

Kunst & Technologie in het onderwijs; even boeiend als belangrijk!

door Shirley Hendrikse (STRP) en Beppie Remmits (Stichting CultuurStation)

Kunst & Technologie staat op steeds meer scholen hoog op de agenda. En daar hoort deze kunstdiscipline ook. Technologie, waaronder digitale media, is niet meer weg te denken uit ons dagelijks leven. Daar moeten we ons toe verhouden. Wat houden zaken als programmeren/coderen, animatie/video en 3D-computersoftware in? Gaming, robotica, Virtual Reality/Augmented Reality, Kunstmatige Intelligentie? En vooral: *wat kun je er zelf mee in de klas?*

Tastbaar en begrijpelijk

Door Kunst & Technologie met elkaar te verbinden, kunnen we dat wat gecompliceerd lijkt of wat in de toekomst zal ontstaan, tastbaar en begrijpelijk maken. Kunstenaars zijn immers specialisten in het onder de aandacht brengen en laten ervaren van het ongewone en nieuwe. Nu is het nog niet helemaal duidelijk hoe je deze betrekkelijk nieuwe kunstdiscipline kunt inzetten in het onderwijs. Als je iets met een iPad doet, is dat dan Kunst & Technologie? Of als je een tekening maakt over de toekomst? En hoe zit het met Maakonderwijs; hoort dat er ook bij?



Heldere indicatoren

Kunst & Technologie laat zich moeilijk in één definitie vangen. Samen met de culturele instellingen in Eindhoven hebben we een aantal indicatoren ontwikkeld om activiteiten binnen deze kunstdiscipline te kunnen duiden. Ze geven leerkrachten en docenten houvast en maken duidelijk wat de doelen zijn.

Wordt technologie binnen de activiteit ingezet:

- als tool of medium?
- om te reflecteren op de maatschappij en actualiteit?
- om een kritische, open houding te stimuleren?
- om aan te zetten tot verwonderen en dromen?

Verschil met Maakonderwijs

Kunst & Technologie kan raakvlakken hebben met Maakonderwijs. Maar het is niet altijd hetzelfde. Je zou Kunst & Technologie kunnen zien als een actuele vorm van kunsteducatie en Maakonderwijs als een actuele vorm van handvaardigheid. Het eindresultaat van een Maakonderwijs-opdracht en een Kunst & Technologie-opdracht zou hetzelfde kunnen zijn, maar de verschillen zitten in het uitgangspunt en proces. Bij Maakonderwijs staat de technologie doorgaans centraal, terwijl bij Kunst & Technologie de focus meer ligt op het denkproces. *Meer over Maakonderwijs: <https://makereducation.nl/over-makereducation/maakonderwijs>.*

Regie over technologie

Het is belangrijker dan ooit dat kinderen niet verdwalen binnen alle mogelijkheden en risico's van technologie. Laten we hun een set van vaardigheden aanreiken - waaronder creatief, kritisch denken en onderzoeken - die hen in staat stelt de regie te nemen over technologieën van nu en de verre toekomst. En daar vooral ook plezier aan te beleven!

Kunst & Technologie verdient een vaste plek binnen kunst- en cultuureducatie. Gaan we aan de slag?