

Trektuplan

Trekt zelf v plan!



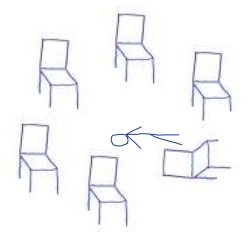
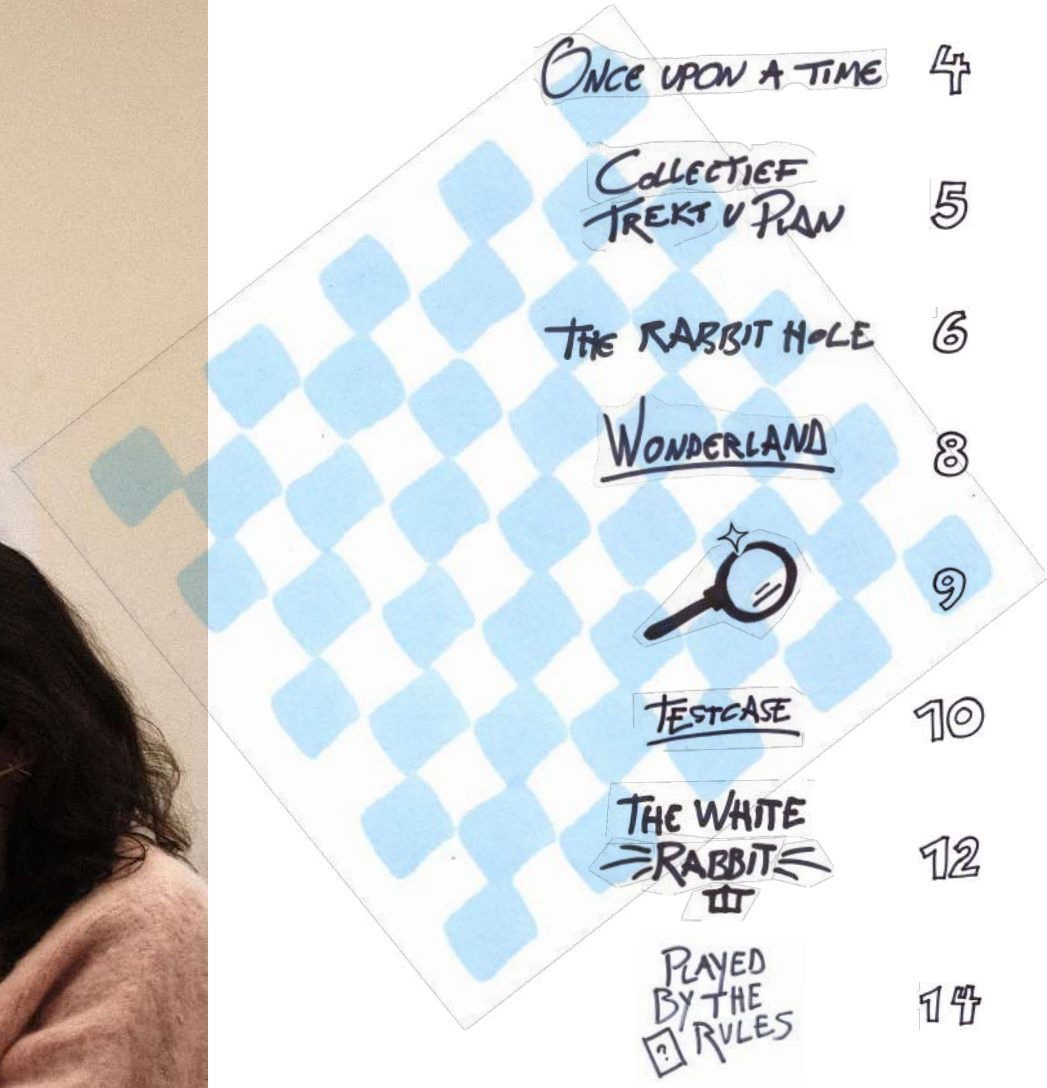
Koninklijke Academie
Schone Kunsten Antwerpen



AP HOGESCHOOL
ANTWERPEN

EDUCATIEVE
MASTER
BEELDENDE
KUNSTEN

É DA IS THORSTIE!
↓



ONCE UPON A TIME

In de schijnwerpers van het Deeltijds Kunstonderwijs staat de leerling centraal in het hart van het relatief nieuwe leerplan 'Het Speelveld'. Het speelveld stelt dat de leerling een vlammetje, motivatie, in zich meedraagt dat de leerling naar de les leidt. Deze vlam geeft kracht om te leren, creëren en groeien binnen en buiten de schoolmuren. Maar wat als de vlam lijkt uit te doven, met andere woorden: Wat als de leerling de motivatie verliest? Hoe kan zowel de leerkracht als de leerling ervoor zorgen dat deze vlam opnieuw aanwakkert?

Wakker die vlam aan

Ons collectief, dat zich initieel rond de tafel zette om de toekomst van het onderwijs te onderzoeken, omarmde deze uitdagende vraagstellingen. We legden de focus op jongeren binnen het Deeltijds Kunstonderwijs, met als vertrekpunt 'Het Speelveld'. Het leerplan dient als kapstok om onze bevinden en ideeën aan op te hangen.

Door middel van desk research, **interviews** en enquêtes bij directies en medeoprichters van het leerplan, leerkrachten en leerlingen, gingen we op zoek naar de wortels van motivatie, maar ook naar de struikelblokken. We streven ernaar om met dit onderzoek praktische hulp te bieden aan leerkrachten en jongeren die zich gedemotiveerd voelen. We willen jongeren in het DKO meer zeggenschap geven over hun eigen leerproces en bieden oplossingen aan als bruggenbouwers zodat elke leerling de kans krijgt om zichzelf te ontplooiën via intrinsieke motivatie.



Lees hier het interview met Koen De Roovere. Eén van de oprichters van Het Speelveld.



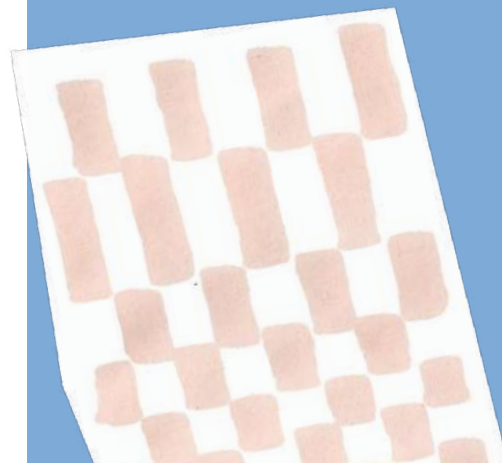
COLLECTIEF TREKT U PLAN

Trekt zelf u plan!

Collectief TREKTUPLAN is samengesteld uit een grafisch ontwerper, een illustrator/videokunstenaar, een illustrator/grafieker, een illustrator en een grafieker. We geven allemaal les en voelden ons aangetrokken tot motivatie als onderzoeksthema. Wat betekent dit woord en waar staat het voor? In boeken, magazines en leerplannen vonden we het woord meermaals terug, maar de betekenis en essentie vervaagt in zijn hoeveelheid. Als collectief hadden we nood aan verduidelijking en verdieping.



5





THE RABBIT HOLE


Het leek ons belangrijk om in eerste instantie de vraag te formuleren: Hoe is het gesteld met kunst in het onderwijs? We focussten ons op de manier waarop er geëvalueerd wordt. Het bleek dat elke school inzet op cognitieve prestaties, maar ook op de algemene ontwikkeling van het kind. De sociale, creatieve en emotionele aspecten krijgen een evenwaardige plaats. Daarnaast staan zelfstandig leren en ruimte voor persoonlijke interpretatie van de leerlingen centraal. Moedig de leerling aan om een 'fout' te zien als een mogelijkheid om verder te groeien en te ontwikkelen.

We onderzochten in de tweede fase wat motivatie betekent en waar deze een plaats krijgt in het kunstonderwijs. We onderzochten de persoonsvorming in het kunstonderwijs. Er werd voor dit onderzoek beroep gedaan op het boek 'Door kunst onderwezen willen worden' van pedagoog Gert Biësta.

We kwamen via dit boek uit bij het ervaringsgericht onderwijs. Scholen focussen nog te vaak op een eindproduct. Er dienen goede punten te worden behaald of het werk dient er esthetisch goed uit te zien. Het leerproces en de motivatie van de lerende hierin wordt soms vergeten, terwijl deze cruciaal zijn om te leren en om tot een goed resultaat te komen. Het ROK, Referentiekader voor Onderwijs Kwaliteit, wil in dit kader met minimale kwaliteitsverwachtingen leerkrachten en leerlingen motiveren om een eigen kwaliteitsbeleid te ontwikkelen.

Als we spreken van een leerproces hebben we het onvermijdelijk ook over de sociaal-emotionele ontwikkeling. De sociaal-emotionele ontwikkeling is het reguleren en ontwikkelen van emoties tot het sociale aspect. Zowel uit literatuurstudie als onze ervaring in de praktijk blijkt dat het voor veel kinderen moeilijk is om kunst te appreciëren, omdat kinderen een te beperkte woordenschat hebben. Dit maakt het moeilijk om over kunst, iets dat al erg complex is, te praten. Uit het onderzoek Tekenvaardigheden en creativiteit bij kinderen tussen 8-12 jaar door Minke van der Eijk bleek dat de expressiviteit van een kind achteruitgaat tussen de leeftijden acht en elf jaar, waardoor wij beslisten om ons onderzoek te richten op de doelgroep jongeren. We plaatsten onszelf in de schoenen van een tiener. Verveling op school bij tieners sprong naar voren als centraal thema. We komen bij onze laatste fase in het vooronderzoek: het belang van verveling in een creatief proces.

Het belang van verveling in het deeltijds kunstonderwijs kan niet genoeg worden benadrukt, want het is een cruciaal ingrediënt voor creativiteit en zelfontplooiing. Ruimte voor verveling in de klas wordt zeldzamer, maar het is juist in die momenten van rust en leegte dat de geest de kans krijgt om te reflecteren en nieuwe ideeën te genereren. Deze schijnbaar nutteloze activiteit kan dus in feite de cognitieve capaciteit vergroten en de geest juist scherper maken. Wanneer de geest afdwaalt, kan ons brein onverwachte associaties maken en zo komen er vaak ideeën samen die niet mogelijk waren tijdens een gefocuste activiteit.



Het lijkt daarom bijna aangewezen dat het onderwijs en zeker het kunstonderwijs, verveling als iets positiefs gaat integreren in de lessen. Geef de leerlingen een schetsboek waarin ze kunnen droedelen of desnoods gewoon krabbelen. Geef hen de ruimte om niets te doen, de ruimte om na te denken, de ruimte om zich te vervelen. Zo kunnen we verrassend genoeg ook de motivatie van de leerling verhogen.



“Verveling kan ons rust brengen, ons stimuleren en onze creativiteit aanwakkeren.” - Dirk de wachter

We kwamen tot de conclusie dat we met verschillende zaken rekening dienden te houden als we willen inspelen op de motivatiegraad van jongeren. Daarnaast voelden we de behoefte om het woord 'motivatie' duidelijker te definiëren binnen het Deeltijds kunstonderwijs en het specifieke leerplan 'Het Speelveld'.



Wonderland

Alice, who the fuck is Alice

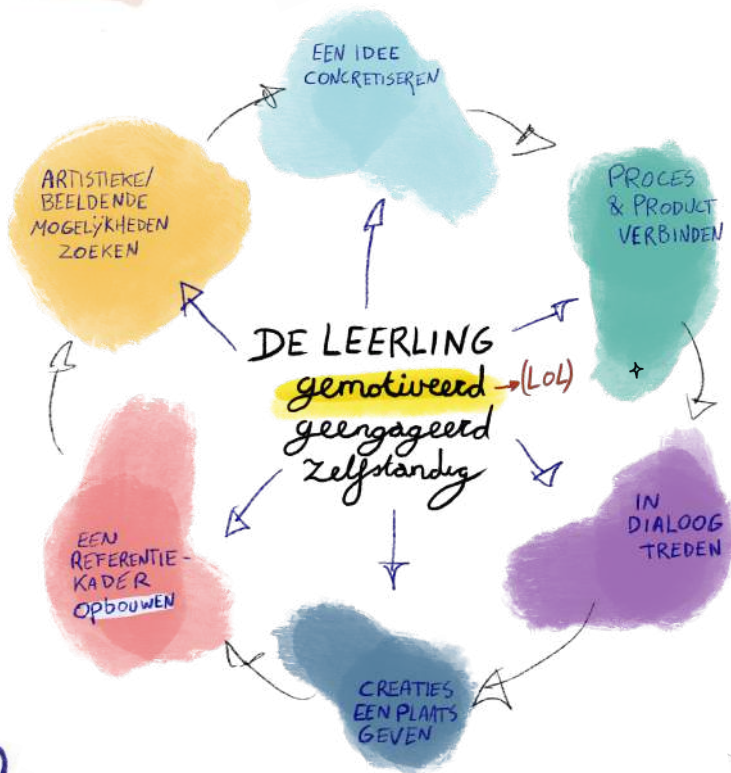


In het DKO kennen we twee leerplannen: Kunstig Competent en Het Speelveld. Binnen onze academies, onze werkplekken, passen we 'Het Speelveld' toe. Dit leerplan bestaat uit zes leervelden:



Wens je meer info over Het Speelveld? Scan deze QR-code hier!

In het leerplan staat beschreven dat de leerling **gemotiveerd, geëngageerd en zelfstandig** moet zijn om de zes leervelden te ontwikkelen. Als collectief stellen we dit in vraag. Is het niet de bedoeling dat de leerling zich aan de hand van de zes leervelden verder kan ontplooiën? En via deze 6 leervelden zelfstandiger leert werken, engagementen leert aangaan en gestimuleerd wordt om de eigen motivatie te verhogen?



8 #CRINGE!



'Pfff, das echt ne stomme opdracht'
- Leerling

Je hebt misschien zelf al gemerkt, dat niet elke jongere altijd gemotiveerd is om naar de les/school te komen, verschillende factoren hebben hierop invloed. Hieronder enkele voorbeelden:

- * De opdracht die je geeft aan de jongeren past niet in hun leefwereld waardoor hun motivatie zakt.
- * Een leerling moet verplicht naar het DKO komen van zijn ouders terwijl die liever ergens anders zou zijn.
- * Gebrek aan motivatie bij je leerlingen beïnvloedt rechtstreeks je eigen motivatie als leerkracht en omgekeerd.

We herkennen drie elementen die zorgen voor de basis van een gemotiveerde leerling.

- 1 Een actief beleid (het leerplan) en een actieve directie.
- 2 De begeleidersstijl, klasmanagement, expertise en de methodieken van de leerkracht.
- 3 De sociaal-emotionele ontwikkeling van de leerling (en de leerkracht).



We onderzochten deze drie elementen om een beter inzicht te krijgen op motivatie en de rol die deze speelt bij leerlingen. Ook bekeken we of leerkrachten, directie en de omgeving van de student moeten zorgen voor de motivatie van leerlingen. We gebruikten hiervoor Het Speelveld en zijn zes leerdoelen als basis.



TESTCASE

Met het concept van The Caucus race in het achterhoofd, richtten we onze focus op het begrijpen van hoe onze collega's zich laten motiveren, zowel voor het inspireren van hun leerlingen als voor het stimuleren van hun eigen motivatie. Net zoals bij The Caucus race, waarbij elk dier in een cirkel bewoog op muziek, wilden we een vergelijkbare dynamiek creëren door een variatie op de stoelendans te organiseren als testcase. De testcase werd georganiseerd tijdens de AP(er)O-avonden, de onderzoeksavonden van de Educatieve Master Beeldende Kunsten Antwerpen.

We maakten kaarten waarop aan de ene kant een dier van The Caucus race was afgebeeld en aan de andere kant stond een vraag omtrent motivatie. De vraag hield verband met dat specifieke dier. Voor de illustraties lieten we een groep kinderen enkele dieren tekenen uit het originele boek van Alice in Wonderland. Elke kaart plaatsten we onder een stoel en ons publiek bewoog rond de stoelen, op de officiële muziek van Bill Thompson: The Caucus Race. Dit als ludieke manier om een kaart te kiezen.

We creëerden daarna een open gesprek aan de hand van de gekozen kaart. Tijdens het gesprek bestond uit een groep van een 15-tal deelnemers, bestaande uit collega-studenten en collega-docenten. Sommige kaarten/dieren kwamen meerdere keren voor in het spel. De personen met een duplicaat gingen een uitdaging aan met elkaar om de vraag voor zich te winnen. We probeerden op deze manier de motivatie in de groep aan te wakkeren en het speels karakter in de groep hoog te houden. Bij de opdracht Patrick, de zeester (die ontdaan is van zijn hoofd) dienden de deelnemers geblinddoekt het hoofd opnieuw op zijn lichaam te plaatsen. Degene die het dichtst in de buurt zat, kreeg de vraag. Als je de kaart van de makreel nam, moest je het woord "blub" zo lang mogelijk, in één adem, zeggen. We slaagden de gedeelde informatie over het onderwerp motivatie tijdens deze gesprekken op in een Mentimeter. We archiveerden alles dat werd gezegd en stemden later deze input af op ons onderzoek. De AP(er)O-avonden maakten ons warm om het kaartspel te herdenken en in te zetten als eindproduct van ons onderzoek.

10



DE CAUCUS RACE

11

Het Speelveld en bij uitbreiding dit magazine is deels geïnspireerd door de surrealistische wereld van Alice in Wonderland, en met name door de scène The Caucus Race. In deze verhaallijn komen Alice en een aantal dieren uit het water en besluiten ze in cirkels te rennen, ogenschijnlijk zonder doel, behalve om op te drogen. Het interessante aan deze scène is dat, hoewel het een race noemt, er geen traditioneel competitief element aanwezig is. In deze race draait het meer om een individuele uitdaging en het collectieve gevoel van beweging en vooruitgang. Het symboliseert een zoektocht naar persoonlijke vervulling en groei, waarbij de focus ligt op de reis zelf, niet op het bereiken van een specifiek doel. Het Speelveld weerspiegelt de essentie van deze 'race'. De deelnemers worden aangemoedigd om hun eigen pad te volgen, hun eigen uitdagingen aan te gaan en zichzelf te ontdekken, zonder de druk van externe competitie. Er is ruimte voor zelfexpressie, ontdekking en gemeenschappelijke evolutie, waarin de reis net zo belangrijk is als de bestemming.

Zin in een inspirerend, speels en diepgaand gesprek over motivatie met je teamleden? Scan hier de QR-code en ga zelf aan de slag met het 'Causus race-spel'!



THE WHITE RABBIT

De leraar als motivator

Volgens ons dient een leraar aan de hand van Het Speelveld een bewuste, zelfstandige en gemotiveerde houding bij de leerling te ontwikkelen. Het is belangrijk om leerlingen bewust te maken van wat ze aan het doen zijn en waarom ze dit doen.

Zo lijkt kunst, of het maken ervan voor vele jongeren niet altijd belangrijk. Wat doet het creëren van kunst dan wel? Het kan bijdragen aan bewustwording, autonomie en verwerven van vaardigheden. Deze drie aspecten hangen samen met de motivatie van de leerling. Het maken van kunst gaat in verschillende stappen. Het leerplan biedt deze stappen aan. Zoals de naam van het pedagogisch project, Het Speelveld, ons doet vermoeden, kan de leerling zich vrij bewegen, vrij spelen met de verschillende leervelden.

De leerlingen krijgen hierdoor de mogelijkheid en vrijheid om de eigen weg te zoeken. In vrijheid geven schuilt wel een gevaar. Zonder een goede begeleiding kunnen de leerlingen resulteren in onwetendheid. Als de leerlingen niet de juiste begeleiding krijgen, kan men gedemotiveerd geraken. Men weet niet wat te doen en gaat vervolgens de interesses ergens anders zoeken, bijvoorbeeld de les storen.

Naast het geven van vrijheid helpt het ook om de leerlingen een 'uitrusting' van kennis en vaardigheden mee te geven. Je leert de leerlingen dat ze in iedere situatie opties hebben. De leerling wordt begeleid en uitgenodigd om langzamerhand zelfstandigheid op te bouwen en vanuit

intrinsieke motivatie te creëren. De leerkracht als inspirerende persoonlijkheid is de motor van het artistiek leerproces. Het is aan de leerkracht om altijd opnieuw verbinding te maken met het leer- en groeiproces van de leerling. En zo iedere leerling op de eigen individuele manier op te volgen. Het is de taak van de leerkracht om de 'motivatie-barometer' op peil te houden. Als leerkracht ben je dus een belangrijke sleutelfiguur, je kan de leerlingen motiveren of demotiveren.

Hoe kan je dit doen?

- 1 Zorg ervoor dat je je bewust bent van je verbale en non-verbale communicatie.
Je armen vouwen creëert een barrière
- 2 tussen jou en de leerlingen, oogcontact maken zorgt voor vertrouwen.
- 3 Toon respect aan alle leerlingen.
Ga geen onderwerpen uit de weg en
- 4 bespreek met de leerlingen moeilijke gespreksonderwerpen.

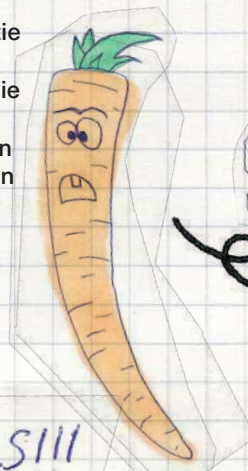
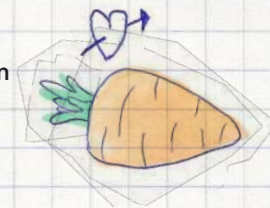


Als leerkracht dien je tot slot de leerling uit te dagen. Door een goed vertrouwen en veilige leeromgeving te creëren geef je de leerlingen de ruimte om de eigen capaciteiten te onderzoeken.

Wat is er nodig om dit te realiseren? Een veilige en inspirerende leeromgeving is erg belangrijk. Door een klimaat te creëren waarin je vlot verbinding kan maken met je leerlingen ontstaat er een klasdynamiek die leren op meerdere manieren kan ondersteunen. Op deze wijze kan de betrokkenheid, de motivatie, expressie en openheid van leerlingen bevorderen en zullen ze zich meer kunnen opstellen voor nieuwe uitdagingen. Eenvoudige acties zoals het leren van de namen van leerlingen, is al een kleine stap om het klasklimaat te verbeteren. Daarnaast mogen we niet vergeten dat de leeromgeving, de eigen competenties en socio-emotionele uitdagingen een grote invloed kunnen hebben op de (de)motivatie van de leerling. Een veilige leeromgeving bestaat onder andere uit een leerkracht die de leerlingen ziet als 'full partners' in het leerproces. Een leerkracht die geduldig en consequent is, geeft de leerlingen ook een houvast.



WORTEEEELS!!!



Scan de QR-code en lees meer over de verschillende leeromgevingen.



Het kaartspel

We kwamen op het idee om een kaartspel te creëren dat, net als het leerplan, veranderlijk, flexibel en interpreteerbaar is. Geen zwart of wit, zelfs geen grijs maar een volledig kleurenpalet aan mogelijkheden. Dit kaartspel heeft de intentie om de motivatie bij jongeren in het Deeltijds kunstonderwijs te verhogen.

Tijdens onze testcase op de AP(er)O-avond, de onderzoeksavonden van de EMA, zochten we naar een interactieve en speelse manier om tot onze enquêteresultaten te komen. Met The Caucus Race in ons achterhoofd, besloten we om van die circulaire beweging opnieuw gebruik te maken in dit kaartspel dat zich nu richt op leerlingen van de middelbare graad en hun leerkrachten in het DKO. We zien dat leerlingen van de middelbare graad sneller de academie verlaten. Ze hebben andere interesses, hobby's of veel schoolwerk. Het is belangrijk dat we de leerlingen die wel naar de academie komen, koesteren en gemotiveerd houden.

Doel van het kaartspel

Het blijkt dat betrokkenheid tot de les vergroot wordt als leerlingen de lesinhoud mee mogen ontwerpen. Het draagt bij aan een autonomie-ondersteunende context. Kenmerkend hiervoor zijn heldere kaders en een duidelijke structuur. Je geeft de leerling duidelijke regels en bakend af wat kan. Met ons kaartspel willen we leerkrachten ondersteunen om die heldere kaders en duidelijke structuur te bieden in hun lessen.



De leerling krijgt in dit kaartspel een specifieke vrijheid om zelf keuzes te maken in hun creatief leerproces. Autonomie is een van de behoeftes die bijdraagt aan de verhoging van intrinsieke motivatie. Intrinsieke motivatie wil zeggen dat de leerling de activiteit, hier het lesmoment of de opdracht, onderneemt omdat de activiteit zelf leuk is of die voldoening haalt uit de activiteit zelf. Creativiteit blijkt het hoogste te zijn als de motivatie intrinsiek is. En laat dat nu een achterliggend motief zijn van ons kaartspel, namelijk hoe kunnen we deze intrinsieke motivatie verhogen van gedemotiveerde leerlingen?

Een onderdeel van motivatie is identificatie, waar de leerling de nood voelt om bij een groep te horen. Een groep kan veiligheid en zekerheid bieden en heeft zelf een bepaalde identiteit en een groepsdynamiek. Een individu kan het kaartspel inzetten, maar ook in overleg met de klasgroep. Indien een grote groep leerlingen de les in vraag stelt en de kaarten bovenhaalt, kan de leerkracht differentiëren en de eigen les annuleren, aanpassen of in vraag stellen. Is deze les goed opgebouwd, is de les voldoende duidelijk en is er rekening gehouden met de leefwereld en de noden van de leerlingen?



Download hier het printbaar kaartspel: [Trekuplan](#)



Het kaartspel is bewust niet gelinkt aan excentrieke motivatie. Excentrieke motivatie is een type motivatie waarbij niet de activiteit, maar de beloning de hoofdrol speelt. Dit kaartspel kent geen specifieke winst zoals andere kaartspelen die we kennen. Er is geen individuele winnaar van het kaartspel. De winst zit hem in het leerproces herdefiniëren en in nieuwe manieren ontdekken om opdrachten vorm te geven, maar ook om de autonomie te krijgen om een opdracht te weigeren of naar de eigen hand te zetten met een 'joker-kaart'.

Wanneer krijgt de leerling het kaartspel?

Elke leerling krijgt het kaartspel aan het begin van het schooljaar. Het kaartspel is een tool dat onderdeel is van hun materialen.

Inhoud

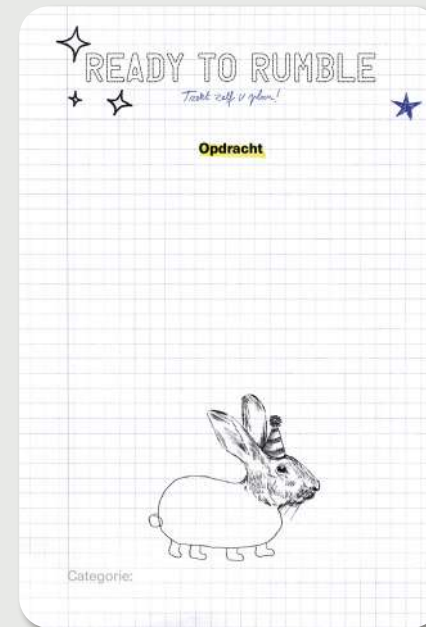
- Het kaartspel varieert van 1 tot en met 52 kaarten. De academie kan het aantal kaarten afstemmen op de hoeveelheid lesopdrachten.
- Kaarten per categorie.
- Jokers.
- Blanco kaarten.

Inhoud ingevulde kaart

Op een ingevulde kaart staat een manier van aanpak, een beschrijving of een actie. Deze staan in relatie tot het leerplan: Het Speelveld.

De kaarten zijn onderverdeeld in verschillende categorieën. Elke categorie biedt de leerling een andere uitdaging. Deze uitdagingen zijn gekoppeld aan de leervelden. De verschillende leervelden klinken nogal schools en kan ons doelpubliek afschrikken.

Door deze leervelden te koppelen aan jongerentaal, proberen we de drempel om het kaartspel "Trekuplan" te gebruiken, te verlagen.



Inhoud van een joker

Een joker inzetten kan niet zomaar. Bij het gebruik van de joker dient de leerling een voorstel in te dienen bij de leerkracht, een plan van aanpak. De joker geeft de vrijheid een opdracht naar keuze samen te stellen. Deze vrijheid omschrijft niet 'vrij werken', de gemaakte opdracht dient nog altijd in relatie te staan tot de lesdoelen of het leerplan.

- Categorie Joker: "Ik skip u nie"
- Categorie Joker: "Bomboclat"
- Categorie Joker: "Ewa ja"



Inhoud blanco kaart

De academie of leerkracht is vrij in het invullen van de kaart. De kaart invullen kan atelierspecifiek of betrekking hebben op het leerplan Het Speelveld.

- Categorie Blanco: "Ik vibe"
- Categorie Blanco: "Ready to rumble"
- Categorie Blanco: "Its big brain time"



De verschillende categorieën:

- Categorie 1: "Effe flexen" - (een idee concretiseren)
- Categorie 2: "Heh? Das random" - (proces en product verbinden)
- Categorie 3: "Emma tetteren" - (in dialoog treden)
- Categorie 4: "Slay" - (artistieke/Beeldende mogelijkheden zoeken)
- Categorie 5: "Mij nie bellen" - (een referentiekader opbouwen)
- Categorie 6: "Cringe" - (creatie(s) een plaats geven)

live laugh love
Limburg

Spelen

"Hedde da koatje echt nodig?"

De leerling probeert eerst de gegeven opdracht, door de leerkracht, uit te voeren. Enkel als het blijkt dat de leerling niet gemotiveerd is of vastloopt tijdens de opdracht kan de leerling gebruik maken van het kaartenspel. Een kaart inzetten gebeurt in samenspraak met de leerkracht. Motivatie van de leerling is moeilijk te staven. Een gesprek openen helpt de leerkracht een inzicht te geven in de motivatie en houding van de student. Uit gesprek kan blijken dat de leerling een extra uitdaging nodig heeft of de opdracht te moeilijk vindt. Het is niet de bedoeling dat de leerkracht het gebruik van de kaart verbiedt.

De leerkracht kan de leerling de suggestie geven om het kaartspel tijdens de lesopdracht in te zetten. Dit kan als men zelf ervaart dat de leerling niet gemotiveerd is.

"Hoe dikwijls maggekik da pakke?"

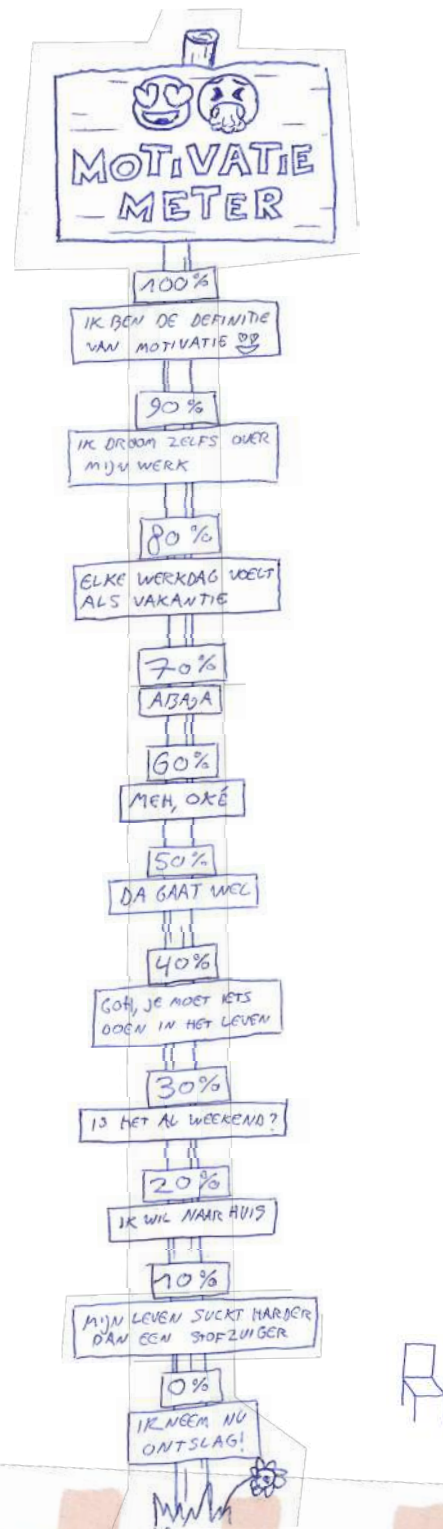
De leerling kan voor één lesopdracht één kaart inzetten. De kaart is bedoeld om de leerling nieuwe inzichten te geven in de opdracht.

Het is de bedoeling dat de leerling zich achter de nieuwe uitdaging geschreven op de kaart zet en aan de slag gaat met de nieuwe suggesties die men krijgt.

"Hoe gebruikte da nei?"

De leerlingen kiezen een kaart op basis van een categorie die geformuleerd is in jongerentaal. De leerling moet deze kaart delen met de klasgenoten en de leerkracht. De leerling denkt eerst zelf na over hoe die met de kaart aan de slag wil gaan.

Weet de leerling niet wat die moet doen dan staat de leerkracht die bij in het proces. De leerkracht kan meedenken en aan de hand van de kaart bijdragen aan de leer- en ontwikkelingsprocessen.



Evaluatie

Er is geen winnaar aan het spel gekoppeld net zoals bij The Caucus race. Tijdens een evaluatiegesprek kan worden afgetoetst of

de leerling een succesvol proces heeft doorlopen. Heeft men de leerdoelen van de lesopdracht behaald en was hij gemotiveerd? En heeft men de motivatie gevonden om de opdracht tot een goed einde te brengen?

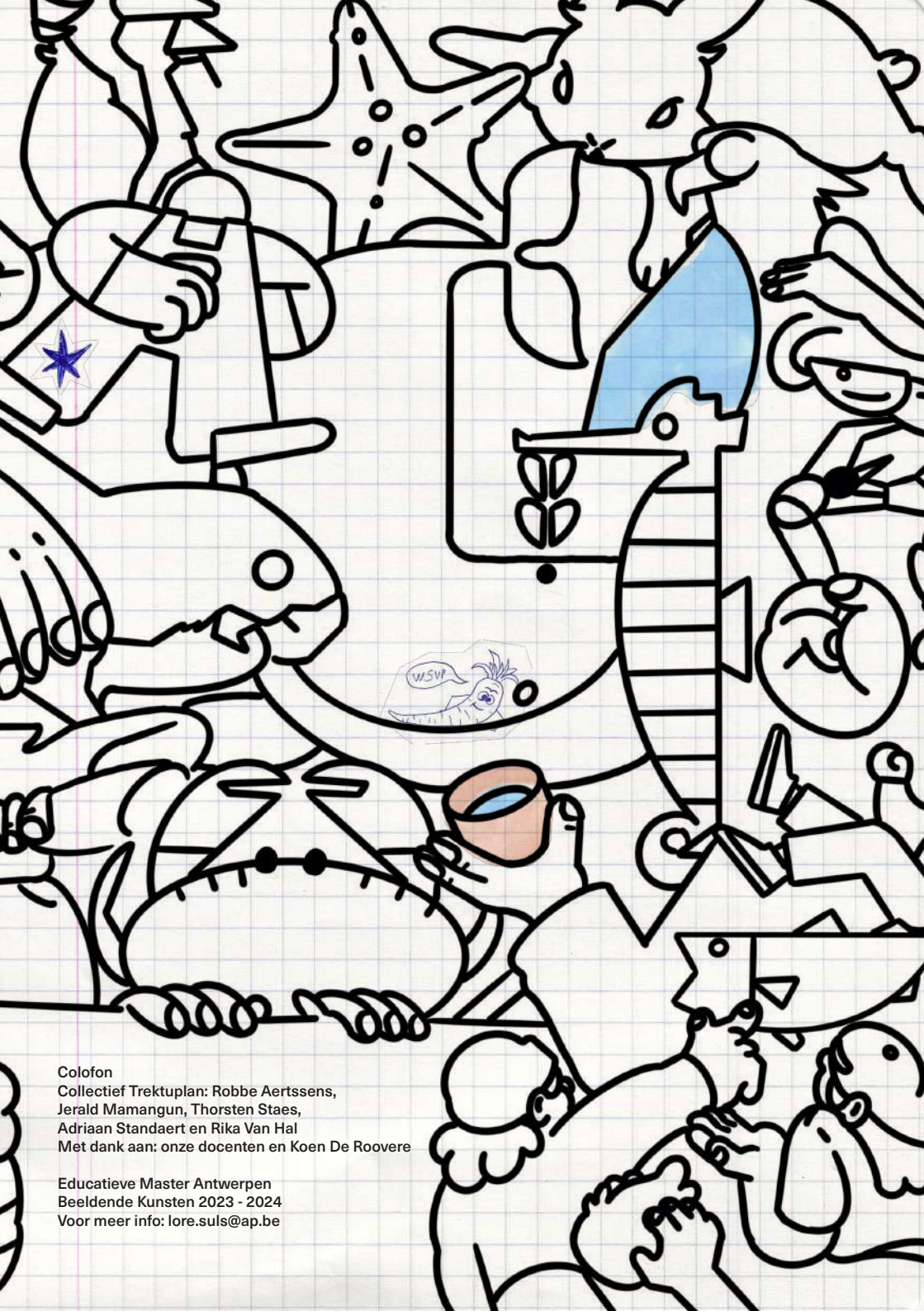


MOTIVATIE

sindelyk gedoon
ik kon mal helemaal
terug gemotiveerd!

KUT





Colofon

Collectief Trektuplan: Robbe Aertssens,
Jerald Mamangun, Thorsten Staes,
Adriaan Standaert en Rika Van Hal
Met dank aan: onze docenten en Koen De Roovere

Educatieve Master Antwerpen
Beeldende Kunsten 2023 - 2024
Voor meer info: lore.suls@ap.be