwame, creatieve, analytische en reflectieve wijze met media om te gaan, voor het eigen welzijn en de persoonlijke ontwikkeling die nodig zijn om te kunnen functioneren.

⁸ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

⁹ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

2.2.3 De vier aspecten van mediawijsheid

1. Techniek

Om je te kunnen uiten door middel van media heb je een aantal basisvaardigheden nodig. Veel van deze vaardigheden zijn al bekend binnen het onderwijs, o.a. bij informatica.

De basisvaardigheden zijn bijv. tekstverwerken, PowerPoint en het maken van spreadsheets.

Om een kind mediawijs te laten worden moet er ook aandacht besteedt worden aan de vaardigheden op het gebied van sociale media. Kinderen krijgen verschillende lesjes op het gebied van sociale media. Hierbij kun je denken aan: een weblog opzetten/ beheren, reacties modereren, eenvoudige games maken, foto's bewerken, video's monteren/ publiceren, online stemmen, video's plaatsen op YouTube en artikelen toevoegen aan Wikipedia.

Vakken die je hier aan kunt koppelen:

- Informatica
- Handvaardigheid
- Techniek

2. Creativiteit

Creativiteit is een sleutelwoord in de wereld vol met media. Het is niet alleen erg belangrijk bij zelfexpressie via media, maar zonder creativiteit is participatie niet mogelijk. Kinderen moeten de mogelijkheden krijgen om te kunnen spelen en tot goede ideeën te komen.

Binnen een mediawijsheid programma op school kan media- creativiteit op twee verschillende manieren bevorderd worden. Ten eerste kunnen kinderen leren hoe ze hun mediaproducties (filmpjes, presentaties etc.) zelf kunnen inrichten. Dat betekent dat ze door afkijken, goede begeleiding en simpel uitvoeren, leren wat mooi is en vragen leren stellen als: hoe kan ik met mijn film, muziek, tekst of foto's andere mensen ontroeren, aan het lachen maken of laten nadenken? Bijvoorbeeld aan het maken van een foto-expositie met zelfportretten, of kleine korte films gemaakt in groepjes.¹⁰

Vakken die je hier aan kunt koppelen:

- alle creatieve vakken in het basisonderwijs
- Taalonderwijs om reclame of film te maken

¹⁰ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

3. Analyse

Analyse is het mediawijsheid- aspect dat het meest aansluit bij het vroegere media- educatie. Bij analyse gaat het om het leren 'lezen' van de media, oftewel het begrijpen van de media en er kritische naar kunnen kijken.

Bijvoorbeeld:

- Bij films en reclames kan gekeken worden naar de technische aspecten, zoals camera werk en het script.
- Bij tv- journaals kan gekeken worden naar de beelden die gepresenteerd worden
- Reclamespots bekijken. Dit biedt veel inzicht in de werking van marketing.

Op gelijksoortige wijze kunnen media- uitingen worden geanalyseerd. Dat betekent dus niet alleen de analyse en interpretatie van kranten, films, en televisieprogramma's, maar ook van online informatie, (online) reclame, videoclip en het gebruik van sociale media in het algemeen.¹¹

Kritische media- analyse is belangrijker dan ooit. De oneindige hoeveelheid informatie op het internet is vaak moeilijk in te schatten, omdat niet altijd duidelijk is wat de status, herkomst en betrouwbaarheid ervan is.

Voor leerlingen is het vaak erg verleidelijk om werkstukken bij elkaar te knippen en te plakken. Het aanleren van informatievaardigheden, het kunnen beoordelen, selecteren en rangschikken van informatie die ze op het internet gevonden hebben, staat dan ook hoog op de agenda van veel scholen. Leerlingen zijn het verplicht om de volgende regels op te nemen in hun werkstuk of verslagen:

- Wie is de auteur van deze webtekst?
- Hoe betrouwbaar is deze informatie?
- Voor wie is de tekst bedoeld?

Kritische analyse is iets anders dan 'kritiek hebben'. Het gaat er dus niet om dat leerlingen zouden moeten leren wat er allemaal niet deugt, maar dat ze leren om informatie te beoordelen.¹²

Vakken die je hier aan kunt koppelen:

- Talen: om kinderen gevoelig te maken voor verschillende 'mediatalen'
- Filosofie
- Sociale emotionele ontwikkeling

¹¹ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

¹² ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

4. Reflectie

Bij reflectie gaat het om het kritisch afstand kunnen nemen van het eigen mediagebruik, om het eigen voelen, denken en handelen en de eigen identiteit te kunnen beschouwen en analyseren. 'Wat doet de media met mij? Wat doe ik ermee? Hoe reageer ik erop? Enz.' Een school die leerlingen leert reflecteren op het eigen mediagedrag, leert kinderen nadenken over morele kwesties (is iets goed of juist kwaad?), maar ook over de gevolgen van het eigen gedrag.

Morele kwesties

Kinderen en jongeren die gebruik maken van internet, kunnen zich allerlei vragen over zichzelf stellen, zoals:

- Welke persoonlijke informatie zet ik wel en niet online?
- Wat moet ik doen als ik online bedrogen of gepest wordt?
- Hoe verwerk ik de gewelddadige of seksuele beelden die ik gezien heb?
- Doe ik iets fout als ik seks heb via een webcam?

In eerste instantie is het de taak van de ouders om hun kinderen te helpen bij het beantwoorden van dit soort vragen. Maar soms weten ouders niet hoe dat moet, of worden ze door hun kinderen niet serieus genomen. Vandaar dat ook de school een taak heeft.

Het voordeel van erover praten in de klas, is dat daar ook leeftijdsgenoten zijn die erover mee kunnen denken.

Reflectie op het eigen mediagebruik is gericht op het bepalen van je eigen grenzen, en het ontwikkelen van een eigen standpunt over zaken als:

- | | |
|------------------|-------------------|
| - Online respect | - Privacy |
| - Vriendschap | - Zelfpresentatie |
| - Seksualiteit | - Geweld |

Pedagogisch gezien is het bij deze persoonlijke aspecten van mediawijsheid belangrijk om de kinderen zelf aan de slag te zetten met de morele dilemma's die zich online kunnen voordoen, en om ze zelf te laten nadenken over de betekenis van hun digitale identiteit.

Aangezien het hier gaat om vragen over goed en kwaad, is het bijna onmogelijk om als leerkracht neutraal te blijven. Dat hoeft ook niet. Een leerkracht mag best zijn of haar eigen mening over bepaald online gedrag uiten, zolang er maar voldoende ruimte blijft voor de kinderen om daarin een eigen positie te kiezen. Wat dat betreft is het net als met opvoeden in het algemeen: je kunt bepaald gedrag veroordelen, zolang je maar niet de persoon veroordeelt die dat gedrag vertoont.



Figuur 1: Ideale verhouding. Een Mediawijsheidcirkel met vier gelijke kwarten: alle aspecten krijgen naar verhouding evenveel aandacht

Techniek
Creativiteit
Analyse
Reflectie

13

¹³ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

2.2.4 Het mediagebruik van kinderen

Kinderen maken bijna dagelijks gebruik van elektronische media als internet, televisie, mobieltjes, radio's, mp3- spelers en spelcomputers.

Het internet is op dit moment het medium dat de meeste invloed heeft op de leefwereld en de identiteit van kinderen. Ze gebruiken internet ongeveer evenveel als de televisie, maar het verschil in omgang is groot. De televisie wordt voornamelijk passief geconsumeerd, maar het internet nodigt uit tot actieve deelname. Kinderen zijn behalve media- consumenten dus ook media- producenten geworden.

Activiteiten op internet

Zichzelf presenteren

In hun vrije tijd presenteren kinderen zichzelf aan de wereld via verschillende profielsites. Ze vullen hun profielpagina's met allerlei informatie over zichzelf, variërend van gedetailleerde informatie over hun uiterlijk tot hun voorkeuren voor tv- programma's, vakantiebestemmingen en eten. Zo hebben kinderen zelf in de hand hoe ze over willen komen.

Jezelf presenteren via de video- website YouTube wordt ook steeds populairder. Aanvankelijk waren het vooral jongeren uit het voortgezet onderwijs die daar hun zelfgemaakte filmpjes plaatsten, maar de laatste tijd maken ook steeds meer basisschoolleerlingen er gebruik van.

Veel waarheden over jezelf speelt een belangrijke rol. Want hoe meer je over jezelf vertelt, des te betrouwbaarder kom je over. Zo zijn er ook veel kinderen met een weblog, waar ze uitgebreid vertellen over wat hen bezighoudt.

Aan de andere kant kan ook het omgekeerde, namelijk anonimiteit en experimenteren met verschillende identiteiten, juist heel aantrekkelijk zijn. Handige plekken daarvoor zijn online forums, virtuele werelden en online games. In al die gevallen spelen avatars een belangrijke rol. Kinderen kunnen zich daarmee voordoen zoals ze willen, bijvoorbeeld als een ouder iemand of als iemand van een ander geslacht.

De overeenkomst tussen volstrekte eerlijkheid en openhartigheid enerzijds, en jezelf verschuilen achter avatars en andere identiteiten anderzijds, is dat het allebei zeer effectieve methodes zijn voor kinderen om te achterhalen wat er van hen verwacht wordt door hun leeftijdsgenoten. Door de reacties van anderen leren ze de groepsnormen kennen, en worden ze getraind in sociaal gedrag.

Communiceren

Kinderen maken vooral gebruik van internet om te kunnen communiceren met leeftijdsgenoten. Dit wordt veelal gedaan doormiddel van chat via MSN en het reageren op profielen. Dat leidt tot allerlei nieuwe en creatieve manieren van communiceren. Want meestal kun je de ander niet direct zien of horen (tenzij er ook een webcam en/of een headset gebruikt wordt), je kunt de ander in ieder geval niet ruiken of aanraken, en als je geschreven tekst gebruikt moet je die tekst meestal razendsnel invoeren (e-mail, waarbij je wel de tijd hebt om rustig te kunnen tikken, is niet erg populair onder kinderen). Vandaar het intensieve gebruik van smileys, emoties, afbeeldingen, afkortingen etc.

Niet alleen de vorm, maar ook de inhoud is anders. Eigenlijk is er in veel gevallen zelfs nauwelijks sprake van inhoud. Toch gaat het wel degelijk ergens over, namelijk om het feit dat er gecommuniceerd wordt. Waar je vroeger nog de briefjes door de klas zag gaan met geheime boodschappen daarop, typen de kinderen tegenwoordig deze berichten bij elkaar op het profiel.¹⁴

Vriendschappen onderhouden

Via internet kunnen veel meer vriendschappen tegelijkertijd onderhouden worden dan normaal, en het is natuurlijk precies wat kinderen leuk vinden. Twee- of driehonderd vrienden via de chat of op een profielensite is geen uitzondering: voor sommige kinderen kunnen het er niet genoeg zijn.

Net als bij het online communiceren, moet er ook in dit geval onderscheid gemaakt worden, zoals “dit zijn helemaal geen vriendschappen”. Toch moet je ook daar voorzichtig mee zijn. Kinderen noemen online vrienden zelf namelijk wel ‘vrienden’, dus dan zijn ze dat ook. Inmiddels maken kinderen zelf dan ook het onderscheid tussen ‘bekende vrienden’ en ‘onbekende vrienden’. Het kan dus zeker geen kwaad om in een les te praten over de betekenis van online vrienden en online vriendschappen, en hoe die verschillen van vrienden in het echte leven.

Het delen van informatie

Veel kinderen hebben eigen interesses, en willen deze graag delen met leeftijdsgenootjes. Een kind dat bijvoorbeeld helemaal weg van media, kan zijn interesses delen op <http://www.kennisnet.nl/kids>. Het kind kan informatie vinden over media, tips geven aan anderen, discussies voeren over het oplossen van problemen, etc.

Sommige groepen, met de dezelfde interesses, maken afspraken om op een bepaald tijdstip online te komen. Ouders denken dat hun kinderen niet sociaal zijn als ze achter de computer zitten, maar in de meeste gevallen zijn ze juist erg sociaal (chatten, Facebook, etc.).

Tegenwoordig is het steeds makkelijker om informatie te delen. Je kunt je informatie met wie dan ook delen, bijvoorbeeld via YouTube.

¹⁴ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

Liefde en verliefdheid

Veel kinderen beleven hun eerste liefdeservaringen vaak op internet. Er wordt gebruik gemaakt van de alledaagse programma's, zoals Hyves of MSN. Bij online flirten, wat veel gebeurt, wordt er voordeel ondervonden van online communicatie. Er kan nagedacht worden over wat er wordt gezegd, en doordat men elkaar niet ziet, worden gesprekken sneller intiem. Jongeren maken ook afspraken met elkaar via het internet.

2.2.5 Schaduwkanten van mediagebruik

Het internet kent niet alleen maar vrijheid en blijheid, maar ook haat, agressie en bedrog. Kinderen begrijpen vaak nog niet goed wat het inhoud en hoe ze hier het beste mee om kunnen gaan.

Schelden en bedreigen

Net als in het echte leven is er via internet niet altijd aardig en behulpzame communicatie. Mensen kunnen al hun frustraties kwijt op internet zonder dat andere mensen daar een gezicht bij zien. Je kunt gemakkelijk iemand uitschelden of bedreigen onder een andere naam. Uit onderzoek is gebleken dat er op internet meer gescholden wordt dan in het echte leven. De interactie die op internet plaats vindt is minder subtiel. Men ziet niet hoe een andere persoon reageert, waardoor men minder snel geremd wordt.

Kinderen zijn mentaal nog onvoldoende ontwikkeld en zich in te leven in anderen, waardoor ze zich vaak niet realiseren wat de impact van hun dreigementen is¹⁵.

Oplichterij en bedrog

Veel kinderen leren al vroeg dat je op internet niet iedereen kunt vertrouwen. Dit kan zowel door de ouders verteld worden, als op school. Accounts kunnen tegenwoordig eenvoudig gehackt worden.

Een wachtwoord kan worden onderschept, waardoor diegene al het verzamelde materiaal kan wissen of gebruiken. Hierdoor kan ook het wachtwoord worden veranderd, waardoor iemand niet meer in zijn/haar eigen account kunt komen. Vervolgens kunnen er rare berichten worden verstuurd onder zijn/haar naam.

Online pesten

Er zijn meerdere vormen van online pesten. Hieronder een aantal voorbeelden.

- Het sturen van anonieme dreigmails
- scheldpartijen of bedreiging via sociale netwerken
- Het publiceren van gênante foto's/ video's
- Het publiceren van telefoonnummers, met uitnodiging om te bellen

¹⁵ ZWANENBERG, F. (2010) *Handboek Mediawijsheid op School*

Doordat mensen op internet zich verschuilen achter een valse naam, wordt er meestal gepest met een ontremde functie. Kinderen die normaal gesproken niet goed in een groep liggen lopen het gevaar om via internet ook buitengesloten te worden.

Geweld en seks

Kinderen kunnen zeer vervelende dingen meemaken op het internet. Ze kunnen ongevraagd in aanraking komen met gewelddadige beelden of porno. Voor jonge kinderen kan dit zeer schokkend zijn. De kans dat een kind hiermee te maken krijgt is bijna 100%.

Enige voorbeelden hiervan zijn:

- Kinderen kunnen een verkeerde URL intikken.
- Kinderen kunnen op ongewenste sites terecht komen door het intikken van bepaalde trefwoorden op Google
- Kinderen kunnen alle spelletjes op internet spelen, zelfs als er een label aanhangt van 16 jaar en ouder.
- Jongeren kunnen gechanteerd worden door webcam opnames.
- Jongeren hebben een sterke drang om beelden op te zoeken met onsmakelijke beelden.¹⁶

¹⁶ Aangetroffen op 19 oktober: www.mijnkindonline.nl

2.3 Betrokkenheid

De betrokkenheid van kinderen is erg belangrijk om tot ontwikkeling te komen. Betrokkenheid vergroten gaat verder dan goed les kunnen geven of een spannend verhaal vertellen. Betrokkenheid wordt vergroot, door kinderen bij het onderwerp te betrekken of het kind groter maken binnen een activiteit. Participeren in een activiteit die samen met jou, de leerkracht, en met andere kinderen ondernomen wordt heeft veel kans van slagen. Samen leren is leuker dan alleen.

De leerkracht kan ook inspelen op de beleavingswereld van de kinderen. De betrokkenheid zal waarschijnlijk snel toenemen. De betrokkenheid wordt verhoogd als kinderen actief bezig zijn met een onderwerp. De leerkracht moet laten zien dat hij actief bezig wil gaan met het onderwerp. Kinderen vinden het ook fijn als ze meer verantwoordelijkheid krijgen. Dit geeft een zelfverzekerd gevoel. Kinderen zelf laten verwoorden wat ze willen en wat ze te weten willen komen. De betrokkenheid wordt verhoogd als kinderen worden uitgedaagd.

Bij betrokkenheid kennen we vijf verschillende factoren¹⁷ die een belangrijke rol spelen.

- Een goede sfeer en relatie. Kinderen moeten zich veilig en gezien voelen. De leerkracht speelt hierin een belangrijke rol. De leerkracht houdt rekening met het karakter van het kind en de thuissituatie.
- Het juiste niveau. Kinderen moeten uitgedaagd worden voor de opdrachten die ze moeten maken. De leerkracht houdt bij de activiteiten rekening met het leervermogen en de ontwikkeling van het kind.
- Aansluiten bij de leefwereld. Kinderen vinden activiteiten die dicht bij de werkelijkheid liggen, veel zinvoller dan opdrachten die hen niet raken. De leerkracht moet zich verdiepen in de leefwereld van de kinderen en goed luisteren naar de onderwerpen die zijn aandragen.
- Afwisselende activiteiten. Kinderen willen niet alleen maar stilzitten en luisteren, ze willen graag dingen doen. Dat wil niet zeggen dat alles druk moet zijn, want activiteiten en rust kunnen best samengaan.
- Ruimte voor keuzes. Kinderen krijgen veel mogelijkheden om te kiezen. De leerkracht geeft veel ruimte voor de initiatieven van de kinderen.

¹⁷ Aantroffen op 19 oktober op: <http://wij-leren.nl/ervaringsgericht-onderwijs.php>

2.4 Motivatie

Gemotiveerd zijn betekent dat het kind een activiteit wil ondernemen.

Bij motivatie wordt onderscheid gemaakt tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie.

Intrinsieke motivatie verwijst naar het ondernemen van activiteiten uit zichzelf, omdat kinderen het zelf interessant of leuk vinden om te doen.

Extrinsieke motivatie verwijst naar het ondernemen van activiteiten om andere redenen. Dit kan bijvoorbeeld doordat kinderen een hoog cijfer willen halen op de toets, zodat ze dan thuis patat mogen eten. Kinderen zijn vanuit andere drijfveren bezig dan uit zichzelf.

De laatste jaren treedt er een sterke verschuiving op in de onderwijspsychologische theorievorming rond motivatie bij het leren. Deze verschuiving is een verschuiving van extrinsieke motivatie naar intrinsieke motivatie. Het behaviorisme is een extrinsieke motivatie theorie. Een kind doet iets wel of juist niet door straffen en beloningen.

Deze motivatietheorie wordt verdrongen door intrinsieke motivatietheorieën als de 'Self-Determination Theory'¹⁸ van de Amerikaanse onderzoekers Ryan en Deci.

In deze theorie wordt er vanuit gegaan dat kinderen van nature gemotiveerd zijn om te leren. Uit onderzoek is gebleken dat kinderen die intrinsiek gemotiveerd zijn, betere prestaties leveren en vaak dieper op onderwerpen in gaan.

De Self-Determination theory beweert dat een extrinsieke houding komt doordat kinderen het gevoel hebben dat er weinig autonomie is. Kinderen voelen zich op deze manier 'verplicht' om dingen te doen.

Een kind moet zich competent voelen om taken aan te kunnen en hiervoor waardering krijgen van de leerkracht of medeleerlingen. Doordat kinderen het gevoel krijgen dat ze gewaardeerd worden, blijven kinderen gemotiveerder.

Het onderwijs kan meer rekening houden met de van binnenuit gestuurde intrinsieke motivatie van kinderen door in overleg met hen leerdoelen op diverse aantrekkelijke manieren vorm te geven in een gevarieerde leeromgeving binnen en buiten de school en hen keuzemogelijkheden te bieden. De rol van de leraar is daarbij van groot belang. Leerkrachten kunnen autonome motivatie bewerkstelligen door structurerend en autonomierespecterend op te treden (Vansteenkiste e.a., 2007).¹⁹

¹⁸ Ryan en Deci, (2000)

¹⁹ Aangetroffen op 28 oktober op: www.leraar24.nl

2.5 Digitaal verhalend ontwerpen

2.5.1 Ons verhalend ontwerp

In dit onderzoek hebben we een verhalend ontwerp ontwikkelt met als thema 'kunst'. ER is We een draaiboek gemaakt voor de uitvoering.

Voordat het verhalend ontwerp wordt uitgevoerd, wordt de kinderen de basis van Paint aangeleerd, zodat ze al bekend zijn met het programma.

Bij de start van het verhalend ontwerp staat er een vuilniszak met verschillende materialen in de klas. Aan deze vuilniszak hangt een USB stick. Hier is voor gekozen, omdat er dan 'tastbaar' materiaal is voor de kinderen. Uit de kinderen moet komen, wat er met de USB stick gedaan kan worden.

Doordat de kinderen nieuwsgierig worden, raken ze betrokken en gemotiveerd voor het verhalend ontwerp. Op de USB stick staat een filmpje van een kunstenares, die de kinderen om hulp vraagt.

Haar weblog is namelijk gewist. De kunstenares wil graag contact met de kinderen, maar weet niet wat voor e-mailadres de kinderen hebben. De kinderen maken met de groep een e-mailadres aan. De kinderen maken één e-mailadres met de groep, de leerkracht bij is. Zo kan toezicht gehouden worden op wat de kinderen met de mail doen, en kan de leerkracht de schaduwkanten van

mediagebruik tegengaan. Door het mailcontact worden sleutelvragen gesteld aan de kinderen, zodat de kinderen tot leeractiviteiten kunnen komen. Als kinderen betrokken zijn komen ze zelf met leeractiviteiten. Doordat de kinderen hier zelf mee komen, raken de kinderen intrinsiek gemotiveerd. Ook gaan de kinderen ontdekken wat een weblog is en zelf een weblog maken. Doordat samen met de kinderen een weblog wordt gemaakt, hebben de kinderen het idee dat het 'hun' weblog is.

De weblog wordt het digitale wandfries van het verhalend ontwerp. Op de weblog komen foto's, teksten en filmpjes van het verhalend ontwerp. Ook wordt er een gastenboek aangemaakt, om de betrokkenheid en de motivatie van de kinderen te testen. Wel moet het gastenboek goed in de gaten worden gehouden, zodat er geen ongewilde reacties op komen te staan.

In de tweede episode gaan de kinderen kunst ontwerpen. De kinderen bedenken welke materialen ze willen gebruiken en wat ze er van gaan maken. De kinderen typen op Word hoe ze het gaan aanpakken en op Paint maken de kinderen een ontwerp. Paint en Word zijn veelgebruikte standaardprogramma's. We vinden het belangrijk dat de kinderen kennis maken met deze programma's. Zo werken de kinderen aan aspecten van mediawijsheid. De kinderen zijn bezig met techniek. De kinderen maken kennis met de werking van de programma's. Ook wordt door het gebruik van Paint de creativiteit van de kinderen gestimuleerd. Doordat de kinderen werken met de programma's ontdekken ze de werking. Ook leren de kinderen bestanden op te slaan.

In episode 3 maken de kinderen het ontwerp. Deze episode is niet gedigitaliseerd, omdat we vinden dat de kinderen kunst moeten maken met eigen handen. Wel worden hier foto's van gemaakt, deze worden vervolgens geplaatst op de weblog. Ook hebben de kinderen via e-mail contact met de kunstenares.

In de volgende episode (4) wil de kunstenares de kunstwerken graag in kikvorsperspectief en vogelvluchtperspectief zien. De kinderen zoeken zelf op de computer wat deze woorden betekenen. We lopen wel rond, zodat we kunnen zien op wat voor sites de kinderen terecht komen. Vervolgens gaan de kinderen met de digitale camera deze foto's maken. De digitale camera wordt ingezet, omdat dan niet alles via de computer gaat. De kinderen leren nieuwe woorden en leren iets over fotografie. De leerkracht zet samen met de kinderen de foto's op de computer en vervolgens op de weblog.

Ook bij episode 5 wordt de digitale camera ingezet. De kinderen leren hoe ze een filmpje maken met

de digitale camera. De kinderen promoten het kunstwerk.

In episode 6 maken de kinderen kennis met de techniek van het programma Powerpoint. Ook hier wordt de creativiteit van de kinderen aangesproken.

Als afsluiting proberen we een kunstenaar te regelen die in de klas komt. Door een expert in de klas te halen leren de kinderen meer over het onderwerp. We kunnen er voor kiezen om via Skype contact te hebben met een kunstenaar, maar bij het onderwerp kunst vinden we het wel zo leuk als er ook een echte kunstenaar in de klas komt. Ook moet je voor Skype wel over een webcam en microfoon beschikken om contact te hebben.

2.5.2 Stappenplan

In punt 2.5.1 is te zien hoe er aan het door ons ontwikkelde verhalend ontwerp vormgegeven wordt. Het uitgevoerde ontwerp is ontworpen door het gebruik van een stappenplan. Dit stappenplan is ontwikkeld aan de hand van de theorie over verhalend ontwerp en multimedia. Door deze 2 te combineren denken wij dat er een verhalend ontwerp ontstaat, waarbij de kinderen betrokken en gemotiveerd aan de slag gaan. Verhalend ontwerpen gaat in stappen. Deze stappen hebben we bestudeerd en aangepast. Zo ontstaat er een stappenplan om multimedia in te zetten bij een verhalend ontwerp of om een verhalend ontwerp te digitaliseren. Hieronder het stappenplan:

STAPPENPLAN

Digitaal verhalend ontwerpen

Het volgende stappenplan kan gebruikt worden om digitale hulpmiddelen in te zetten bij een verhalend ontwerp. In verschillende stappen wordt omschreven hoe een verhalend ontwerp zelf ontwikkeld kan worden.

Stap 1: Kies een onderwerp.

Om een verhalend ontwerp te starten moet de leerkracht een onderwerp kiezen. Veelgebruikte aanleidingen voor het kiezen van een onderwerp zijn het benutten van klassieke verhalen, het denken over beroepen in het dagelijks leven, toewerken naar feestdagen, integreren van ICT in het **je** onderwijs, en het uitgaan van wat kinderen in de klas nodig hebben. Om een digitaal verhalend ontwerp te maken is het kiezen van een onderwerp als integreren van ICT het best bruikbaar.

Stap 2: Tijdsduur

Van te voren moet er goed nagedacht worden over hoeveel tijd het verhalend ontwerpen in beslag neemt, en wanneer het verhalend ontwerp moet worden uitgevoerd.

Stap 3: Verhaallijn uitwerken

Een handleiding om een verhaallijn op te bouwen is er helaas niet. Bij het maken van een verhaallijn geldt: hou het simpel! Bij te veel details moet de leerkracht de kinderen telkens weer vertellen wat er gebeurt. Het is mooier als de kinderen zelf voor invulling zorgen. Een veel gebruikte regel bij het maken van een verhaallijn is dat in de eerste episode de hoofdpersoon en omgeving worden gecreëerd. Er zijn uitzonderingen op deze regel. Meestal is de verhaallijn gebaseerd op: beginsituatie – complicatie – oplossing.

Om een hoofdpersoon en een omgeving te creëren zijn er verschillende mogelijkheden op het gebied van multimedia. Er kan voor gekozen worden om de hoofdpersoon zelf te bedenken en deze te introduceren d.m.v. een filmpje. Door de hoofdpersoon in het filmpje een mailadres te laten opnoemen, kunnen de kinderen via mail contact houden met de hoofdpersoon. Het filmpje kan op een USB-stick gezet worden, die de kinderen vervolgens ergens in het lokaal vinden. Er kan ook gekozen worden om de hoofdpersoon onherkenbaar te maken, zodat de kinderen dit zelf in kunnen vullen. Dit kan doormiddel van film of geluidsopname.

Stap 4: Multimedia

Bij een verhalend ontwerp kunnen verschillende standaardprogramma's worden ingezet. De leerkracht maakt de keus wat kinderen op dit gebied wilt leren. Kinderen kunnen bijvoorbeeld kennis maken met nieuwe programma's, maar de leerkracht kan er ook voor kiezen kinderen vaardiger te maken in programma's die de kinderen al kennen. Soms is het handig om voor de uitvoering kinderen al kennis te laten maken met deze programma's, zodat er al een basisniveau is. Hieronder een lijstje van standaardprogramma's die ingezet kunnen worden tijdens het verhalend ontwerp:

- Programma's voor fotobewerking;
- Webeditors (maken van een website);
- Spreadsheets (digitaal rekenblad);
- E-mail
- Tekenprogramma's (*Bijv. Paint*)
- Tekstverwerker; (*Bijv. Word*)
- Databaseprogramma's.

Stap 5: Sleutelvragen

De sleutelvragen zijn bij een verhalend ontwerp van essentieel belang. Het zijn vragen, die kinderen uitdagen om zelf antwoorden te bedenken. Goede sleutelvragen hebben de volgende eigenschappen:

- er is meer dan één antwoord op mogelijk;
- ze zetten kinderen aan tot analyseren en nadenken;
- ze banen een weg naar de eigen verbeelding;
- ze bieden kinderen gelegenheid om hun eigen ervaring weer te geven;
- ze geven kinderen de kans om hun eigen kennis op te rakelen;
- ze bieden kinderen een veilig gevoel;
- ze geven kinderen hun verantwoordelijkheid;
- en ze leiden tot nieuwe vragen, waaronder ook vragen die door kinderen worden gesteld.

Niet elke sleutelvraag bevat al deze eigenschappen.

Door sleutelvragen worden kinderen uitgedaagd tot leeractiviteiten.

Sleutelvragen kunnen worden gedigitaliseerd. Sleutelvragen kunnen worden gesteld door de hoofdpersoon via mail of film. Kinderen kunnen door het mailcontact tot leeractiviteiten komen.

Stap 6: Draaiboek

Het draaiboek is een schema waarop het verloop van het verhalend ontwerp op staat (planning). Het is een globale planning. In een draaiboek kunnen de episodes, sleutelvragen, leeractiviteiten, middelen, organisatie en van welke multimedia gebruik wordt gemaakt, kort omschreven worden. Bij een digitaal verhalend ontwerp is het belangrijk dat er een kopje multimedia is, zodat er goed zicht is op welke multimedia ingezet wordt.

Voorbeeld draaiboek:

Episodes	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Middelen	Organisatie	Multimedia
1. De gewiste weblog	- Hoe zouden we contact kunnen houden met de kunstenaar?	- Opstellen van een mail	- Computer	- achter de computer	- Mail

In dit voorbeeld staat een stukje uit één episode omschreven. Een verhalend ontwerp bestaat vaak uit +/- 7 episodes.

Stap 7: De wandfries

Het wandfries is een muur, tafel of ander stuk ruimte dat ingericht wordt bij het verhalend ontwerpen. In het begin is deze nog leeg, door bezig te zijn met het verhalend ontwerp ontwikkelt deze wandfries zich.

Om een wandfries te digitaliseren is een weblog een geschikt middel. Er zijn websites waar kinderen een eigen weblog kunnen ontwerpen, zodat het hun 'eigen' weblog wordt. Op de weblog kunnen foto's, teksten en filmpjes worden geplaatst. Ook kan er een gastenboek worden aangemaakt. Wel is het belangrijk het gastenboek goed in de gaten te houden, zodat er geen ongepaste reacties komen te staan.

3.1 Doel van het onderzoek

Het doel van het onderzoek is een stappenplan ontwikkelen om kinderen betrokken en gemotiveerd bezig te laten zijn met een digitaal verhalend ontwerp. Dit stappenplan kan vaker gebruikt worden door ons of door collega's in het werkveld.

3.2 Probleemstelling

Wij onderzoeken aan welke voorwaarden een stappenplan moet voldoen voor een digitaal verhalend ontwerp, omdat wij het digitaal verhalend ontwerp vaker willen toepassen in ons onderwijs om kinderen gemotiveerder en betrokken te laten werken.

De probleemstelling is besproken met x (docent media- educatie), x (docent pabo) en x (directeur OBS de 'x' school). Hierboven de uiteindelijke probleemstelling. De oorspronkelijke probleemstelling is aangepast, omdat deze nog niet goed afgebakend was.

3.3 Onderzoeksvraag

Is het mogelijk om een stappenplan te ontwikkelen om een verhalend ontwerp te digitaliseren?

3.4 Deelvragen

Theoretische deelvragen:

- Wat houdt verhalend ontwerpen in?
- Welke multimedia kun je inzetten om een verhalend ontwerp te digitaliseren?
- Wat zijn de schaduwkanten van het gebruik van multimedia voor kinderen?
- Welke stappen moet je nemen om tot een digitaal verhalend ontwerp te komen?

Praktische deelvraag:

- Hoe wordt het digitaal verhalend ontwerp door kinderen/ouders en de school ervaren?

3.5 Hypothese

Wij verwachten dat het mogelijk is om een stappenplan te ontwikkelen voor een digitaal verhalend ontwerp. We verwachten dat het verhalend ontwerp niet volledig gedigitaliseerd kan worden, maar dat er wel veel multimedia ingezet kan worden. Dit stappenplan zouden wij (maar ook collega's) in de toekomst vaker in kunnen zetten. We verwachten dat kinderen bij de uitvoering van ons verhalend ontwerp betrokken en gemotiveerd aan het werk gaan, omdat ze dit niet zien als een 'moet' taak.

4.1 Onderzoeksaanpak

Ten eerste worden er verschillende theorieën bestudeerd over digitaal onderwijs, verhalend ontwerpen en betrokkenheid/motivatie bij kinderen om ons meer inzicht te geven op de theoretisch te beantwoorden deelvragen.

Aan de hand de theorie wordt een stappenplan gemaakt om een verhalend ontwerp te digitaliseren. We willen onderzoeken aan welke voorwaarden dit stappenplan moet voldoen.

Voor de praktijkuitvoering wordt een draaiboek²⁰ gemaakt om ervoor te zorgen dat de praktijkuitvoering vloeiend verloopt.

Het is belangrijk dat bij een verhalend ontwerp een wandfries wordt aangelegd. Het wandfries is een muur, tafel of ander stuk ruimte dat ingericht wordt bij het verhalend ontwerpen. In het begin is de wandfries nog leeg. Door bezig te zijn met het verhalend ontwerp ontwikkelt de wandfries zich.

Doordat samen met de kinderen een weblog wordt ontwikkeld, wordt de wandfries gedigitaliseerd.

Een voordeel van de het digitaliseren van de wandfries is dat ouders thuis achter de computer kunnen kijken en reageren op de weblog. De leerkracht kan zien of de kinderen ook buiten school bezig zijn met het verhalend ontwerp.

De uitvoering van het verhalend ontwerp start midden november, en eindigt eind november.

4.1.1 Stappenplan

Aan de hand van de bestudeerde theorie wordt een stappenplan ontwikkeld. Dit stappenplan kan gebruikt worden om een verhalend ontwerp te digitaliseren. In een paar overzichtelijke stappen wordt duidelijk hoe een verhalend ontwerp gedigitaliseerd moet worden, waarbij rekening gehouden wordt met de regels van het verhalend ontwerpen. Dit stappenplan wordt gebruikt om een eigen digitaal verhalend ontwerp te ontwikkelen en uit te proberen. Hierna wordt teruggeblikt op het stappenplan en wordt het stappenplan aangepast waar nodig.

4.1.2 Motivatie en betrokkenheid

In dit onderzoek wordt onderzocht hoe betrokken en gemotiveerd kinderen bezig gaan met een digitaal verhalend ontwerp. Dit testen we op verschillende manieren. Aan het eind van de uitvoering worden vragenlijsten afgenomen bij de kinderen, de ouders en het team van OBS de 'x' school. Ook worden er videobeelden gemaakt. De videobeelden worden geanalyseerd en verwerkt per kind in een tabel. Hierna wordt van de tabel een grafiek gemaakt om een goed overzicht te krijgen.

De reacties op de weblog kunnen ook gebruikt worden om de motivatie en de betrokkenheid te testen.

Als laatst worden eigen bevindingen gebruikt om te testen of de kinderen betrokken en gemotiveerd aan het werk zijn met het verhalend ontwerp.

²⁰ Bijlage I: Draaiboek

4.2 Onderzoeksgroep

De onderzoeksgroep waarbij dit onderzoek wordt uitgevoerd zijn de groepen 5 en 6 van OBS de 'x' school te X. Groep 5 bestaat uit 2 kinderen en groep 6 uit 6 kinderen. Dit is kleine groep, maar wel een groep met verschillende kinderen, vooral op het gebied van betrokkenheid. Voor deze groep is gekozen, als een soort voorbereiding op het mediagebruik in de bovenbouw (internationalisering). Op de dagen dat x aanwezig is zitten de groepen 5 en 6 bij elkaar. Is dit niet het geval dan zit groep 5 bij groep 3 en 4 en groep 6 bij groep 7 en 8. Zo kan het zijn dat de andere groepen ook nog iets meekrijgen van de praktijkuitvoering van het onderzoek.

Om de betrokkenheid en motivatie te testen, worden er vragenlijsten afgenomen bij de ouders van de kinderen en het team van OBS de 'x' school. Het team van OBS de 'x' school bevat 7 docenten.

4.3 Ethische aspecten

Voordat het verhalend ontwerp wordt uitgevoerd, wordt een mail gestuurd naar de ouders. De ouders worden door de mail geïnformeerd, omdat er veel gewerkt gaat worden met internet en andere media. Ook gaan de kinderen mailen met een kunstenaar. De mail moet de ouders duidelijk maken dat hun kinderen niet naar een wild vreemde mailen, maar dat de leerkracht ook ziet wat er via de mail gebeurt. Dit wordt gedaan, omdat ouders zich anders misschien zorgen maken, omdat ze niet goed op de hoogte zijn gesteld. Ouders maken zich vaak zorgen door het verhalen in de media zoals 'cyberpesten', 'chatten met vreemden' etc. De theorie hierover is terug te vinden in punt 2.2 (mediawijsheid).

Tijdens de praktijkuitvoering wordt er gebruik gemaakt van contact via de mail. Er is voor gekozen om samen met de kinderen één mailadres en wachtwoord te maken. Kinderen maken geen eigen mailadres, zodat er zicht is op wat de kinderen met de mail doen.

4.4 Tijdspad

Hieronder de verantwoording van de studiebelastinguren. Dit is een globaal overzicht van onze tijdsindeling. Hierin zit de tijd van het onderzoek en van de bijeenkomsten verwerkt. Per persoon is dit 15 ECTS. Omdat wij ons onderzoek samen doen komt dit dus op 30 ECTS.

In totaal 30 ECTS (840 studie-uren)

Maken van plan van aanpak: +/- 30 uren

- Literatuur opzoeken
- Opzet schrijven
- Gesprekken
- Informatie verzamelen

Theoretische verdieping: +/- 200 uren

- Literatuur uitzoeken in bibliotheek en mediatheek
- Literatuur lezen
- Steekwoorden opschrijven om eerste opzet te krijgen
- Informatie uit internet halen, geschikte websites vinden en informatie eruit halen
- Schrijven van het theoretisch kader

Regelmatige bijeenkomsten: +/-100 uren

- Gesprekken / bijeenkomsten met x
- Gesprekken met andere deskundigen, die wij in het praktische deel en ons onderzoek tegenkomen.

Praktische deel: +/-200 uren

- Het ontwerpen van een goed verhalend ontwerp
- Het uitvoeren van het verhalend ontwerp m.b.v. multimedia.
- Observeren en filmopnames maken van het proces.

Onderzoek: +/- 100 uren

- Informatie verzamelen
- Informatie in beeld brengen
- Afspraken maken met de stageschool
- Het interviewen van de kinderen, ouders en het team
- Het vragen om feedback van mentor en directeur
- Video's maken en analyseren

Uitwerken van het verslag: +/- 200 uren

- Verwerking van informatie van de literatuurstudie met ons onderzoek
- Verslag schrijven van het proces
- Reflectie schrijven op onze onderzoeksvraag
- Het verslag uitwerken volgens de schriftelijke normen
- Evalueren op het proces
- Evaluatie en reflectie op ons werk, onderzoek en minor

Evaluëren +/- 10 uren

- Evaluëren op de samenwerking
- Evaluëren op de minor

4.5 Betrokkenen

Onderzoeksbegeleider: x

SLB'er/2^e beoordelaar: x

Stageschool:

OBS de 'x' school

x

x

x

directie@'x' school

Contactpersoon: x

Opleidingsschool:

x

x

We hebben tijdens het onderzoek contact gehad met X. Dit over de afstemming van het onderzoek.

Dit hebben we gedaan via de mail, contactmomenten van de minor en gesprekken.

Met x (directeur 'x' school) hebben we contact gehad over de uitvoering van het onderzoek.

In dit hoofdstuk worden de resultaten van het onderzoek beschreven. Er is specifiek gelet op de motivatie en de betrokkenheid van de kinderen. Dit hebben we gedaan door het afnemen van een vragenlijst (ouders, kinderen, team), reacties op de weblog en eigen bevindingen.

5.1 Stappenplan

Aan de hand van de theorie hebben we een stappenplan²¹ ontwikkeld om digitale hulpmiddelen in te zetten bij een verhalend ontwerp. Het stappenplan moet volgens ons aan een paar voorwaarde voldoen.

- het stappenplan moet duidelijk en overzichtelijk zijn
- het stappenplan moet niet te veel stappen bevatten
- het stappenplan moet praktisch en bruikbaar zijn
- het stappenplan moet ideeën geven om een verhalend ontwerp te digitaliseren
- het stappenplan moet de regels van het verhalend ontwerpen bevatten

5.2 Verschil plan en uitvoering

5.2.1 Draaiboek

Om de praktijkuitvoering soepel te laten verlopen is er een draaiboek gemaakt. Door dit draaiboek is er van te voren nagedacht over de invulling van het praktijkgedeelte. Dit draaiboek is tijdens de uitvoering nog wel aangepast. Bij verhalend ontwerpen komen kinderen met eigen leeractiviteiten, waardoor het kan zijn dat de verhaallijn soms moet worden aangepast. In de bijlage²² staat het onaangepaste draaiboek.

Van te voren is er een tijdspad gemaakt voor de praktijkuitvoering. Dit tijdspad is niet helemaal verlopen volgens planning. Episode 3 (het maken van een kunstwerk) nam meer tijd in beslag dan wij van te voren hadden verwacht. Daar in tegen ging episode 4 (fotografie) juist sneller. De nieuwe mail was al gekomen, maar nog vele kinderen waren bezig met het 'mooier' maken van de kunstwerken. Eén groep was klaar met het kunstwerk en besloot al vast op te zoeken wat 'vogelvluchtperspectief en kikvorsperspectief was'. Deze kinderen hebben dit later aan de klas uitgelegd. Deze episode is dus anders verlopen, dan van te voren bedacht was.

Er is voor gekozen om episode 6 (presentatie) te laten vervallen, omdat er genoeg op de weblog stond om te laten zien waar de kinderen aan hebben gewerkt. Episode 6 was niet noodzakelijk om de betrokkenheid en de motivatie van de kinderen te testen. Tijdens het uitvoeren van het draaiboek ontstonden er nog enkele sleutelvragen, of werden sleutelvragen op andere manieren gesteld.

Kind F. was i.v.m. ziekte 2 dagen afwezig. Kind I. zat bij haar in het groepje en werd geholpen door de meester of de juf. Toen kind F. weer aanwezig was liet kind I. zien wat ze allemaal had gedaan. Kind F. was hier tevreden over.

²¹ Bijlage IV: Stappenplan

²² Bijlage I: Draaiboek

5.2.2 De weblog

In het plan van aanpak werd omschreven dat er met de kinderen een weblog zou worden gemaakt, om zo het wandfries te digitaliseren. De kinderen mochten zelf beslissen over de naam en de lay-out van de weblog. Er is hiervoor gekozen, om de kinderen te stimuleren en de kinderen het gevoel te geven dat het hun 'eigen' weblog was.

Op de weblog zouden foto's en filmpjes van het proces geplaatst worden. Uiteindelijk is deze weblog veel uitgebreider geworden.

We kwamen tot de ontdekking dat er meer op de weblog kon worden gezet, dan van te voren was verwacht. Er werd een logboek gemaakt, waardoor de ontwikkelingen nog duidelijker in beeld werden gebracht. Zo is er een gastenboek toegevoegd. De reacties in het gastenboek kunnen gebruikt worden om de betrokkenheid en de motivatie van de kinderen te testen. Niet alleen de kinderen, maar ook ouders, broertjes/zusjes en leerkrachten reageerden op het gastenboek.

5.2.3 E-mail

Van te voren is goed nagedacht over het inzetten van e-mail. Er is voor gekozen om één e-mailadres en wachtwoord samen te maken met de kinderen. Zo was er zicht op wat de kinderen aan het doen waren op de mail. Ook werd het zichtbaar of de kinderen betrokken en gemotiveerd bezig waren met de verhaallijn. De kinderen die minder betrokken en gemotiveerd waren, konden we stimuleren om ook bezig te gaan met de mail.

Door samen een e-mailadres te maken mochten de kinderen zelf meebeslissen over de naam van het e-mailadres en het wachtwoord.

5.3 Dataverzameling

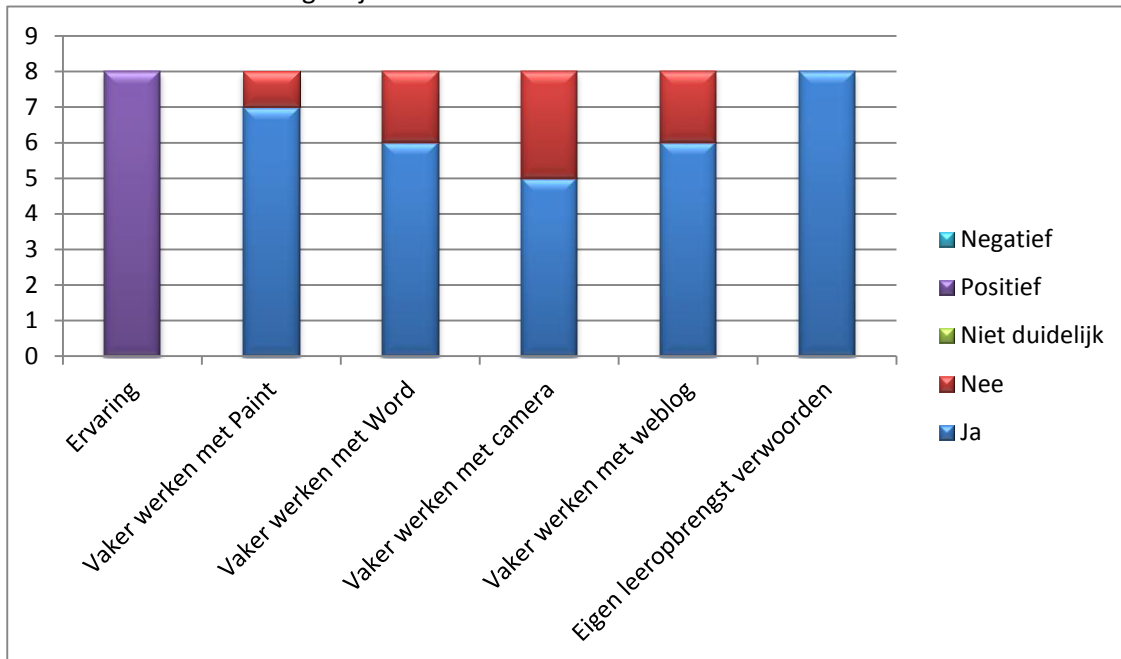
In paragraaf 5.3.1 staan de ingevulde vragenlijsten verwerkt in grafieken. Paragraaf 5.3.2 gaat over de reacties op de weblog en in paragraaf 5.3.3. staan onze eigen bevindingen omschreven.

5.3.1 Vragenlijsten

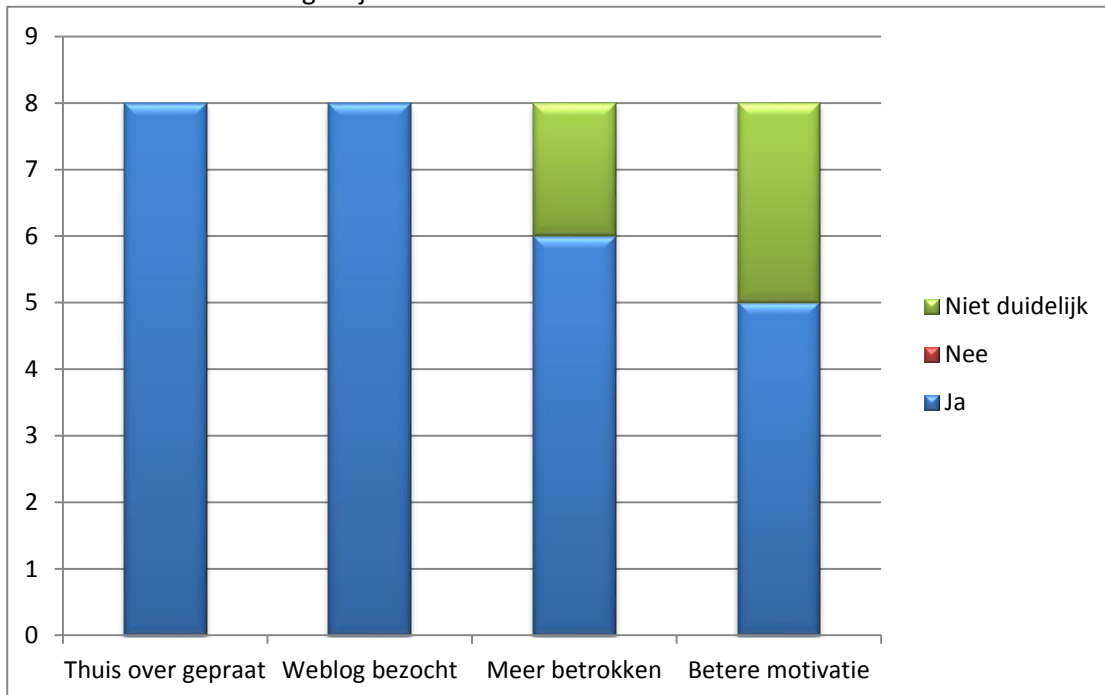
Hieronder de grafieken van de resultaten van de vragenlijsten. In de bijlage²³ enkele reacties op de vragenlijsten. In de vragenlijsten werd antwoord gegeven op de punten in de grafiek, maar er was ook ruimte voor opmerkingen. Drie kinderen gaven aan het erg leuk te vinden om Lola Chapel te helpen, omdat ze dan niet bezig hoefden te zijn met werk. Dit zijn ze natuurlijk wel, maar ze zien het niet als werk. Thuis werd er verteld over het begin van de verhaallijn en ook veel over de weblog. Uit de vragenlijst die ingevuld is door de leerkracht van groep (6)/7/8 kwam naar voren dat groep 6 vertelde aan de kinderen van groep 7/8 wat ze hadden gedaan en geleerd.

²³ Bijlage VIII: Reacties

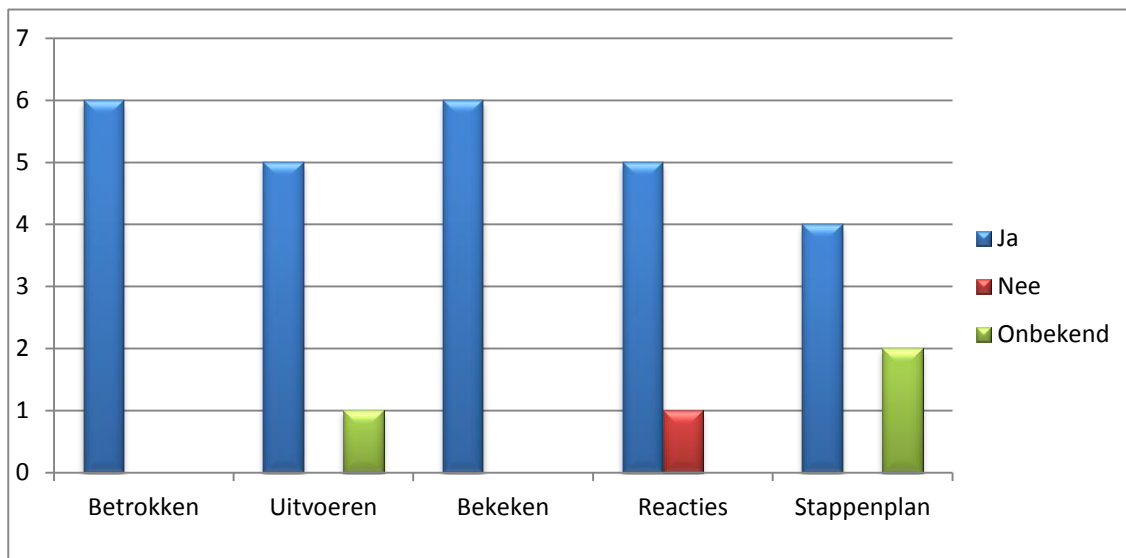
Grafiek 1: Resultaten vragenlijst kinderen



Grafiek 2: Resultaten vragenlijst ouders



Grafiek 3: Resultaten vragenlijst leerkrachten OBS de 'x' school



Betrokken: Had u het idee dat de kinderen meer betrokken waren tijdens het verhalend ontwerpen?

Uitvoeren: Lijkt het u leuk om in de toekomst ook een verhalend ontwerp uit te voeren?

Bekeken: Heeft u de weblog van de leerlingen bekeken?

Reacties: Kwamen de kinderen ook bij u met verschillende reacties over de kunst?

Stappenplan: Als u aan de slag moet gaan met een verhalend ontwerp. Vindt u ons stappenplan duidelijk genoeg om te gebruiken?

5.3.2 Analyse videobeelden

Om een goed beeld te krijgen van de betrokkenheid en motivatie van de kinderen zijn er verschillende filmopnames gemaakt. Deze filmopnames zijn geanalyseerd en uitgewerkt in een tabel.

De kinderen zijn gefilmd tijdens de inleiding van het verhalend ontwerp (ontdekking van de USB), en tijdens het werken in tweetallen (het maken van een ontwerp). De filmpjes die gemaakt zijn, duren gemiddeld ongeveer zo'n 10 minuten. De camera is op een locatie gezet, zodat de kinderen niet afgeleid worden. Alle kinderen zijn op de filmpjes duidelijk te zien, zodat er goed geanalyseerd kan worden. De analyses zijn verwerkt in onderstaande tabellen. Elke leerling is geobserveerd en deze observaties zijn per leerling verwerkt. De kinderen zijn beoordeeld op 5 punten. De scores die zijn gehanteerd zijn van 1 t/m 5 (1 = helemaal niet, 2 = matig, 3 = voldoende, 4 = goed, 5 = erg goed)

	Leerling A. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp				x	
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed					x
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven			x		
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan					x

	Leerling Y. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp			x		
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed				x	
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven					x
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan					x

	Leerling T. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp					x
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed					x
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven					x
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan				x	

	Leerling M. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp					x
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen					x
3	Samenwerking met ander kind gaat goed					x
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven				x	
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan					x

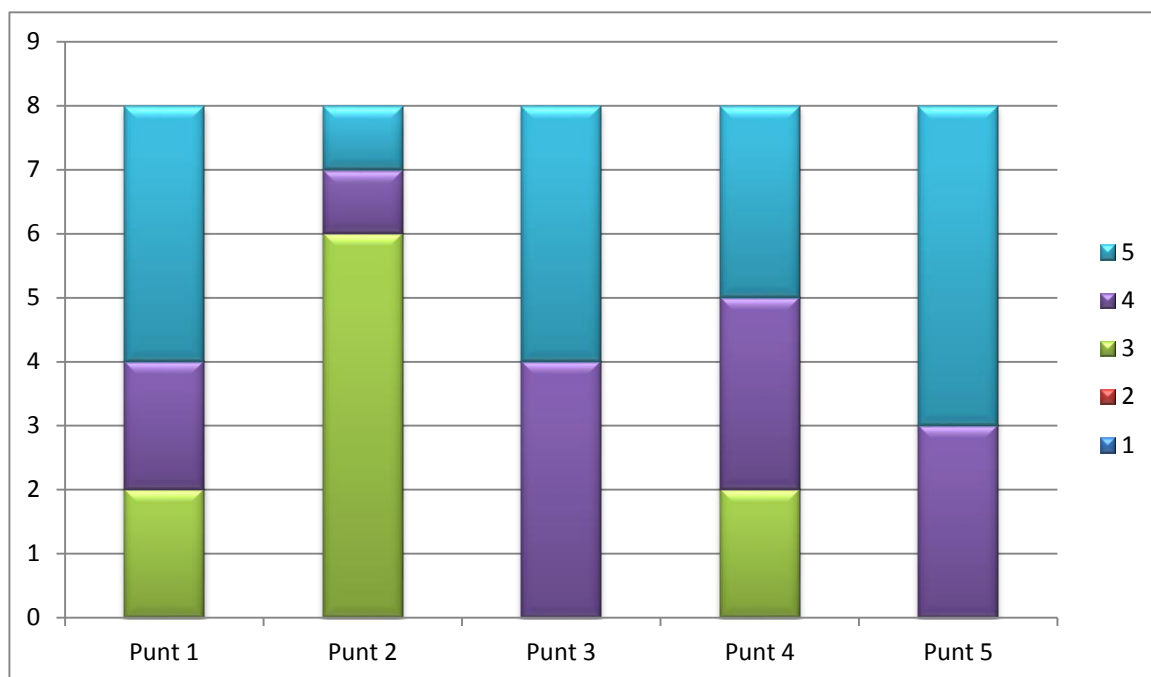
	Leerling I. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp				x	
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed					x
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven				x	
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan				x	

	Leerling F. (groep 6)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp			x		
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed				x	
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven				x	
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan				x	

	Leerling S. (groep 5)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp					x
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen				x	
3	Samenwerking met ander kind gaat goed				x	
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven					x
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan					x

	Leerling C. (groep 5)	1	2	3	4	5
1	Kind is betrokken bezig met het onderwerp					x
2	Kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen			x		
3	Samenwerking met ander kind gaat goed				x	
4	Kind komt met eigen ideeën/ initiatieven			x		
5	Kind is gemotiveerd om met multimedia aan de slag te gaan					x

Al deze tabellen zijn samengevat in een grafiek. De grafiek geeft een duidelijk beeld van de bevindingen. Op de X- as staan de getallen 1 t/m 5 (horizontale lijn) , deze getallen geven aan welke punt wordt bedoelt. De getallen op de Y-as (verticale lijn) geven de scores aan.



Bovenstaand tabel geeft een duidelijk beeld over de betrokkenheid en de motivatie van de kinderen. Wat meteen opvalt is dat er geen 1 en 2 scores tussen zitten. Bij punt 1 (kind is betrokken bezig met het onderwerp) is de meerderheid beoordeeld met een 4 of een 5, dit houdt in dat de kinderen erg betrokken waren. Bij het punt 2 (kind motiveert anderen om tot leeractiviteiten te komen) zie je dat de kinderen elkaar wel aansturen, maar niet echt motiveert. De kinderen kwamen zelf met allerlei ideeën, maar gingen niet dieper in op *elkaars* ideeën. Bij punt 3 (samenwerking met ander kind) zijn er alleen maar 4 en 5 scores te zien. De samenwerking gingen erg goed. Kinderen mochten ook hun eigen partner uitkiezen. Als de leerkrachten de tweetallen hadden gemaakt, dan zag de grafiek er waarschijnlijk anders uit. Punt 4 (kind komt met eigen ideeën/ initiatieven) was heel makkelijk en duidelijk te meten. Dit punt kwam bij het ontwerpen van de weblog duidelijk naar voren. De kinderen kwamen met verschillende ideeën (bijv. naam weblog, wachtwoord etc.). Het ene kind is natuurlijk wat enthousiaster dan het andere kind. Bij punt 5 is er gekeken of de kinderen gemotiveerd aan de slag gingen met de multimedia die aangeboden werd. Dit punt is wederom alleen maar met 4en en 5en beoordeeld.

5.3.3 Reacties weblog

Reacties weblog leerkracht OBS 'x' school en kind uit groep 6.

Weggelaten vanwege namen leerlingen en leerkrachten.

Hierboven 2 reacties op de weblog. Er is veel geschreven in het gastenboek op de weblog. Veel meer dan van te voren verwacht werd. Door de kinderen zelf werden er reacties geplaatst, maar ook door ouders, leerkrachten en zelfs door andere familieleden. Door deze reacties kan worden aangetoond dat de kinderen betrokken en gemotiveerd bezig waren met het proces. In de bijlage²⁴ staan meerdere reacties op de weblog.

5.3.4 Eigen bevindingen

Aan de hand van de theorie is er een stappenplan ontwikkeld om een verhalend ontwerp digitaal te maken. Dit stappenplan is gebruikt om een eigen verhalend ontwerp te maken. Het verhalend ontwerp is uitgevoerd. Het stappenplan was voor ons overzichtelijk, omdat er niet veel stappen in stonden. Ook kon er op deze manier worden nagedacht over welke media bij ons verhalend ontwerp ingezet zou worden. Bij het ontwikkelen van het verhalend ontwerp kwamen er nog wel op andere ideeën, zoals het inzetten van Skype.

Bij de opening van het verhalend ontwerp stond er een vuilniszak in de klas met daaraan een USB stick. Er is voor deze opening gekozen, om de kinderen meteen betrokken te maken voor het verhalend ontwerp. De kinderen wisten niet wat er op de USB- stick stond, dus waren ze erg nieuwsgierig.

Op de USB- stick stond uiteindelijk een filmpje van een kunstenares. De kunstenares had een boodschap speciaal gericht voor de kinderen van groep 5 en 6. De kunstenares had een probleem en vroeg of de kinderen haar wilden helpen. Voor deze benadering is gekozen om de kinderen betrokken te maken voor het onderwerp. Na het zien van het filmpje hebben de kinderen besloten om een e-mailadres te gaan maken om contact te kunnen houden met de kunstenares. De kinderen beslisten zelf mee over de naam van het e-mailadres en het wachtwoord. Dit is bewust gedaan, zodat de kinderen gemotiveerd werden om bezig te gaan met de mail. Het viel op dat de kinderen (vooral in het begin) veel mails uit zichzelf stuurden naar 'Lola Chapel'. Kinderen waren erg nieuwsgierig naar wie Lola Chapel eigenlijk was. Tijdens het maken van het draaiboek is er al nagedacht hoe het wandfries gedigitaliseerd kan worden. Dit is gedaan doormiddel van een weblog. Door het stellen van goede sleutelvragen (vanuit het filmpje)kwamen de kinderen tot dit idee om een weblog te maken. Ook hier mochten de kinderen meebeslissen over de naam, inrichting, inhoud enz.

Er is aan de kinderen gevraagd of ze leuk vonden om er een gastenboek bij te maken. Op dit gastenboek zijn uiteindelijk veel reacties gekomen van ouders, leerkrachten, kinderen en anderen.

Doordat de kinderen zelf tot leeractiviteiten kwamen, konden ze veel zelfstandig werken. Als leerkracht kon er rond worden gelopen en geholpen waar nodig. Doordat er veel rondgelopen kon worden, werd er een goed beeld verkregen waar de kinderen mee bezig waren. De kinderen gingen vaak snel aan de slag met de leeractiviteiten. Kinderen werden enthousiast voor bepaalde

²⁴ Bijlage VI: Reacties weblog

computerprogramma's. Vooral Paint viel erg in de smaak bij de kinderen. Toen er een keer 'tijd over' was vroegen kind Y. en kind T.: "mogen we op Paint?". Ook werd de weblog en de mail bekeken als de kinderen tijd hadden om te kiezen wat ze wilden doen.

Toen de kinderen op Word aan het typen waren, was er een groepje die ontdekte dat je spellingcontrole kon doen. Eerst werd er *matrialen* getypt, daarna kwamen deze kinderen er achter dat het materialen was.

De samenwerking tussen de kinderen ging goed. De kinderen maakten goede onderlinge afspraken. Tijdens het computeren werd er afgesproken wie er als eerst ging en wie wat ging doen. De kinderen wilden graag snel achter de computer om aan de slag te gaan.

5.4 Uitkomst van hypothese

In deze paragraaf staat de hypothese van het onderzoek omschreven. Hier wordt op teruggekomen.

5.4.1 Hypothese

Wij verwachten dat het mogelijk is om een stappenplan te ontwikkelen voor een digitaal verhalend ontwerp. We verwachten dat het verhalend ontwerp niet volledig gedigitaliseerd kan worden, maar dat er wel veel multimedia ingezet kan worden. Dit stappenplan zouden wij (maar ook collega's) in de toekomst vaker in kunnen zetten. We verwachten dat kinderen bij de uitvoering van ons verhalend ontwerp betrokken en gemotiveerd aan het werk gaan, omdat ze dit niet zien als een 'moet' taak.

5.4.2 Uitkomst hypothese

Zoals bij punt 5.3 te zien is, is er betrokken en gemotiveerd gewerkt aan het verhalend ontwerp. In de bijlage²⁵ is het stappenplan die we hebben ontwikkeld terug te vinden. Aan de hand van dit stappenplan kan een verhalend ontwerp worden ontwikkeld met inzet van multimedia. Zelf kunnen we dit stappenplan in de toekomst vaker inzetten. Of collega's dit zouden kunnen is niet terug te vinden in de resultaten.

Uit de reacties van de vragenlijst was af te lezen dat de kinderen enthousiast waren over het verhalend ontwerp, omdat ze dit niet zagen als 'moet' taken.

²⁵ Bijlage IV: Stappenplan

Dit hoofdstuk bevat conclusies, aanbevelingen en discussiepunten die voortkomen uit het uitgevoerde onderzoek. Bij punt 6.1 bevat conclusies. Er wordt antwoord gegeven op de deelvragen en de onderzoeksvraag. Bij de aanbevelingen en discussiepunten (6.3) worden verbeterpunten en uitbreidingen n.a.v. het onderzoek beschreven.

6.1 Conclusies

6.1.1 Deelvragen

Wat houdt verhalend ontwerpen in?

De naam 'verhalend ontwerpen' zegt al veel over de benadering. Bij verhalend ontwerpen verlopen de leeractiviteiten als een verhaal. De leerkracht zorgt voor een uitdagende leeromgeving die aansluit bij de beleavingswereld van kinderen, waardoor kinderen zelf met leeractiviteiten komen. Zo is er veel ruimte voor de kinderen om eigen beslissingen en initiatieven te nemen. Kinderen worden aangesproken op wat ze *wel* kunnen.

De vijf belangrijkste componenten van verhalend ontwerp zijn:

- De verhaallijn en de episodes. De verhaallijn en de episodes bepalen de grote lijn.
- De sleutelvragen en de incidenten. De sleutelvragen en de incidenten maken leeractiviteiten mogelijk.
- De wandfries getuigt van het door de kinderen ondernomen werk.

Welke multimedia kun je inzetten om een verhalend ontwerp te digitaliseren?

Er kan ICT toegevoegd worden aan een verhalend ontwerp, maar er kan ook een verhalend ontwerp gemaakt worden gericht op ICT. Bijna elk verhalend ontwerp is geschikt voor het toevoegen van ICT.

Hieronder een lijstje van enkele standaardprogramma's die ingezet kunnen worden bij een verhalend ontwerp:

- Programma's voor fotobewerking;
- Webeditors (maken van een website);
- Spreadsheets (digitaal rekenblad);
- E-mail
- Tekenprogramma's;
- Tekstverwerker;
- Databaseprogramma's;
- Het internet

Wat zijn de schaduwkanten van het gebruik van multimedia voor kinderen?

Het internet kent niet alleen maar vrijheid en blijheid, maar ook haat, agressie en bedrog. Kinderen begrijpen vaak nog niet zo goed wat het inhoud en hoe ze hier het beste mee om kunnen gaan.

Schelden en bedreigen

Kinderen zijn mentaal nog onvoldoende ontwikkeld en zich in te leven in anderen, waardoor ze zich vaak niet realiseren wat de impact van hun dreigementen is.

Oplichterij en bedrog

Veel kinderen leren al vroeg dat je op internet niet iedereen kunt vertrouwen. Dit kan zowel door de ouders verteld worden als op school. Accounts kunnen tegenwoordig eenvoudig gehackt worden.

Online pesten

Er zijn meerdere vormen van online pesten. Hieronder een aantal voorbeelden.

- Het sturen van anonieme dreigmails
- scheldpartijen of bedreiging via sociale netwerken
- Het publiceren van gênante foto's/ video's
- Het publiceren van telefoonnummers, met uitnodiging om te bellen

Geweld en seks

Kinderen kunnen zeer vervelende dingen meemaken op het internet. Ze kunnen ongevraagd in aanraking komen met gewelddadige beelden of porno. Voor jonge kinderen kan dit zeer schokkend zijn. De kans dat een kind hiermee te maken krijgt is bijna 100%.

Welke stappen moet je nemen om tot een digitaal verhalend ontwerp te komen?

Stap 1: Kies een onderwerp.

Om een verhalend ontwerp digitaal te maken, is het kiezen van een onderwerp als integreren van ICT, het best bruikbaar.

Stap 2: Tijdsduur

Van te voren moet er goed nagedacht worden over hoeveel tijd het verhalend ontwerpen in beslag neemt, en wanneer het verhalend ontwerp moet worden uitgevoerd.

Stap 3: Verhaallijn uitwerken

Om een hoofdpersoon en een omgeving te creëren zijn er verschillende mogelijkheden op het gebied van multimedia. Er kan voor gekozen worden om de hoofdpersoon zelf te bedenken en deze te introduceren d.m.v. een filmpje. Door de hoofdpersoon in het filmpje een mailadres te laten opnoemen, kunnen kinderen via mail contact houden met de hoofdpersoon. Het filmpje kan op een USB-stick gezet worden, die de kinderen vervolgens ergens in het lokaal vinden. Er kan ook voor gekozen worden om de hoofdpersoon onherkenbaar te maken, zodat kinderen zelf kunnen bedenken hoe de persoon er uit ziet.

Stap 4: Multimedia

Bij een verhalend ontwerp kunnen verschillende standaardprogramma's worden ingezet. Als leerkracht kan een keus worden gemaakt wat kinderen op dit gebied wordt geleerd. Kinderen kunnen kennis maken met nieuwe programma's. De leerkracht kan er ook voor kiezen kinderen vaardiger te maken in programma's die de kinderen al kennen. Soms is het handig om voor de uitvoering kinderen al kennis te laten maken met deze programma's, zodat er al een basisniveau is. Hieronder een lijstje van standaardprogramma's die ingezet kunnen worden tijdens het verhalend ontwerp:

- Programma's voor fotobewerking;
- Webeditors (maken van een website);
- Spreadsheets (digitaal rekenblad);
- E-mail
- Tekenprogramma's (*Bijv. Paint*)
- Tekstverwerker; (*Bijv. Word*)
- Databaseprogramma's
- Databaseprogramma's.

Stap 5: Sleutelvragen

De sleutelvragen kunnen worden gedigitaliseerd. De sleutelvragen kunnen worden gesteld door de hoofdpersoon via mail of film. Kinderen kunnen door het mailcontact tot leeractiviteiten komen.

Stap 6: Draaiboek

Bij een digitaal verhalend ontwerp is het belangrijk dat er een kopje multimedia in het draaiboek zit, zodat er goed zicht is op welke multimedia ingezet wordt.

Stap 7: De wandfries

Om een wandfries te digitaliseren is een weblog een geschikt middel. Er zijn websites waar kinderen een eigen weblog kunnen ontwerpen, zodat het hun 'eigen' weblog wordt. Op de weblog kunnen foto's, teksten en filmpjes worden geplaatst. Ook kan er een gastenboek worden aangemaakt. Wel is het belangrijk het gastenboek goed in de gaten te houden, zodat er geen ongepaste reacties komen te staan.

Hoe wordt het digitaal verhalend ontwerp door kinderen/ouders en de school ervaren?

In hoofdstuk 5 zijn de resultaten van het onderzoek te vinden. Uit deze resultaten blijkt dat kinderen, ouders en de school van de onderzoeksgroep het 'digitaal verhalend ontwerp' positief ervaren. De kinderen waren betrokken en gemotiveerd bezig met het verhalend ontwerp.

6.1.2 Onderzoeksvraag

Is het mogelijk om een stappenplan te ontwikkelen om een verhalend ontwerp te digitaliseren?

Het uitgevoerde verhalend ontwerp is niet volledig gedigitaliseerd. Het maken van een kunstwerk bijvoorbeeld hebben de kinderen gedaan zonder de computer. Wel is er een ontwerp gemaakt d.m.v. Paint en Word. Er is een verhalend ontwerp ontstaan waarbij veel gebruikt werd gemaakt van digitale hulpmiddelen.

In het ontwikkelde stappenplan²⁶ staat hoe een verhalend ontwerp ontwikkeld kan worden en welke media daarbij kan worden ingezet.

²⁶ Bijlage IV: Stappenplan

6.2 Aanbevelingen/discussiepunten

6.2.1 Verbeterpunten

- Om duidelijkere resultaten te krijgen kan er beter gekozen worden voor een grotere onderzoeksgroep. De onderzoeksgroep was bij dit onderzoek wel klein. Het is een groep met veel verschillen in de betrokkenheid en de motivatie van de kinderen, maar bij een grotere groep krijg je waarschijnlijk een beter en betrouwbaarder resultaat.
- Het is mogelijk om een verhalend ontwerp op het gebied van ICT te maken en daardoor nog meer gebruik te maken van ICT. In dit onderzoek is gekozen voor het thema kunst (dit sloot aan op het thema van de 'x' school). Bij kunst is het lastig om volledig digitaal te gaan.
- De praktijkuitvoering nam 3 weken in beslag. Niet elke dag werd er gewerkt aan het verhalend ontwerp. Door de praktijkuitvoering langer te laten verlopen, waren de resultaten betrouwbaarder geweest.
- De weblog is gemaakt op 123website. Deze website vonden wij geschikt voor het maken van een weblog. Het was een overzichtelijke site waar je op een makkelijke manier een eigen weblog kunt maken. Wel is het jammer dat de site niet blijft bestaan als je er niet voor betaald.
- Op de weblog stond een gastenboek. Bij een gastenboek moet de leerkracht goed in de gaten houden wat er in het gastenboek gezet word. Er kunnen namelijk ongewenste reacties komen.
- Tijdens het ontwikkelen van een eigen verhalend ontwerp aan de hand van het stappenplan, kwamen we tot de ontdekking dat we nog meer ideeën in het stappenplan konden zetten. Bijvoorbeeld het idee van het contact hebben met een expert via Skype. Het stappenplan kan gebruikt worden om een verhalend ontwerp digitaal te maken en ook om digitale hulpmiddelen te gebruiken bij het verhalend ontwerp. Het was misschien beter geweest om een verhalend ontwerp volledig digitaal te maken, want dat is in dit onderzoek niet volledig gedaan.

6.2.2 Uitbreiding n.a.v. het onderzoek

- Dit onderzoek is uitgevoerd bij groep 5 en 6. Het zou ook prima uitgevoerd kunnen worden in andere bouwen. Het is mogelijk om het onderzoek uit te voeren in een andere groep 5 en 6 om te kijken of de resultaten verschillen met de onderzoeksgroep die gebruikt is bij dit onderzoek.
- Het thema van dit verhalend ontwerp was kunst. Er zijn verschillende thema's die geschikt zijn voor een verhalend ontwerp. Bij elk verhalend ontwerp kan wel multimedia worden ingezet. Het stappenplan kan gebruikt worden om een verhalend ontwerp zelf te ontwikkelen.
- Bij dit verhalend ontwerp zijn bepaalde multimedia ingezet. Het is mogelijk om andere multimedia in te zetten zoals PowerPoint, opnamerecorders en de telefoon.
- Een verhalend ontwerp zou ook schoolbreed uitgevoerd kunnen worden. Belangrijk hierbij is dat er dan wel differentiatie is. Differentiatie zou kunnen door het stellen van verschillende sleutelvragen.
- Bij dit onderzoek hebben we een stappenplan ontwikkeld en uitgevoerd. Om te testen of het stappenplan ook functioneel is voor andere leerkrachten, moet hier onderzoek naar gedaan worden.

Literatuurlijst

Boeken:

BIJLSMA, A. (2009), *Handboek digibord en didactiek*, Bodegraven, Uitgeverij: Instruct

DELFOOS, M. (2009), *Het virtuele milieu*, 1^{ste} druk, Uitgeverij: SWP, Amsterdam

DUMMER, G. (2011), *ICT in de klas*, 1^{ste} druk, Groningen/ Houten: Wolters- Noordhoff

DONK VAN DER, C. (2012), *Praktijk onderzoek in de school*, 1^{ste} druk, Uitgeverij Coutinho

KALLENBERG, T. (2007), *Ontwikkeling door onderzoek*, 1^{ste} druk 4^{de} oplage, Utrecht/ Zutphen
Uitgeverij: ThiemeMeulenhoff

SCHUIT, H. e.a., (2011), *Leerlingen motiveren: een onderzoek naar de rol van leraren*, Ruud de
Moor Centrum- Open Universiteit

VOS, E. (2007), *Verhalend ontwerpen*, 4de druk, Groningen: Wolters- Noordhoff

ZWANENBERG, F. (2010), *Handboek mediawijsheid*, Leidschendam: Stichting mijn kind online

Internetsites:

- www.mijnkindonline.nl (bezoekt op 26-10-'13)
- www.hotmail.com (bekend mee sinds 2004)
- www.leraar24.nl (bekend mee sinds 2010)
- <http://www.gezondheidenco.nl/kinderen-en-sociale-media/> (bezoekt op 05-11-'13)
- www.youtube.com (bekend mee sinds 2006)
- <http://educatie-en-school.infonu.nl/methodiek/31891-verhalend-ontwerpen.html>
(bezoekt op 05-11-'13)
- <http://tule.slo.nl/> (bekend mee sinds 2009)
- <http://www.goedverhalendontwerpen.nl/> (bezoekt op 11-11-'13)
- www.kennisnet.nl (bezoekt op 02-11-'13)
- www.webnote.nl (bezoekt op 05-11-'13)
- <http://www.123website.nl/> (bezoekt op 15-11-'13)
- <http://www.nji.nl/Mediagebruik-door-kinderen-en-jongeren> (bezoekt op 06-11-'13)
- <http://www.nji.nl/Mediagebruik-door-kinderen-en-jongeren> (bezoekt op 06-11-'13)
- <http://www.leraar24.nl/dossier/137> (bezoekt op 06-11-'13)
- http://www.onderwijsgek.nl/BLOG0105_DIKKE_LERAREN_DIDAKTIEF.pdf (bezoekt op
08-11-'13)
- <http://hobby-en-overige.infonu.nl/fotografie/29457-digitale-fotografie-voor-en-nadelen.html> (bezoekt op 15-11-2013)
- <http://nl.wikipedia.org/wiki/Spreadsheet> (bezoekt op 15-11-2013)
- <http://www.leraar24.nl/dossier/5344/motivatatie-van-leerlingen> (bezoekt op 14-11-2013)
- <http://mmrg.pbworks.com/f/Ryan,+Deci+00.pdf> (Engels artikel) (bezoekt op 14-11-2013)
- <http://educatie-en-school.infonu.nl/diversen/64747-de-4-bs-binnen-het-ontwikkelingsgericht-onderwijs.html>
- <http://wij-leren.nl/ervaringsgericht-onderwijs.php>

Andere referenties:

- Heutink ICT
- x (docent Pabo)
- x (docent media- educatie)
- x (directeur OBS de 'x' school)
- x (leerkracht OBS de 'x' school)
- x (leerkracht OBS de 'x' school)
- Marissa Grootens (Expert 'Verhalend ontwerpen')

Bijlagen

Bijlage I: Draaiboek

Het draaiboek: De gewiste weblog...?

Gemaakt door: x en x

Episodes	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Middelen	Organisatie	Multimedia
1. De gewiste weblog	- Van wie zouden de materialen kunnen zijn? - Wat kunnen we doen met deze USB stick? - Hoe kunnen we de kunstenaar helpen? - Hoe zouden we contact kunnen houden met de kunstenaar? - Hoe stel je een goede mail op? - Hoe maken we een weblog?	- Kring gesprek n.a.v. het filmpje. - Kinderen overleggen hoe een mail er uit moet zien. - Gezamenlijk de mail opstellen. - Gezamenlijke weblog opstarten.	- USB - Zak met materialen - Pen en papier - Computers - Mailadres - Filmpje	- Alles in de klas - Achter de computer	- Filmpjes - Mail - Computer - Weblog
2. Kunst ontwerpen	- Wat is kunst? - Welke soorten kunst kennen we? - Wat voor kunst kunnen we maken met deze materialen? - Kunnen jullie een kunstobject ontwerpen met de materialen die hier liggen? - Hoe kunnen we dit ontwerp maken met behulp van de computer?	- Kringgesprek over kunst - Woordweb maken op het digibord over 'kunst'. - Ontwerp bedenken/ maken in tweetallen m.b.v. Paint en Word.	- Min. 5 computers - Digibord - USB	- Midden-ruimte van het schoolgebouw	- Paint - Word - Digibord - Computers - Mail
3. Kunst maken	- Kunnen jullie met jullie ontwerp een kunstwerk maken? - Wat ben je nodig om jou kunstontwerp te maken? - Hoe kunnen we de kunstenaar	- Het maken van een kunstwerk met de verschillende materialen. - Het fotograferen van gemaakte kunstwerken.	- Filmpje - De verschillende materialen - Camera's - USB	- In de klas tijdens de handenarbeid-les	- Filmpje - Computer - Foto maken - Mail

	laten zien wat we hebben gemaakt?				
4. Fotografie	- Wat is kikkorsperspectief? - Wat is vogelvluchtperspectief? - Hoe kunnen we antwoord krijgen op deze vragen? - Kunnen we onze kunst op deze manier aan de kunstenaar kunnen laten zien?	- Het maken van een foto in kikkorsperspectief en vogelvluchtperspectief. - Opzoeken van een vraag op internet.	- Internet/ Google - Camera's - Kunstwerken - USB	- In de klas	- Internet/ Google - Fotografie - Mail
5. Promotie	- Wat is promoten? - Hoe kun je het kunstwerk promoten? - Wat is belangrijk bij het promoten van je kunstwerk?	- Het maken van een promotie filmpje. - Uitzoeken hoe je een product het best kunt promoten.	- Filmpje - Camera - Kunstwerken - Internet - USB	- Rondom het schoolgebouw (hangt van de ideeën van de kinderen af)	- Internet - Camera/ filmen - Mail
6. Presentatie maken	- Wat willen we weten van de kunstenaar? - Zou het nuttig zijn een echte kunstenaar te interviewen? - Wat zou je voor vragen kunnen stellen aan een kunstenaar? - Wat zouden wij aan de kunstenaar kunnen laten zien? - Wat is PowerPoint? - Zouden jullie voor de kunstenaar een PowerPoint kunnen maken?	- De kinderen maken vragen voor een interview op word. - PowerPoint maken.	- PowerPoint maken - Word - Computers	- In de klas - Achter de computer	- Word - Computer - PowerPoint
7. Expert in de klas	Er komt een echte kunstenaar in de klas. De kinderen kunnen vragen stellen aan deze kunstenaar en vertellen over hun eigen ervaringen.				

Bijlage II: Globale verhaallijn

In de klas vinden de kinderen een zak met materialen en een USB stick. Er staat een filmpje op de USB van een mysterieus figuur. Het figuur blijkt een kunstenares te zijn. Ze heeft een probleem. Ze heeft per ongeluk haar weblog gewist. De kunstenares heeft gehoord dat de kinderen bezig zijn met het project kunst. Zouden de kinderen hem misschien kunnen helpen?

De kunstenares is blij dat de kinderen haar willen helpen. Maar hoe kunnen de kinderen haar nou helpen? Ze had alleen nog maar een paar materialen staan in zijn bestand. Had de kunstenares nu maar ideeën wat ze kan doen met deze materialen.

De kunstenares is blij met de plannen, maar ze kan nog niet helemaal bedenken hoe het kunstwerk eruit komt te zien. De kunstenares kijkt altijd graag naar voorbeelden, die inspireren haar. Zouden de kinderen voorbeelden kunnen maken?

De kinderen hebben foto's op eigen weblog gezet van de gemaakte kunstwerken. In het ideeënbestand van de kunstenaar stonden altijd alleen maar foto's van kikvorsperspectief en vogelvluchtperspectief. Dit zou de kunstenaar graag van de kinderen willen hebben.

Als de kunstenares het kunstwerk moet presenteren vraagt ze zich af hoe ze dit goed zou kunnen doen. De kinderen maken een promotiefilmpje.

De kunstenares is erg blij met de hulp van de kinderen. Ze zou graag langs willen komen, maar ze woont in het buitenland. Wel kent ze een kunstenaar uit Nederland die graag op de school zou willen komen om iets over zijn vak/hobby te vertellen. Hoe kunnen de kinderen laten zien, wat ze de afgelopen periode hebben gedaan?

Bijlage III: Vooraf bedachte E- mails en inrichting filmpje

In deze bijlage staat omschreven hoe het filmpje er ongeveer uit moest komen te zien. Ook hadden we nagedacht over de mails om zo goed de verhaallijn te volgen. Dit is in de praktijk wel een beetje anders gelopen, omdat kinderen veel eigen inbreng hebben bij een verhalend ontwerp.

Filmpje:

De kunstenaars zit achter de computer en klikt wat weg. ONEE! De weblog is gewist. Ze komt terecht op de site van de 'x' school en ziet daar dat de kinderen bezig zijn met het thema kunst. Misschien kan ik de directeur wel een mail sturen. De kunstenaar opent zijn mail en begint te typen:

Hallo kinderen van de 'x' school. Op internet zag ik dat jullie bezig zijn met het thema kunst. Ik heb een groot probleem. Toen ik laatst achter de computer zat, heb ik per ongeluk mijn weblog gewist. Op deze weblog had ik allerlei ideeën staan voor mijn kunstwerken. Ik ben namelijk kunstenaar. Nu is mijn vraag aan jullie of jullie mij zouden kunnen helpen. Als jullie mij kunnen helpen, kunnen jullie mij mail op het emailadres: lolachapel@hotmail.com

Met vriendelijke groet,

Lola Chapel

De kunstenaars leest de mail voor, maar weet niet waar ze de mail heen moet sturen en denkt naar. Ze roept naar achteren "Hou toch eens op te filmen!".

Mail 1 (tussen episode 1 en 2)

Hallo Kinderen van groep 5/6 van de 'x' school.

Wat ben ik blij dat jullie mij willen helpen. Zoals jullie zagen in het filmpje, heb ik per ongeluk mijn weblog gewist. Dom he? Wel kwam ik er achter dat ik nog een lijstje had met materialen. Deze hebben jullie ook gevonden in de klas. Ik heb deze materialen bij jullie in de klas laten bezorgen, maar ik heb geen idee meer wat ik hier mee heb gemaakt. Hebben jullie misschien een idee hoe je hier kunst mee kan maken? Zouden jullie misschien een ontwerp kunnen bedenken? Het lijkt me handig om via deze mail contact te houden. Van meester x en juf x kreeg ik een mail dat jullie een eigen weblog hebben gemaakt. Als jullie hier nou jullie ontwerpen op zetten, kan ik ze goed bekijken?

Groeten,

Lola Chapel

Mail 2 (tussen episode 2 en 3)

Hallo kinderen van groep 5/6.

Jullie ontwerpen zien er goed uit. Wat goed dat jullie verschillende ontwerpen konden maken met deze materialen. Ik zie alleen nog niet helemaal voor me hoe de kunstwerken eruit komen te zien. Ik kijk altijd graag naar voorbeelden, die inspireren me. Zouden jullie het ontwerp misschien kunnen maken? Als dit lukt, zet het dan maar op de weblog, zo kan ik zien wat jullie ervan gemaakt hebben.

Groeten,

Lola Chapel

Mail 3 (tussen episode 3 en 4)

Hallo kinderen van groep 5/6.

Wauw, Jullie kunstwerken zien er echt goed uit! Op mijn weblog had ik altijd 2 verschillende foto's van één kunstwerk. Eén in kikvorsperspectief en één in vogelvluchtperspectief. Ik zou graag jullie kunstwerken in deze perspectieven willen zien. Zo kan ik echt goed zien of ze ook lijken op de kunstwerken die op mijn weblog stonden.

Groeten,

Lola Chapel

Mail 4 (tussen episode 4 en 5)

Hallo kinderen van groep 5/6.

Jullie zijn bijna zelf echte kunstenaars. Als mensen naar mijn kunstwerken komen kijken moet ik deze kunstwerken altijd promoten, maar dit is best wel lastig. Hoe zouden jullie dit eigenlijk doen?

Groeten,

Lola Chapel

Mail 5 (tussen episode 5 en 6)

Hallo kinderen van groep 5/6,

De afgelopen tijd hebben jullie me echt goed geholpen. Ik wou dat ik bij jullie langs kon komen, om jullie te bedanken. Helaas woon ik in het buitenland en is dit dus best lastig. Wel heb ik een kennis in Nederland wonen, die ook kunstenaar is. Hij komt vast graag bij jullie op school om over zijn vak te vertellen. Jullie kunnen hem dan laten zien wat jullie allemaal hebben gedaan voor mij, want het zou zonde zijn als andere mensen niet krijgen te zien wat jullie allemaal gedaan hebben. Ik merk dat jullie al goed met de computer om kunnen gaan. Misschien dat jullie deze kunnen gebruiken bij het presenteren van wat jullie voor mij hebben gedaan.

Misschien tot ziens en nogmaals bedankt!

Groeten,

Lola Chapel

Bijlage IV: Stappenplan
STAPPENPLAN
Digitaal verhalend ontwerpen

Het volgende stappenplan kan gebruikt worden om digitale hulpmiddelen in te zetten bij een verhalend ontwerp. In verschillende stappen wordt omschreven hoe een verhalend ontwerp zelf ontwikkeld kan worden.

Stap 1: Kies een onderwerp.

Om een verhalend ontwerp te starten moet de leerkracht een onderwerp kiezen. Veelgebruikte aanleidingen voor het kiezen van een onderwerp zijn het benutten van klassieke verhalen, het denken over beroepen in het dagelijks leven, toewerken naar feestdagen, integreren van ICT in het onderwijs, en het uitgaan van wat kinderen in de klas nodig hebben. Om een digitaal verhalend ontwerp te maken is het kiezen van een onderwerp als integreren van ICT het best bruikbaar.

Stap 2: Tijdsduur

Van te voren moet er goed nagedacht worden over hoeveel tijd het verhalend ontwerpen in beslag neemt, en wanneer het verhalend ontwerp moet worden uitgevoerd.

Stap 3: Verhaallijn uitwerken

Een handleiding om een verhaallijn op te bouwen is er helaas niet. Bij het maken van een verhaallijn geldt: hou het simpel! Bij te veel details moet de leerkracht de kinderen telkens weer vertellen wat er gebeurt. Het is mooier als de kinderen zelf voor invulling zorgen. Een veel gebruikte regel bij het maken van een verhaallijn is dat in de eerste episode de hoofdpersoon en omgeving worden gecreëerd. Er zijn uitzonderingen op deze regel. Meestal is de verhaallijn gebaseerd op: beginsituatie – complicatie – oplossing.

Om een hoofdpersoon en een omgeving te creëren zijn er verschillende mogelijkheden op het gebied van multimedia. Er kan voor gekozen worden om de hoofdpersoon zelf te bedenken en deze te introduceren d.m.v. een filmpje. Door de hoofdpersoon in het filmpje een mailadres te laten opnoemen, kunnen de kinderen via mail contact houden met de hoofdpersoon. Het filmpje kan op een USB-stick gezet worden, die de kinderen vervolgens ergens in het lokaal vinden. Er kan ook gekozen worden om de hoofdpersoon onherkenbaar te maken, zodat de kinderen dit zelf in kunnen vullen. Dit kan doormiddel van film of geluidsopname.

Stap 4: Multimedia

Bij een verhalend ontwerp kunnen verschillende standaardprogramma's worden ingezet. De leerkracht maakt de keus wat kinderen op dit gebied wilt leren. Kinderen kunnen bijvoorbeeld kennis maken met nieuwe programma's, maar de leerkracht kan er ook voor kiezen kinderen vaardiger te maken in programma's die de kinderen al kennen. Soms is het handig om voor de uitvoering kinderen al kennis te laten maken met deze programma's, zodat er al een basisniveau is. Hieronder een lijstje van standaardprogramma's die ingezet kunnen worden tijdens het verhalend ontwerp:

- Programma's voor fotobewerking;
- Webeditors (maken van een website);
- Spreadsheets (digitaal rekenblad);
- E-mail
- Tekenprogramma's (*Bijv. Paint*)
- Tekstverwerker; (*Bijv. Word*)
- Databaseprogramma's.

Stap 5: Sleutelvragen

De sleutelvragen zijn bij een verhalend ontwerp van essentieel belang. Het zijn vragen, die kinderen uitdagen om zelf antwoorden te bedenken. Goede sleutelvragen hebben de volgende eigenschappen:

- er is meer dan één antwoord op mogelijk;
- ze zetten kinderen aan tot analyseren en nadenken;
- ze banen een weg naar de eigen verbeelding;
- ze bieden kinderen gelegenheid om hun eigen ervaring weer te geven;
- ze geven kinderen de kans om hun eigen kennis op te rakelen;
- ze bieden kinderen een veilig gevoel;
- ze geven kinderen hun verantwoordelijkheid;
- en ze leiden tot nieuwe vragen, waaronder ook vragen die door kinderen worden gesteld.

Niet elke sleutelvraag bevat al deze eigenschappen.

Door sleutelvragen worden kinderen uitgedaagd tot leeractiviteiten.

Sleutelvragen kunnen worden gedigitaliseerd. Sleutelvragen kunnen worden gesteld door de hoofdpersoon via mail of film. Kinderen kunnen door het mailcontact tot leeractiviteiten komen.

Stap 6: Draaiboek

Het draaiboek is een schema waarop het verloop van het verhalend ontwerp op staat (planning). Het is een globale planning. In een draaiboek kunnen de episodes, sleutelvragen, leeractiviteiten, middelen, organisatie en van welke multimedia gebruik wordt gemaakt, kort omschreven worden. Bij een digitaal verhalend ontwerp is het belangrijk dat er een kopje multimedia is, zodat er goed zicht is op welke multimedia ingezet wordt.

Voorbeeld draaiboek:

Episodes	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Middelen	Organisatie	Multimedia
1. De gewiste weblog	- Hoe zouden we contact kunnen houden met de kunstenaar?	- Opstellen van een mail	- Computer	- achter de computer	- Mail

In dit voorbeeld staat een stukje uit één episode omschreven. Een verhalend ontwerp bestaat vaak uit +/- 7 episodes.

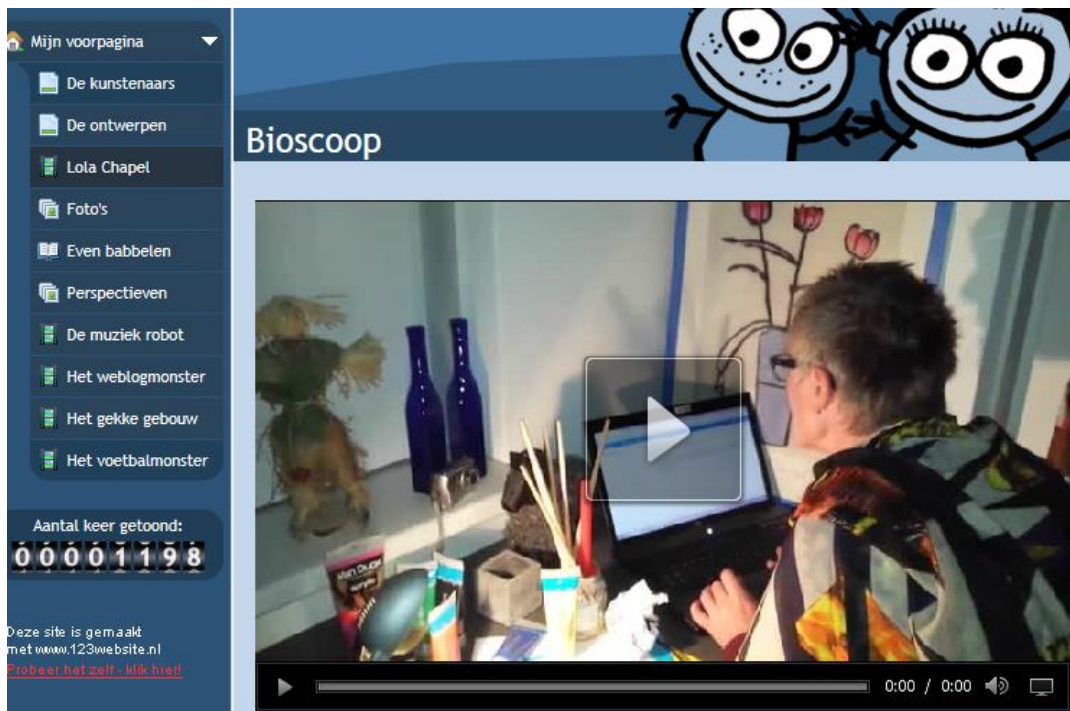
Stap 7: De wandfries

Het wandfries is een muur, tafel of ander stuk ruimte dat ingericht wordt bij het verhalend ontwerpen. In het begin is deze nog leeg, door bezig te zijn met het verhalend ontwerp ontwikkelt deze wandfries zich.

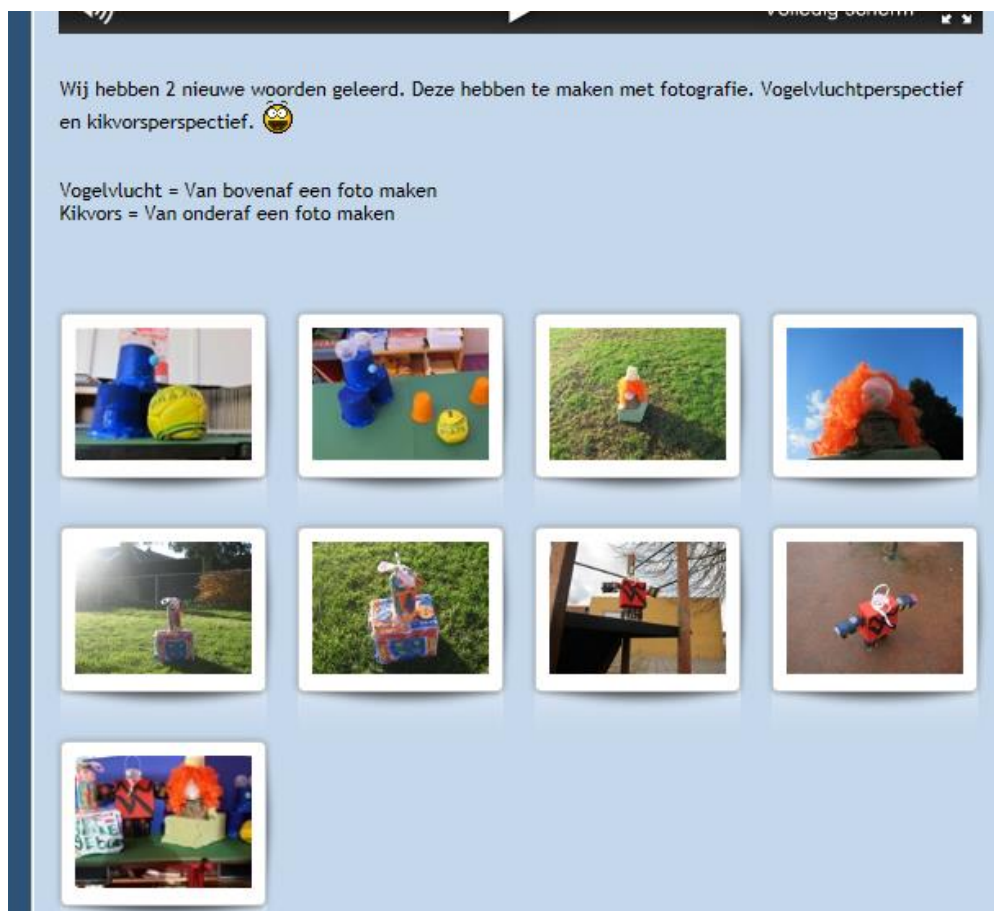
Om een wandfries te digitaliseren is een weblog een geschikt middel. Er zijn websites waar kinderen een eigen weblog kunnen ontwerpen, zodat het hun 'eigen' weblog wordt. Op de weblog kunnen foto's, teksten en filmpjes worden geplaatst. Ook kan er een gastenboek worden aangemaakt. Wel is het belangrijk het gastenboek goed in de gaten te houden, zodat er geen ongepaste reacties komen te staan.

Bijlage V: Weblog

In deze bijlage enkele afbeeldingen van de weblog.



Het filmpje van Lola Chapel



Kikvorsperspectief en vogelvluchtperspectief

Bioscoop

Chapel

o's

n babbelen

spectieven

muziek robot

weblogmonster

gekke gebouw

voetbalmonster

eer getoond:

0 1 2 0 2

em maakt
website.nl
es if - klik hier!



In dit filmpje vertellen we vanalles over ons kunstwerk 'De muziekrobot'.
Veel kijkplezier!

Groetjes,
Fleur en Ilana

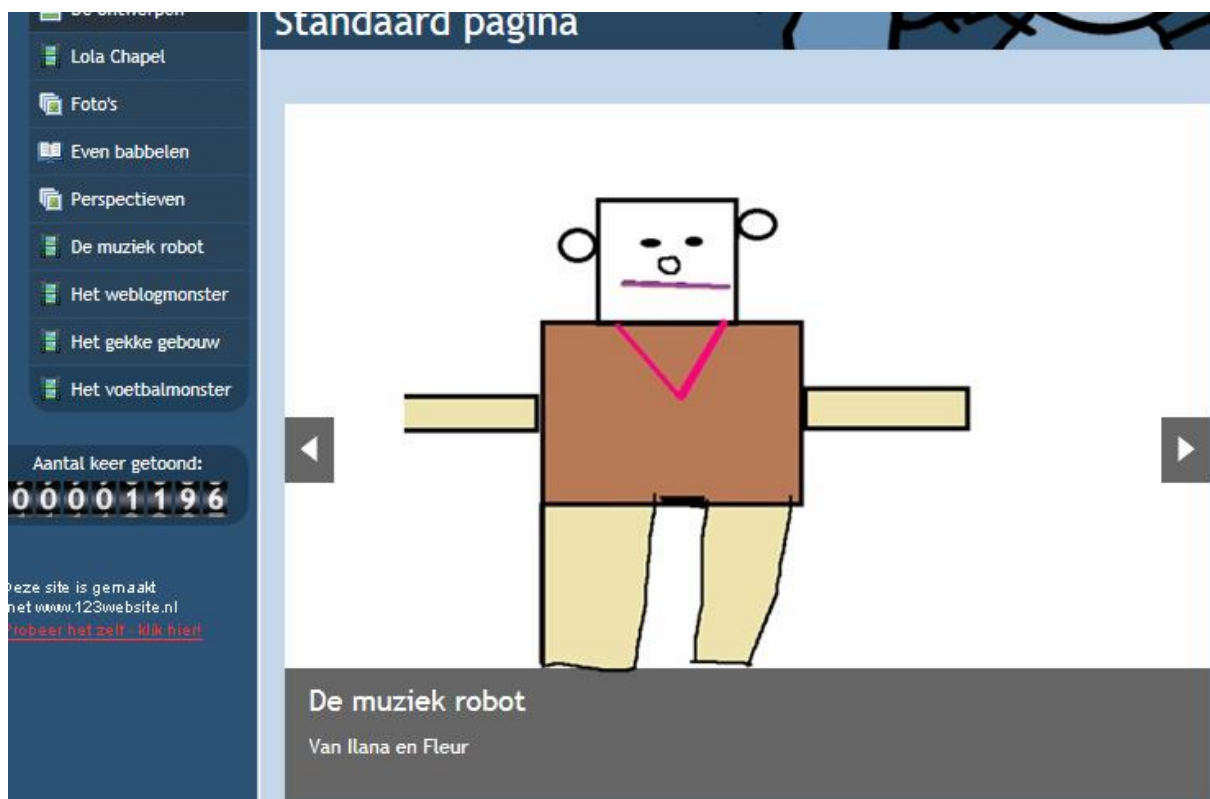
 Vertel iemand anders over deze clip

 Maak uw eigen site met videoclips

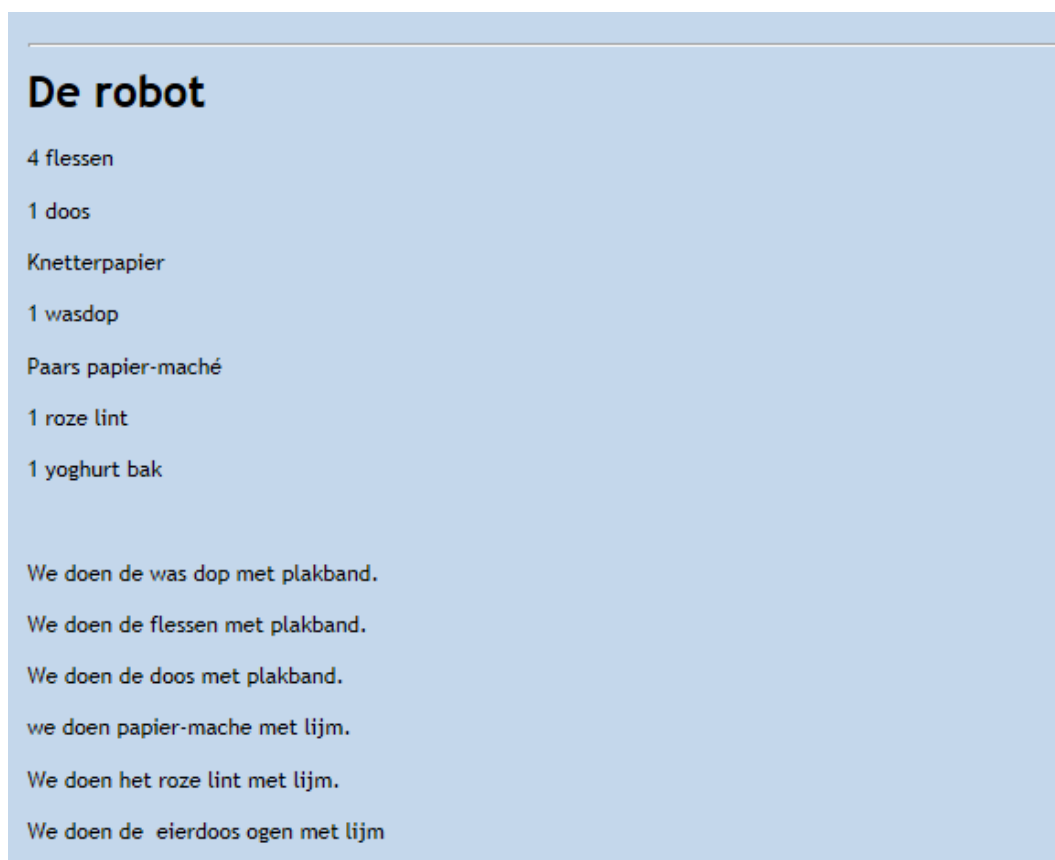
Promotiefilmpje

Foto's + namen leerlingen (weggelaten)

De kunstenaars



Ontwerpen met Paint



Plan maken met Word

De ontwerpen

Lola Chapel

Foto's

Even babbelen

Perspectieven

De muziek robot

Het weblogmonster

Het gekke gebouw

Het voetbalmonster

Aantal keer getoond: 0001194

Deze site is gemaakt met www.123website.nl
[Bekijk het zelf - Klik hier!](#)

Kunst van groep 5 en 6

De USB-stick

Deze weblog is van groep 5 en 6, van de Woldschool.

13 November kregen wij rekenles van meester Wilco. Tijdens de uitleg vond meester Wilco een vuilniszak in de hoek van het lokaal. Wij vonden dit niet zo vreemd, maar toen we zagen dat er een USB-stick aan zat wel. We zijn meteen met zijn allen in de vuilniszak gaan kijken. Hier zaten veel spullen in. Een rare oranje pruik, karton, behang, doeken enz.

Wie heeft die tas bij ons in het lokaal gelegd? Meester Daniel misschien, of juf Thea?

Misschien staat er wel wat op de USB-stick bedachten we met zijn allen.

Meester Wilco en juf Nienke vonden het goed om hier even op te kijken. Er stond niet veel op, alleen een bestandje om een filmpje af te spelen. En omdat wij zo nieuwsgierig zijn moesten we daar wel op klikken.

Om te weten wat er op het filmpje staat. Kijk dan bij video.

Nadat we het filmpje hadden bekeken gingen we met zijn allen bedenken hoe we contact konden krijgen met de kunstenaar. We kunnen wel een brief sturen, maar weten het adres niet. De kunstenaar had heel duidelijk haar e-mailadres verteld. Misschien is het wel handig als we haar een mailtje sturen. Juf Nienke en Meester Wilco vroegen ons of we ook een idee hadden hoe we dit konden gaan doen. Het zal wel erg leuk zijn als we met zijn allen één eigen mailadres hebben. Samen zijn we dit mailadres gaan maken. Iedereen had wel een leuke naam voor dit adres, dus was het moeilijk om er één uit te kiezen. Uiteindelijk is ons e-mailadres: woldschool56@hotmail.com geworden. Bij zo'n account hoort natuurlijk ook een wachtwoord, maar die houden we geheim.

Op het filmpje zagen we dat de kunstenaar haar weblog per ongeluk had gewist, maar wat is nou precies een weblog? Dit zijn we meteen gaan uitzoeken. Er bestaat een hele handige site om iets op te zoeken (google.nl). Via Google kwamen we op een site waar je een weblog kan maken. Dit leek ons erg leuk. We moesten van alles doen. Het design, het lettertype, de plaatjes enz. En kijk nou eens hoe leuk het geworden is!

Voorpagina

We moesten een tijdje wachten, voordat we antwoord kregen op onze mail. We wouden de kunstenaar graag helpen, maar waarmee was nog de vraag (de kunstenaar heet trouwens, Lola Chapel). Donderdag 14 november kregen we onze eerste mail. Lola had haar weblog gewist. Op haar weblog stonden al haar kunstwerken en de ontwerpen daarvan.

Lola vroeg aan ons, of wij ook een aantal ontwerpen wilden gaan maken. Deze ontwerpen moesten gemaakt worden van de materialen die in de vuilniszak zaten.

Maandag 18 november zijn we achter de computer bezig geweest met het ontwerpen van verschillende kunstwerken. Dit hebben we gedaan via het computerprogramma, Paint. Bij elk ontwerp hebben we een uitleg gegeven. Dit hebben we gedaan met het programma: Word. Wilt u weten hoe het geworden is? Klik dan op: Ontwerpen.

Lola vond al onze ontwerpen prachtig, maar ze wil graag weten hoe het er uit komt te zien als echt kunstwerk. We hebben Lola meteen gemaaild. We gaan de kunstwerken maken, en maken er een foto van. De foto's plaatsen we vervolgens op onze weblog, zodat Lola ze daar kan bekijken. Nu maar afwachten wat ze er van vindt?!

Zoals jullie op de weblog kunnen zien staan er foto's op van de kunstwerken. Er is hard gewerkt met verschillende materialen als afval, verf, papier enz. De kunstwerken zijn af en we vinden ze erg mooi geworden. Dat je met afval en andere spullen zulke mooie dingen kan maken!

Toen Marten en Arne klaar waren met het kunstwerk zagen ze dat er een mail was van Lola. Lola vroeg ons om foto's te maken in kikvorsperspectief en vogelvluchtperspectief. Dit waren wel lastige woorden. Op google is er informatie gevonden over deze perspectieven, zodat we wisten wat het was. Met camera's hebben we foto's gemaakt in kikvorsperspectief en in vogelvluchtperspectief. We hebben zelf een mooie plek gezocht om de foto's te maken. Deze hebben we op de computer gezet en staan nu onder het kopje 'perspectieven'.



Vervolg voorpagina

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Bekijk pagina

Bewerk

Wis

Sleep

Versier uw website voor de kerst

☐ Kalenderkaars
☐ Vallende sneeuw
☐ Sterrenstof van de muis
☐ Ijspegels als achtergrond

[Klik hier om uw website te bekijken](#)

Klantenservice

Hallo detopkunst
Veel plezier met uw eigen website.

Uw gebruikersnaam is:
detopkunst

Uw e-mail is:
woldschool56@hotmail.com

Uw website heet:
[detopkunst.123website.nl](#)

Bekijk uw website

Verander de naam van uw website

Bewerken van weblog



Fotopagina

Bijlage VI: Reacties weblog

Namen leerlingen/ ouders en leerkrachten (weggelaten)

Bijlage VII: E- mails

In deze bijlage mails van de kinderen naar Lola Chapel.

Van: **groep vijf zes** ('x' school@hotmail.com)
Verzonden: woensdag 13 november 2013 10:20:32
Aan: lolachapel@hotmail.com (lolachapel@hotmail.com)
Geachte mevrouw Chapel,

Wij hebben uw filmpje ontvangen, en willen u graag helpen.
Wij zijn inderdaad bezig met kunst. Wij hebben nog wel een paar vragen.
Waar woont u?
Waarmee kunnen we u helpen?
Zou u contact met ons willen houden?
Met vriendelijke groet,
Groep 5 en 6 van de 'x' school

Van: **groep vijf zes** ('x' school@hotmail.com)
Verzonden: donderdag 14 november 2013 11:56:53
Aan: lolachapel@hotmail.com (lolachapel@hotmail.com)
hallo.
waar mee kunnen we u helpen?
wij hebben een weblog gemaakt met de klas wilt u daar misschien op kijken hij heet:
detopkunst.123website.nl
groetjes x

Van: **groep vijf zes** ('x' school@hotmail.com)
Verzonden: dinsdag 19 november 2013 11:39:16
Aan: lola chapel (lolachapel@hotmail.com)
hallo lola chapel
ja we waren inderdaad van plan om met die materialen het in echt te maken.
groetjes x

From: lolachapel@hotmail.com
To: 'x' school@hotmail.com
Subject: kunst
Date: Mon, 18 Nov 2013 22:19:54 +0100

Hallo Allemaal,
Net heb ik even op jullie weblog gekeken, en heb gezien dat jullie druk bezig zijn geweest.
Jullie ontwerpen zien er leuk uit. Wat goed dat jullie verschillende ontwerpen konden maken met deze materialen. Ik zie alleen nog niet helemaal voor me hoe de kunstwerken eruit komen te zien.
Ik kijk altijd graag naar voorbeelden, die inspireren me.
Zouden jullie het ontwerp misschien kunnen maken?
Groeten,
Lola Chapel

Bijlage VIII: Vragenlijsten

Reactie vragenlijst kind

Vraag 7: Jullie hebben mij goed geholpen. Wat vonden jullie het leukst om te doen?

website maken

Vraag 8: Zijn jullie ook problemen tegengekomen, zo ja welke?

nee

Vraag 9: Welke nieuwe woorden hebben jullie geleerd?

vogelverschiet
kikverschiet

Vraag 10: Ik heb jullie uitgekozen om mij te helpen. Hoe vonden jullie het om mij te helpen en waarom?

leuk
omdat we niet hoeven te werken

Reactie vragenlijst Leerkracht OBS de 'x' school

Vraag 1: Wat hebben jullie meegekregen van ons project bij groep 5/6?

Veel, kinderen vertelden erover. Gesproken met jou en x. Weblog gezien

Vraag 6: Hebben jullie de weblog bekeken? zo ja, wat vonden jullie van de weblog?

Weblog zag er fraai uit. Samen met de groepen bekeken en groep 6 laten vertellen wat en hoe zij het gedaan hebben.

Vraag 9: We hebben een stappenplan gemaakt om een eigen verhalend ontwerp te ontwikkelen met behulp van media. Zal je hiermee aan de slag gaan? Wat zou hier de meerwaarde van zijn? Of zie je geen meerwaarde?

Wanneer het past in het rooster, Meerwaarde is er zeker. JA.

Reactie vragenlijst ouder

Vragenlijst:

Naam: Aafke Walta

Vraag 1: We hebben ons onderzoek uitgevoerd in groep 5 en 6. Bij dit onderzoek hebben de kinderen gewerkt a.d.h.v. een verhaal. Heeft u uw kind hier thuis ook over horen praten? Zo ja, met welke verhalen kwam uw kind thuis?

Er is verteld over de vuilniszak met spullen
het maken van kunstwerken
weblog en het maken van een website

Hieronder ruimte voor eventuele opmerkingen:

Heel leuk was dat mijn kind mij
heeft laten zien hoe je (in een paar
klikken) een website maakt (op 123websites)
En hij was enthousiast over
de berichtjes plaatsen