

Minecraftversie van Joseph Beuys' *7000 Oaks*
door leerlingen © Fabian Westzaan

MINECRAFTING THE CURRICULUM

AUTEUR: FABIAN WESTZAAN

Onze huidige generatie leerlingen groeit op in een digitale wereld en beschikt dan ook over tal van digitale kritische en creatieve vaardigheden, voor hen een tweede natuur. Hoe kunnen deze vaardigheden een betekenisvolle plek krijgen in het voortgezet onderwijs? Tijdens het project *Minecrafting the Curriculum* gingen vo-leerlingen met mediakunstenaars en social media-experts met deze vraag aan de slag.

Voor het eerst is er een volledige generatie jongeren opgegroeid in een wereld waarin communicatie- en informatiestromen gedigitaliseerd zijn. Onderwijsspecialist Marc Prensky stelt dat deze 'digital natives' een andere manier van denken hebben dan de voorgaande generaties, die hij 'digital migrants' noemt (Prensky, 2001). Zo blijkt uit onderzoek dat digital natives doorgaans prima hun weg vinden in het huidige informatielandschap,

terwijl dat voor digital migrants vaak juist desoriënterend is (Pouw et al., 2019). De jongste generatie communiceert bovendien steeds vaker door middel van beeld. Ze gebruiken onder andere TikTok, om hun ervaringen of actuele vraagstukken die hen bezighouden te vertalen naar visuele content die zich in een oogopslag laat lezen. Maar omdat vooral digital migrants het curriculum vormgegeven, krijgen deze vaardigheden daarin zelden een betekenisvolle plaats.

”OMDAT VOORAL DIGITAL MIGRANTS HET CURRICULUM VORMGEGEVEN, KRIJGEN DIGITALE CREATIEVE VAARDIGHEDEN DAAR ZELDEN EEN BETEKENISVOLLE PLAATS IN”

MINECRAFT ALS PROEFTUIN

Doel van *Minecrafting the Curriculum* was om te onderzoeken hoe de digital native-vaardigheden van leerlingen als artistieke en kritische onderzoeksmethode kunnen worden toegepast. Er namen 32 leerlingen van twee verschillende scholen voor voortgezet onderwijs deel aan het project, van vmbo-kb tot en met vwo-niveau. Vanwege de toenmalige coronamaatregelen vonden alle bijeenkomsten plaats via Teams. Dat maakte het voor de leerlingen van verschillende scholen en niveaus gemakkelijker samen de workshops volgen. Het project duurde 8 weken.

Als eerste gingen de leerlingen samen met een pedagoog en socialmedia-expert in discussie over de onlinewereld. Daarna volgden ze workshops bij verschillende digitale en mediakunstenaars. Op elke workshop volgde een korte verwerkingsopdracht in het computerspel Minecraft.

Met Minecraft creëren spelers een virtuele wereld aan de hand van digitale bouwstenen. Sommige dienen als bouw materiaal, terwijl andere speciale eigenschappen hebben (ze kunnen bijvoorbeeld geluid maken of dienen als energiebron). Het online computerspel is populair onder jongeren en biedt veel mogelijkheden om in real-time samen te werken.

Door de workshops werden de leerlingen zich bewust(er) van hun digital native vaardigheden en kregen ze inspiratie om deze op creatieve en onorthodoxe manieren in te zetten. Een van die workshops bestond uit een muzikale improvisatiesessie, onder leiding van componist Shaun Blezard (<http://shaunblezard.com>). In zijn werk onderzoekt Blezard, die zich toelegt op digitale technologie, hoe je met behulp van socialmediaplatforms op afstand muziek kunt maken met anderen. Als verwerkingsopdracht bedachten de leerlingen een groepsperformance, uitgevoerd in Minecraft.

Ze ontwierpen bovendien een workshop voor docenten en medeleerlingen van hun school. Deze workshop stond volledig onder hun leiding, in een zelfgebouwde Minecraftwereld tijdens een online Minecraftfestival. Tijdens dit workshopfestival deden de deelnemers verschillende (co-)creatieve en digitale vaardigheden op. Ze leerden bijvoorbeeld hoe je in Minecraft een automatische deur kunt bouwen, volgden een Minecraftsurvivaltraining of deden mee aan een Minecraft Makeathon (Bij een Makeathon gaat het om het proces van dingen samen maken. Belangrijke doelen zijn: plezier hebben in (nieuwe) dingen maken, leren terwijl je bezig bent en het vergroten van professionele en niet-professionele contacten, *red.*)

DE OOGST

Het project liet enkele belangrijke kansen zien die zowel digitalisering als digital natives het kunstonderwijs bieden, maar tegelijkertijd ook de uitdagingen die ermee gepaard gaan. Het project bracht veel enthousiasme en toewijding bij de leerlingen teweeg, waardoor de grens tussen schoolwerk en vrije tijd leek te vervagen. Sommige



Survivalcursus in de Minecraft PVP-arena tijdens het Minecraftfestival © Fabian Westzaan



Bouwwerken van leerlingen tijdens de Minecraft Makeathon over het thema natuur © Fabian Westzaan

ouders beklagden zich zelfs over het feit dat hun kinderen alleen nog maar met dit project bezig waren, waarna deze – bijna als vanzelfsprekend – antwoordden: 'maar het moet voor school!' Het leek vooral te spelen bij leerlingen die doorgaans minder goed meekomen op school en ook vaak afhaken bij kunsteducatieve projecten. Brent Wilson noemt dit fenomeen het *Derde Domein*; een non-hiërarchische (kunst)educatieve ruimte die zich hetzij binnen, hetzij buiten het schoolgebouw kan bevinden (Wilson, 2003). Daar kunnen leerlingen experimenteren met eigen ideeën en vondsten waar tijdens kunstlessen op school lang niet altijd ruimte voor is.

Tijdens het project vond ook een omkering plaats die te maken had met de verhouding leerling-docent, deze verhouding kreeg namelijk een sterk bottom-up karakter. De leerlingen namen als Minecraftexperts het voortouw tijdens het bedenken en de uitvoering van hun workshops. Voor de docenten was hooguit een coachende rol weggelegd tijdens het ontwerpen ervan.

Die omkering ervoer ik zelf, toen ik aan een aantal workshops meedeed. Waar de leerlingen binnen de kortste keren de indrukwekkendste bouwwerken uit de grond stampten, vond ik alleen al het bewegen door de Minecraftwerelden razend moeilijk. En het kwam vaak voor dat ik zo ver achter raakte op de leerlingen, dat zij mij met behulp van een *cheatcode* weer naar de rest van de groep moesten teleporteren. De docenten van de deelnemende scholen waren zeer onder de indruk van de digitale creatieve vaardigheden die de leerlingen lieten zien tijdens de workshops en het gemak waarmee ze zich door de (vaak) complexe werelden bewogen.

STRENGERE KADERS NODIG

Maar er zijn ook kanttekeningen te plaatsen. Met Minecraft als medium kregen leerlingen weliswaar volop de kans om hun digitale vaardigheden en kennis in en voor de school te tonen, maar de vaardigheden die aan bod kwamen tijdens de workshops waren vooral handig voor Minecraftspelers. Als ze wat strengere kaders hadden gekregen bij de ontwikkeling van de inhoud van hun workshops - bijvoorbeeld door deze te koppelen aan een actueel maatschappelijk thema - hadden deze mogelijk buiten Minecraft meer effect kunnen hebben. Kunsteducatie zou daar een belangrijke rol bij kunnen spelen. Door leerlingen de (kritische) perspectieven en werkwijzen van kunstenaars aan te bieden, kunnen (gast)docenten hun leerlingen stimuleren om te experimenteren met digitale socialmediaplatforms.

Niettemin blijft het van belang de balans te bewaren tussen sturing en vrijheid. Bij teveel sturing worden de spontane creatieve uitingen van leerlingen al snel van hun scherpe randen ontdaan, en blijft er slechts een verwaterde en betekenisloze versie over (Wilson, 2003). Omgekeerd kan een teveel aan vrijheid er dan weer leiden toe dat leerlingen 'betekenisloos' aan het spelen zijn.

Een andere kwestie was dat het een arbeidsintensief project bleek te zijn. Scholen hebben doorgaans wel interesse in betekenisvolle en inhoudelijk diepgravende kunstlessen, maar het ontbreekt ze vaak aan ruimte in het lesprogramma. Daarnaast hebben niet alle scholen de faciliteiten om dit soort lessen te kunnen verzorgen. Hierdoor blijft het vaak bij incidentele projecten. Folkert Haanstra constateert dat dit soort praktische zaken vaak een belemmering vormen voor betekenisvolle, authentieke kunstlessen (Haanstra, 2011).

MOGELIJKHEDEN INBEDDING

Toch bestaat er, gezien de wijze waarop dit project is aangepakt, de mogelijkheid om al doende meer ruimte te scheppen voor dergelijke authentieke kunstlessen. Zo deden er, gelijktijdig, leerlingen van verschillende scholen mee. Hiermee werden de praktische ruimte-grenzen van het onderwijs al enigszins opgerekt.

Ook loopt er op dit moment een vervolgpriject, waar leerlingen uit verschillende jaarlagen en van verschillende niveaus aan deelnemen. Scholen zijn dus wel degelijk bereid om ten dienste van dit soort projecten hun onderwijsstructuur aan te passen. Bij herhaald succes kunnen authentieke kunstprojecten als 'best practice' steeds verder ingebed raken in de gebruikelijke structuur van het onderwijs en deze zo van binnenuit veranderen. Op die manier kan er op termijn steeds meer ruimte ontstaan voor betekenisvolle en authentieke vormen van kunsteducatie.

DIGITAL NATIVES ALS ONDERWIJSPIONIERS

- Creëer met platforms als Minecraft een *Derde Domein* waarin de leerlingen vrij kunnen experimenteren.
- Durf leerlingen de rol van expert te geven door middel van soortgelijke digitale projecten en laat je door hun creatieve vaardigheden verrassen.
- Kijk kritisch naar de kaders die je aanbiedt. Duidelijke kaders kunnen leerlingen stimuleren buiten hun creatieve comfortzone te treden, maar teveel sturing gaat ten koste van het spontane karakter van hun creatieve uitingen.
- Maak ruimte en tijd voor dit soort arbeidsintensieve projecten. Gaandeweg kunnen ze, hoewel ze op organisatorisch gebied flexibiliteit en inventiviteit vragen, de (huidige) structuur van het onderwijs veranderen. Waarbij leerlingen en kunstonderwijs gezamenlijk de motor vormen van een stapsgewijze, bottom-up curriculumvernieuwing. ●

Fabian Westzaan (master Kunsteducatie AHK) is muziekdocent en cultuurcoach. Daarnaast produceert hij kunsteducatieve projecten (geïnspireerd door maakonderwijs en onderwijsvernieuwing).



MEER WETEN?

- Haanstra, F. (2011). Authentieke kunsteducatie: een stand van zaken. *Cultuur+Educatie*, 11(31), 8-37.
- *Open Pit LAVAPALOOZA Day Two en BlockByBlockwest/BXBW*: Muziekfestivals in Minecraft (registraties te vinden op YouTube)
- Pouw, J., Mulder, L., Kuijpers, A. & Kooijmans, M. (2019). *Wat betekent het om op te groeien en op te voeden in vloeibare tijden. Opbrengsten project vraagarticulatie*. Fontys Hogeschool Pedagogiek, Lectoraat Opvoeden voor de Toekomst.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5).
- *Tate worlds, art reimagined*: Minecraftwerelden gebaseerd op schilderijen uit het Tate Modern: www.tate.org.uk/about-us/projects/tate-worlds-art-reimagined-minecraft
- Wilson, B. (2003). Of diagrams and rhizomes: Visual culture, contemporary art, and the impossibility of mapping the content of art education. *Studies in Art Education*, 44(3), 214-229.