Afgelopen week opende we de doos van Pandora bij De Lings. Hieronder wat signaleringen en aandachtspunten.

+ De leerkrachten zijn de hele ochtend met veel plezier aan de slag geweest.

* Hoewel de leerkrachten tijdens de opdrachten in meerderheid (zeer) betrokken waren bij de onderdelen, leek de algemene afiniteit met media(kunst) niet groot. Dit met uitzondering van de technieken waarmee ze moeten/(gewend zijn te) werken

+ Het introductiefilmpje van Sebastian en het gevoel dat ze ergens mee aan de slag gaan werkt heel erg goed.

* Het idee van de escaperoom zouden we wellicht kunnen verbeteren door er een competitie-element tussen teams in te maken. Nu was het voor iedereen duidelijk dat je gedurende de ochtend 4 opdrachten moesten uitvoeren, maar er waren geen punten/verschillen en dus geen competitiestrijd tussen de teams. Dat zou enerzijds de teambuilding en anderzijds de betrokkenheid nóg meer kunnen vergroten.

+ Het onderdeel augmented reality startte met de kleurplaat, mensen die het niet kende verwonderde. Zelfde vwb de vulkaan. Bij de selfies met tattoos leek de techniek ondergeschikt en kreeg het samen met collega’s bezig zijn de bovenhand.

* Lastige van het aanbieden van augmented reality in de vorm is dat ze er na afloop lastig zelf mee aan de slag kunnen. Ze hebben er niet mee leren maken/creeeren.

+ Het onderdeel ‘Robot Dance’ werkte boven mijn eigen verwachting. Alle vier de teams gingen aan de slag om de robots te laten dansen. Je zag daar wel verschil in het soort dansje dat ze maakte. De groep waar Rianne bij zat had door haar toedoen de meeste robots, maar wellicht ook de meest technische dans. Andere groepen waar bijvoordeeld Jedrek of Eva bij zaten waren wat zoekender, met wat lossere en spontanere vormen. Heel visueel zag je bijvoorbeeld dat de groep van Rianne keurige rechte lijntjes met commando’s had, terwijl een andere groep met bochten en spiraalvormen experimenteerde. (en dan is experimenteler misschien wat groot uitgedrukt. Maar er zat wel een opmerkelijk verschilletje in).

+ Het onderdeel ‘maak een StopMotion van een wetenschappelijk experiment’ werkte goed door de combinatie van stopmotiontechniek enerzijds en de leuke proefjes anderzijds. Het is een toegankelijke manier om direct aan de slag te gaan met de techniek.

* De output in de vorm van de filmpjes was matig, misschien was de opdracht teveel gericht op het vastleggen.

Het onderdeel ‘Doos van Pandora’ werkte voor mijn gevoel wisselend. De kennis vooraf over de doos wisselde ook. Van mensen die het allemaal al gezien of een beetje gebruikt hadden tot mensen die verbaasd waren dat die spullen van school waren zonder dat ze het wisten (Selina vertelde later dat die laatste reacties onzinnig waren omdat er meerdere keren in teams aandacht voor is geweest.

+ De inzet van externen werd door sommige leerkrachten als waardevol ervaren. Zowel Rianne en Jedrek waren toch vooral vanuit hun technische expertise van waarde. Eva Geutjens komt in deze context veel minder uit de verf. Van Rianne en Jedrek heb ik terug gehoord dat ze het leuk vonden om op deze wijze een bijdrage te leveren. Aan de opmerkingen en suggesties van Rianne merkte je natuurlijk wel dat ze graag haar Techkids onder de aandacht brengt, (zoals Thijs haar, na een suggestie van haar aan het team om voor meer robots bij haar aan te kloppen, al vroeg of dat dan ook kosteloos was voor de school)… Jedrek komt net kijken, maakte en nieuwsgierige en pro-actieve indruk. Heeft de kwaliteit om heel erg vanuit de doelgroep (de leerkracht) te kunnen denken. Van Eva heb ik niets terug gehoord. Voor een volgende keer denk ik dat Rianne en Jedrek waardevolle mensen zijn.

+ De terugkoppeling achteraf duurde 15 minuten. Dat hadden we oorspronkelijk langer gepland. Dat kwartier was echter lang genoeg omdat het praten over de medatechnologie niet het meest boeiende is. Zeker niet als je er net mee gewerkt hebt. Een aantal van de teamleden zullen ongetwijfeld hebben gedacht ‘leuk en nu?’ De koppeling van de technologie aan de dagelijkse lespraktijk en thema’s die actueel zijn in de klas, waren expliciet onderdeel van de opdracht met de doos van Pandora. Hier zou de grote winst moeten zitten. Toch denk ik dat dit voor een deel van het team een vraag blijft. Ik heb dan ook aan het einde de ‘opdracht’ gegeven om komende week minstens 1 techniek in de klas uit te proberen. Ze kunnen vervolgontwikkelvragen via Selina terugkoppelen. Met Selina afgesproken om een weekje af te wachten (ze verwacht geen of nauwelijks reactie), daarna zouden we wellicht wat dwingender een opdracht kunnen formuleren (in de vorm van een challange)

In het algemeen mijn beeld:

* Het maken werkt, door mensen aan de slag te laten gaan beklijft het veel meer. Dus MakenàMeemaken. De stap naar kinderen als mediamaker is misschien nog wat groot.
* Techniek wordt als drempel/excuus gebruikt. Maar het zit hem deels in de algemene motivatie/ persoonlijkheid van de leerkracht.
* Externe adviseurs werken, maar voor mijn gevoel vooral op technische ondersteuning en in mindere mate als artistieke challengers. Terwijl dat wel de insteek was.

Overpeinzing: Wellicht zouden we als Check team de scholen een dienst bewijzen als we ze op basis van hun eigen ontwikkelvraag een uitdaging formuleren waar ze mee aan de slag moeten. Dat we als het ware een vertaalslag maken van de ontwikkelvraag naar een glasheldere opdracht. Die duidelijkheid is natuurlijk fictie, maar het is wellicht een vorm die de leerkrachten vooruit helpt.