

## Activerende Werkvormen en Blended Learning FGw

Call for Proposals

---

### Persoonlijke details

Aanvrager:

Arjan de Koomen

Afdeling:

Kunstgeschiedenis BA – Vak: *Kunsttechnieken & Visuele Analyse II*

### Projectdetails

Projectnaam:

Werkopdrachten instructievideo's kunsttechnieken Kunstgeschiedenis

Aanleiding:

Eerder dit jaar kwam Blended Learning naar aanleiding van de onderwijsvergadering voorbij. Het vak *Kunsttechnieken & Visuele Analyse II* zou bij uitstek extra ondersteuning kunnen gebruiken vanuit Blended Learning.

De huidige onderwijsvormen binnen dit vak bestaan naast hoorcolleges en museumexcursies uit practica om schilder- en prenttechnieken inzichtelijk te maken. Tijdens het schilderpracticum wordt kennis gemaakt met het traditioneel bereiden van verven en maken de studenten naderhand een reconstructie van twee schilderijen die van elkaar verschillen in schildertechniek. Tijdens het prentenpracticum staan de verschillende soorten drukprocédés in de grafische kunst centraal. Aan de hand van prenten wordt er geoefend met het herkennen van verschillende technieken en zullen de studenten zelf een prent maken.

Om tot een betere verhouding te komen van de huidige klassieke onderwijsvormen en activerende werkvormen, zou Blended Learning hierop een aanvulling zijn. De schilder- en prenttechnieken die in het handboek, de hoorcolleges en de practica worden behandeld behoeven namelijk extra verduidelijking. De behoefte hiernaar is tevens vanuit de studenten zelf gebleken.

Voorstel is om Blended Learning in de vorm van instruerende video's (kennisclips) over kunsttechnieken in combinatie met werkopdrachten in het huidige onderwijsmateriaal te implementeren. Mocht er in de toekomst op de arbeidsintensieve practica bezuinigd worden, dan zou het digitaal instructiemateriaal een vervanging kunnen bieden die in de buurt komt van het zelf-doen.

Beoogde uitkomsten:

Met dit project willen we :

- tot een goede verhouding komen van activerende werkvormen, Blended Learning en klassieke onderwijsvormen.
- beter inzichtelijk maken van de leerstof, i.e. schilder- en prenttechnieken.
- het optimaliseren van *tacit knowledge*, als ondersteuning van de reeds bestaande practica

- indien het nodig zal zijn om de kostenpost van de practica te reduceren: Blended Learning deels ter vervanging van de practica.
- Pilot ook bij het zuster vak *Kunsttechnieken & Visuele Analyse I* waarbij een dergelijk onderwijsvorm geïmplementeerd kan worden.
- En dergelijke leeromgeving zou bij veel meer modules bruikbaar kunnen zijn. Onderdeel van dit Blended Learning project is daarom disseminatie van de projectresultaten tijdens stafoverleg.

#### Plan van aanpak:

- Ten eerste zal bekeken moeten worden voor welke technieken opdrachten ontworpen zullen worden.
- Ten tweede zal er gezocht worden naar bestaand (digitaal beschikbaar) filmmateriaal en zal het filmmateriaal beoordeeld worden op geschiktheid.
- Ten derde zullen vragen en antwoorden ontworpen worden naar aanleiding van het geselecteerde filmmateriaal.
- Maken van een digitale beeldsessie van technieken waarvan geen goed materiaal gevonden is. Dat blijkt alleen voor perspectiefconstructies te gelden.
- Als de opdrachten af zijn moeten de opdrachten en video's geplaatst worden op Canvas. Voorkeur gaat uit om de gemaakte opdrachten in te leveren via het systeem TurnItIn (dat reeds beschikbaar is).
- Het project wordt (in pilotvorm) uitgetoetst in het eerste semester – blok 2, 2018
- waarna studenten en docenten feedback geven (ook tijdens de practica) over deze nieuwe werkvorm.
- Het project wordt geëvalueerd en, indien succesvol, op dezelfde wijze ingezet binnen het aanverwante vak *Kunsttechnieken & Visuele Analyse I* (dit vak vindt plaats in het eerste semester, blok 1).

#### Uitvoering:

- 1 docent/projectmedewerker - Ilse Steeman - voor het selecteren van instructievideo's en ontwerpen van de opdrachten.
- Dezelfde projectmedewerker is verantwoordelijk voor het maken van een digitale beeldsessie/animatie en het plaatsen van de opdrachten op Canvas.
- Ondersteuning van het projectteam Blended Learning vanuit Team ICTO FGw.

#### Benodigheden:

Advies en ondersteuning van het projectteam Blended Learning over het inpassen van het materiaal in Canvas en het ontwikkelen van de opdrachten met optimale leeropbrengst.

#### Tijdpad:

- Plan is om in augustus-september 2018 deze werkvorm te ontwikkelen en ontwerpen.
- Het vak *Kunsttechnieken en Visuele Analyse II* is geprogrammeerd in het tweede blok van het eerste semester, dan zal ook deze pilot worden uitgetoetst en geëvalueerd.

#### Begroting:

Uren per activiteit:

- Ten eerste zal bekeken moeten worden voor welke technieken opdrachten ontworpen zullen worden.

**4 uur\*WP(€7)=€308,-**

- Ten tweede zal er gezocht worden naar bestaand (digitaal beschikbaar) filmmateriaal en zal het filmmateriaal beoordeeld worden op geschiktheid.

**8 uur\*WP(€7)=€616,-**

- Ten derde zullen vragen en antwoorden ontworpen worden naar aanleiding van het geselecteerde filmmateriaal.

**10 uur\*WP(€7)=€770,-**

- Inlezen voor perspectiefopdracht, voorbeeldmateriaal verzamelen

**10 uur\*WP(€7)=770,-**

- Maken van digitale animatie voor perspectiefdemonstratie

**20 uur\*WP(€7)=1540,-**

- Als de opdrachten af zijn moeten de opdrachten en video's geplaatst worden op Canvas. Voorkeur gaat uit om de gemaakte opdrachten in te leveren via het systeem TurnItIn (dat reeds beschikbaar is).

**6 uur\*WP(€7)=€462,-**

- Het project wordt (in pilotvorm) uitgetoetst in het eerste semester – blok 2, 2018 waarna studenten en docenten feedback geven (ook tijdens de practica) over deze nieuwe werkvorm.

**4 uur bij practica + 2 uur verslag \* WP(€7) = €462,-**

<b>Ontwikkeling opdrachten</b>	<b>52 uur</b>	<b>€4004,-</b>
<b>Implementatie</b>	<b>6 uur</b>	<b>€462,-</b>
<b>Evaluatie</b>	<b>6 uur</b>	<b>€462,-</b>
<b>Totaal</b>	<b>64 uur</b>	<b>€4928,-</b>