



De CMV'er als arrangeur van educatieve activiteiten in musea

Culturele vorming van volwassenen door het leren
luisteren naar schilderijen uit de 17de eeuw



De CMV'er als arrangeur van educatieve activiteiten in **musea**

Culturele vorming van volwassenen door het leren
luisteren naar schilderijen uit de 17de eeuw

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Voorwoord	2
Inleiding	3
1. Museum voor en door cultuur	5
1.1 Inleiding	5
1.2 Cultuurhistorische waarde musea	5
1.2.1 Wat is cultuur?	5
1.2.2 Invloed cultuur op mens en museum	5
1.2.3 Plaatsbepaling van schilderijen in de cultuur	8
1.3 Samenvatting	8
2. Educatieve activiteiten in het museum	10
2.1 Inleiding	10
2.2 De geschiedenis van de educatieve middelen in het museum	10
2.3 Doelen van educatieve middelen in het museum	11
2.4 Het educatieve aanbod in het museum anno 2003	12
2.4.1 Rondleidingen	12
2.4.2 Zaalbladen	12
2.4.3 Audio tour	13
2.4.4 Multimediasysteem ARIA	13
2.4.5 Informatiecentra	14
2.5 Samenvatting	14
3. Aandachtspunten bij de culturele vorming	16
3.1 Inleiding	16
3.2 Definiëring doelgroep museumbezoekers	16
3.3 Leren door cultuureducatie in het museum	17
3.3.1 Persoonlijke ontwikkeling	17
3.3.2 Cultuurparticipatie	17
3.3.3 Algemeen maatschappelijke waarden	18
3.4 Specifieke leerkenmerken van de museumbezoekers	18
3.4.1 Leerstijlen	19
3.5 De rol van het animeren en activeren	20
3.6 Samenvatting	24
4. De rol van de CMV'er bij kunsteducatie voor de volwassen gebruiker	26
4.1 Inleiding	26
4.2 Het werk van de CMV'er	26
4.3 Het organiseren van een educatieve activiteit.	27
4.3.1 Vaststellen van het doel en diagnose van de situatie	27
4.3.2 Begeleiden en leidinggeven	28
4.4 De educatieve activiteit.	30
4.4.1 Computerschermen	30
4.4.2 Vragen bij de schilderijen	33
4.4.3 Aansluiten bij leerstijlen	33
4.5 Publiciteit	35
4.6 Evalueren, bijstellen en vernieuwen	37
4.7 Samenvatting	38
5. Aanbevelingen en conclusies	40
Literatuurlijst.	41
Bijlagen	43

Voorwoord

Voor u ligt mijn scriptie ter afsluiting van de studie Culturele en Maatschappelijke Vorming aan de Haagse Hogeschool. In deze scriptie kunt u lezen wat CMV'ers kunnen bijdragen aan het programmeren van museumeducatie voor de volwassen gebruiker.

Als kind werd ik meegenomen door mijn ouders naar allerlei musea. Dat was absoluut niet makkelijk voor hen omdat ik totaal geen zin had in deze bezoeken. Ik vond het saai en begreep niet waarom ik naar het museum moest. De educatieve activiteiten die aangeboden worden vond ik meestal wel leuk, maar dan alleen omdat er ook creatieve opdrachten waren, deze deed ik dan alleen. Op de middelbare school kreeg ik kunstbeschouwing en kunstgeschiedenis. Ik leerde over de kunststromingen, over de schilders, over de technieken en het beschouwen van kunst. Deze lessen vond ik erg interessant omdat ik nu ineens dingen zag in de schilderijen die ik voorheen niet zag. Na verloop van tijd herkende ik stromingen en schilders en dat maakte me enthousiast. Nu begrijp ik, reflecterend op die tijd, dat ik doordat ik de juiste informatie kreeg van mijn leraar tekenen, veel enthousiaster over kunst ben geworden. Zo enthousiast dat ik wanneer ik een schilderij zie ik meteen ga raden uit welke kunststroming het komt en door wie het geschilderd is.

Dit verhaal vertel ik omdat zo wil laten zien dat kunst interessant en leuk is, men moet het alleen even door krijgen. Musea hebben een verschrikkelijk duf imago, maar ik ben er stellig van overtuigd dat iedereen kunst meer zal gaan waarderen als men op de juiste manier benaderd wordt. Ik heb met deze scriptie mijn kennis als bijna afgestudeerd CMV'er willen gebruiken om een activiteit voor volwassenen op te zetten dat deze groep anders en beter naar de schilderijen laat kijken. Hierbij wil ik een positieve beleving oproepen bij de museumbezoekers waardoor zij zich vanuit een intrinsieke motivatie cultureel zullen vormen.

Zonder de vier studiejaren had ik deze scriptie niet kunnen schrijven, daarom wil ik alle docenten bedanken voor hun colleges en begeleiding. Met name Truus Kramer, zij was in het vierde studiejaar naast mijn specialisatiebegeleidster ook mijn scriptiebegeleidster.

Sylvia Schuurhuizen
Delft, 12 mei 2003

Inleiding

Ik ben aan deze scriptie begonnen omdat ik vind dat de musea een belangrijke plaats in het leven van de mens zouden kunnen innemen. Er wordt belang gezien in het behoud van de musea. Toch is de algemene indruk die ik van mensen krijg dat zij een negatief beeld hebben bij musea. Men gaat wel naar het museum maar wordt daar niet op een dusdanige manier bereikt dat het voor herhaling vatbaar gevonden wordt. Door mijn eigen ervaring met kunsteducatie ben ik enthousiast geworden over musea. Ik denk dat ik als CMV'er een grote bijdragen kan leveren bij museumeducatie. In deze scriptie wil ik onderzoeken wat museumeducatie kan bereiken ten behoeve van de culturele vorming en welke rol de CMV'er daarbij kan spelen. Ik hoop dat deze vorm van educatie het museum wat sprekender maakt voor de museumbezoeker en dat men daardoor vaker naar het museum zal gaan en vaker zal deelnemen aan het culturele leven.

Deze scriptie wordt uiteengezet vanuit de volgende vraagstelling:

Hoe kan een CMV'er bijdragen aan educatieve programma's in een museum met kunst uit de 17e eeuw op een zodanige manier dat de volwassen gebruikers gestimuleerd worden in hun culturele vorming?

Hieronder licht ik de begrippen uit de vraagstelling toe op de manier zoals ik ze gebruik in deze scriptie:

CMV'er. Een Cultureel en Maatschappelijk Werker organiseert activiteiten in de vrije tijd van de doelgroep waardoor zij zich cultureel en maatschappelijk kunnen vormen. Deze activiteiten hebben het geluk van de mens als hoofddoel, geluk wordt bepaald door lust, relaties en zelfontplooiing. De activiteiten opgezet door CMV'er bevatten die drie elementen.

Educatieve programma's. Dit zijn middelen die gebruikt worden om een leerproces bij de gebruiker in gang te zetten. De programma's kunnen zowel direct (persoonlijk) als indirect toegepast worden.

Kunstmuseum. Een kunstmuseum is een instelling waarbij schilderkunst geëxposeerd wordt waar de bezoekers (de consumenten) tegen betaling naar kunnen kijken. In deze scriptie richt ik me op de schilderkunst uit de 17de eeuw. Dit is figuratieve kunst (kunst met een duidelijke afbeelding/ onderwerp).

Volwassen gebruiker. De mens in de leeftijd van 30 tot en met 65 jaar, die minstens 1 keer per jaar het museum bezoekt.

Om deze vraagstelling te kunnen beantwoorden stel ik mezelf een aantal deelvragen:

- Wat is de maatschappelijke waarde van de kunstmusea?
- Welke invloed heeft de cultuur anno 2003 op het museum?
- Wat is cultuureducatie, welke effecten heeft het en welke functie heeft museumeducatie daarbij?
- Wat zijn de kenmerken van de volwassen museumbezoekers en hoe leren zij?
- Waaruit bestaat het huidige aanbod van de musea?
- Welke leertheorieën zijn inzetbaar bij kunsteducatie voor de volwassen gebruiker?

Vanuit deze basis heb ik literatuuronderzoek gedaan in boeken, tijdschriften, rapporten en het internet. Daarnaast heb in een persoonlijk gesprek gevoerd met een educatief medewerkster van het Mauritshuis, Mevrouw De Vet. Daarnaast heeft de scriptiebegeleiding die in gekregen heb me geholpen in mijn weg naar dit eindresultaat. De vierde informatiebron zijn mijn eigen ondervindingen bij het gebruik van museumeducatie en de kennis die ik heb opgedaan tijdens de studie CMV.

In hoofdstuk één kunt u lezen wat het belang van het museum is en welke plaats cultuur inneemt in het leven van de mens. En ook welk effect de cultuur heeft op schilderijen en het museum. Hoofdstuk twee werpt een blik op de educatieve activiteiten die op dit moment in het museum te doen zijn. Daarnaast bespreek ik hoe men over cultuureducatie denkt en welke ontwikkelingen er zijn geweest op het gebied van educatieve activiteiten in het museum. In hoofdstuk drie definieer ik de doelgroep waarvoor ik een activiteit wil ontwerpen en belicht ik de leerkenmerken van deze groep in deze situatie. Ik ga in op de theoretische achtergrond van het leren; leerstijlen en leercyclus en de rol van het activeren en animeren om mensen optimaal te laten leren in de vrije tijd. In hoofdstuk vier beschrijf ik welke activiteit ik naar aanleiding van het literatuuronderzoek in de drie eerste hoofdstukken in het museum zou ontwikkelen. Tot slot beantwoord ik in hoofdstuk vijf de vraagstelling.

1. Museum voor en door cultuur

1.1 Inleiding

In dit eerste hoofdstuk kunt u lezen waarom het belangrijk is dat musea bestaan. Daarbij bespreek ik de invloed van de cultuur op mensen, de schilderijen maar ook op het museum zelf. Daarnaast bekijk ik het onderwerp vanaf de andere kant; welke invloed hebben de schilderijen uit het verleden op de mensen in de hedendaagse tijd?

1.2 Cultuurhistorische waarde musea

1.2.1 Wat is cultuur?

De definitie van cultuur (UNESCO 2002) maakt duidelijk waarom het belangrijk is om de geschiedenis van de cultuur te behouden en te onthouden.

In de ruimste betekenis kan cultuur worden gedefinieerd als een groep van specifieke materiële en immateriële, rationele en gevoelsmatige kenmerken, die een maatschappij of sociale groep karakteriseren. Naast kunst omvat cultuur ook leefstijlen, waarden en normen, tradities en opvattingen. Nog algemener gesteld is cultuur een set van waarden die de mens voorziet van bestaans- en handelingsredenen. In engere en meer klassieke betekenis kan cultuur worden beschouwd als een geheel dat naast kunst ook wetenschap, erfgoed, culturele industrie, massamedia en ict omvat, voorzover ze gebruikt worden voor culturele doeleinden.

Zo gedefinieerd kan cultuur worden gezien als dat deel van menselijke activiteit dat tastbare representaties maakt van de waarden en normen, opvattingen, tradities en leefstijlen. Deze tastbare representaties maken de cultuur expliciet en overdraagbaar buiten de persoonlijke overdracht om (UNESCO, 2002).

Ik maak uit de definitie van cultuur op dat de mens, zonder de culturele ontwikkelingen, niet zou zijn zoals deze nu is. De cultuurhistorie maakt mensen bekend met het verleden, met de ontwikkelingen van toen, zoals de strijd tegen de armoede en voor de vrijheid, maar ook de fouten. Het maakt mensen bekend met meer dan alleen hun eigen leven. Ze zien het in het grotere geheel. Daarnaast geeft de cultuur dagelijks redenen om te bestaan en te handelen. Elke cultuur heeft zijn eigen regels, normen, waarden, handelingen enz.; dat maakt elke cultuur uniek.

1.2.2 Invloed cultuur op mens en museum

Om de invloed van de cultuur op de mens te kunnen bepalen begin ik met een citaat van Mead (1934). Hij geeft aan dat mensen een gegenereerde ander nodig hebben om een eigen identiteit te vormen. *“de gegenereerde ander is het geheel van regels, verwachtingen en perspectieven waarbinnen het individu opereert. Niet alleen draagt het daarin bij aan de reproductie van sociale praktijken, ook ontwikkelt het daarin een ‘zelf’, een persoonlijke identiteit.”*

De gegeneerde ander kan vertolkt woorden door de cultuur. De cultuur kan immers volgens de definitie “bestaans- en handelingsredenen” geven aan de mens. Deze redenen kunnen verbonden worden met “het geheel van regels, verwachtingen en perspectieven” van het bovenstaand citaat. De cultuur beïnvloedt de mens en helpt hen bij het ontwikkelen van de identiteit. Daardoor kan extra kennis over de cultuur bijdragen aan extra vorming van de mensen en de reproductie van sociale praktijken.

Hierboven concludeerde ik dat de cultuur bepalend is voor het handelen en zijn van een bepaalde gemeenschap. De cultuur in een bepaalde gemeenschap zoals het Westen of Nederland blijft niet stil staan; deze is veranderingsonderhevig. Zo leefden we in de 17de eeuw in de tijds cultuur dat handelskapitalisme genoemd werd, in de 20ste eeuw in de industriële revolutie en nu anno 2003 in de informatierevolutie. De informatierevolutie wordt zo genoemd omdat de cultuur bepaald wordt door de vele ontwikkelingen op het gebied van informatie en kennis. Om mijn deelvraag; Welke invloed heeft de cultuur anno 2003 op het museum?, te kunnen beantwoorden vermeld ik hieronder de kenmerken van de cultuur beïnvloed door deze informatierevolutie. De kenmerken leid ik af uit het werk van De Waal (2001) en Spierts (1997).

De informatierevolutie wordt veroorzaakt door het feit dat kennis voor iedereen toegankelijk is geworden. De kennisbronnen zijn verweven in de alledaagse bezigheden van nu, bijvoorbeeld het lezen van nieuws-, dag-, en vakbladen, het internet en het kijken naar de TV. Daarnaast speelt ook een grote rol dat de mensen niet meer bij zuilen horen. De zuilen bepaalden voor een groot deel hoe je je leven inrichtte. Mensen kunnen nu zelf keuzes maken. Doordat iedereen makkelijk kennis kan opzoeken en zelf keuzes mag maken, kan men zich snel ontwikkelen. Zowel op privé-gebied als op zakelijk gebied is de kennis steeds in ontwikkeling; men weet steeds meer en past steeds correcties toe waardoor de kennis weer verandert. Ook de informatierevolutie beïnvloedt het dagelijks (en culturele) leven. Door de kennisrevolutie ontwikkelt alles zich heel snel. Dit resulteert erin dat men zowel in de vrije tijd als op het werk voortdurend moet leren om deze ontwikkelingen bij te kunnen houden. Daardoor is het “levenslang leren” ontstaan. Dit effect wordt versterkt doordat mensen langer leven en door het grote aanbod van activiteiten in de vrije tijd van de mens. Om je hele leven lang te kunnen blijven leren is het belangrijk dat je de motivatie hebt om te leren. Daarvoor is het belangrijk te ‘leren leren’. Je leert eigen keuzes maken, waardoor je je eigen leven inricht en je je kennis bijhoudt.

Hieruit kan ik afleiden dat de informatierevolutie veel invloed heeft op de verwachtingen van de mensen waaraan het museum moet voldoen. Omdat mensen een snel leven leiden (men wil zo veel mogelijk doen) verlangt men van het museum dat deze veel informatie verleent in een korte tijd. Daarnaast kan het museum gemak hebben van de ontwikkeling in de cultuur. Diezelfde drang naar kennis maakt de mensen meer geïnteresseerd, waardoor mensen eerder naar het museum gaan.

Om nog meer te weten te komen over de invloed van de hedendaagse cultuur op het museum heb ik een artikel gelezen waarin deze vraag besproken werd. Mevrouw van Mil (museumvisie 2001/3: 65) is van mening dat in deze tijd, waarin mensen los zijn van traditionele handelingen, mensen juist houvast nodig hebben.

“In deze context worden de publieke instellingen zoals musea steeds belangrijker. Zij kunnen samenhang bieden aan de individuele ervaringen van de wereldburger door een brug te slaan tussen heden, verleden, en toekomst enerzijds en de lokale identiteit en de global community anderzijds”.

Mevrouw van Mil concludeert dat musea steeds belangrijker worden in de toekomst van de informatierevolutie. Doordat iedereen kan doen wat hij wil beleeft iedereen iets anders. Het museum kan samenhang bieden aan al deze verschillende ervaringen. De ervaringen van mensen uit een bepaald gebied kan voor de mensen in dat gebied zorgen dat zij enige houvast hebben. Deze houvast wordt verkregen doordat men weet waar de cultuur waarin ze leven voor staat; dit kan hen de al eerder genoemde bestaans- en handelingsredenen geven. Deze cultuur kan vertaald worden in het museum; de geschiedenis van de cultuur geeft de mensen meer kennis van cultuur. Deze kennis zorgt ervoor dat mensen steviger op de grond komen te staan. Met andere woorden; het verleden helpt hen naar de toekomst te kunnen kijken en daar ingangen te zien voor de zelfontplooiing. De geschiedenis geeft hen de kennis die zij nodig hebben bij het inrichten van hun leven.

Mevrouw de Vet zei in het verlengde hiervan *“Het museum is een rustpunt in het drukke en snelle leven van de bezoekers. De mensen kunnen genieten van de mooie dingen in het museum en leren over kunst en cultuur. Daardoor gaan zij op een andere manier naar de dingen kijken. Het museum is een verrijking in het leven van de mens.”*

Zij is ook van mening dat de informatietechnologie goede gevolgen heeft voor het museum. De mensen zoeken naar een rustpunt in hun leven. De vrije tijd wordt steeds meer een leeromgeving, dit sluit aan bij de functie van het museum dat mensen er kunnen leren over kunst en cultuur. Ook benoemt zij het genieten van mooie dingen als een positief effect van het museum.

De informatierevolutie heeft zowel invloed op de kunsteducatie als andersom. De kunsteducatie wordt aangepast aan de wensen die voortkomen uit de cultuur. Door deze wensen is de museumeducatie heden gericht op schilderijen als symbolisch object. Dat wil zeggen; er wordt kennis overgebracht over zowel de context waarin het schilderij gemaakt is als en de esthetische kenmerken van het schilderij. De esthetische kenmerken zijn de kenmerken die te zien zijn aan het schilderij; ook wel beeldaspecten genoemd (kleur, lijn en vorm). Naast deze kenmerken wordt ook de historische, politieke en culturele context waarin het schilderij gemaakt is als bepalend gezien voor de betekenis van het schilderij. Om de interactie tussen deze twee eigenschappen te kunnen zien en te begrijpen is interpretatie nodig. De toeschouwer (de museumbezoeker) construeert zelf de context. Iedereen bekijkt een schilderij vanuit een eigen referentiekader. Vanuit deze situatie kan de bezoeker zelf betekenis verlenen aan het schilderij. Het gegeven dat iedereen zijn of haar eigen betekenis kan verlenen aan een schilderij maakt dat er meerdere visies naast elkaar kunnen staan. Men wordt bewust dat iedereen een andere visie over hetzelfde kan hebben en dat geen enkele visie fout is. Het proces van deze bewustwording is maatschappelijk gezien goed omdat Nederland steeds meer multicultureel wordt en iedereen door de informatierevolutie zijn of haar eigen weg moet kiezen. (Ensik, J (samenst.): 1995/1) Dit kan verbonden worden aan het ‘leren eigen keuzes maken’ dat De Waal (2001) benoemt als een van de grote gevolgen van de informatierevolutie.

1.2.3 Plaatsbepaling van schilderijen in de cultuur

Schilderijen worden gemaakt door schilders; die worden net als ieder ander mens beïnvloedt door de cultuur waarin zij leven. Deze cultuur is af te leiden van de schilderijen. Omdat mensen in de historie veel geschilderd hebben, dat was de enige manier indertijd om iets met beeld van te leggen, kunnen de schilderijen veel vertellen over de cultuurhistorie.

“Scheppende kunstenaars doen hun werk binnen een gemeenschap. Scheppende processen of uitvoeringen daarvan zijn ingebed in een netwerk van sociale praktijken die daaraan waarde-oordelen toekennen”
(Ensik, J (samenst.): 1995/2: 53).

“Om een schilderij te kunnen begrijpen wordt een onderhandeling verondersteld tussen maken, gebruiker, wereld en object” (Ensik, J (samenst.): 1995/2: 56). Het schilderij wordt gemaakt in “onderhandeling” tussen de schilder en de cultuur waarin deze leeft waardoor het schilderij ontstaat. Vervolgens is het schilderij (het object) in onderhandeling met de kijker (de gebruiker) over de betekenis van schilderij; wat vertelt het schilderij en wat doet het met de kijkers?

Het volgende citaat belicht een volgend aspect van de plaats van kunst in de cultuur; *“de betekenis van een werk ligt niet ‘in’ dat werk, maar het werk vormt een aanleiding om op nieuwe gezichtspunten te komen, nieuwe verbanden te leggen en discussie aan te gaan met de visies van anderen op het kunstwerk in kwestie”* (Ensik, J (samenst.): 1995/2: 56). Mensen kunnen door het discussiëren over de kunst met elkaar tot nieuwe visies en inzichten komen of juist concluderen dat het object op verschillende manieren uitgelegd kan worden. Dit kan bijvoorbeeld leiden tot een andere kijk op de werkelijkheid, het bewuster worden van eigen handelen of tot kennis van de geschiedenis.

Musea zijn van maatschappelijk en kunsthistorische waarde omdat de schilderijen veel kunnen vertellen over het leven in vergane tijden. Deze geschiedenis is opgeschreven, er is over verteld; maar naast schilderijen, prenten en tekeningen is er niets dat kan laten zien hoe het er “vroeger” uitzag. De kunst in de musea verbeeldt de tijd waarin de schilder leefde. Om de kennis over en door de (cultuur-) geschiedenis niet te laten vergaan is het belangrijk dat mensen naar de kunst blijven kijken. Dat maakt het museum van zoveel waarde.

1.3 Samenvatting

Cultuur kan omschreven worden als een groep van specifieke materiële en immateriële, rationele en gevoelsmatige kenmerken, die een maatschappij of sociale groep karakteriseren. Naast kunst is cultuur ook alle leefstijlen, waarden en normen, tradities, opvattingen, wetenschap, erfgoed, culturele industrie, massamedia en ICT, voorzover ze gebruikt worden voor culturele doeleinden. Doordat de cultuur alles omvat geeft de cultuur de mens bestaans- en handelingsredenen. De kennis over de cultuur zorgt voor de culturele vorming van de mens. De culturele vorming heeft positieve gevolgen voor de ontwikkeling van een ‘zelf’ en de reproductie van sociale praktijken. Dus zowel op het niveau van persoonlijke als maatschappelijke vorming.

Anno 2003 leeft de mens in Nederland in de kennisrevolutie. Door deze ‘cultuur’ ontwikkelt alles zich heel snel en eisen mensen veel van o.a. de vrije tijd. Het museum wordt beïnvloed door deze vraag. Het voordeel is dat mensen gemotiveerd zijn om te leren. Een moeilijker gevolg van de cultuur is dat men verwacht dat het

museumbezoek een beleving is. Daarnaast wordt het museum juist als een rustpunt in het drukke en snelle leven van de mens gezien. In deze context hoeft de ervaring niet zo spectaculair te zijn.

Musea zijn van cultuurhistorische waarde omdat mensen veel van de schilderijen kunnen aflezen over de cultuurhistorie. De afbeeldingen vertellen vaak over de tijd waarin het schilderij gemaakt is. De tijd heeft te maken met de cultuur, de cultuur beïnvloedt de maatschappij en hoe er gehandeld en gedacht wordt. Het verhaal dat het schilderij vertelt helpt bij het leren kennen van de (cultuur) geschiedenis. Deze kennis vormt een context die mensen kunnen ondersteunen bij het leven in de drukte dat ontstaan is door de informatierevolutie. Ook kan kennis over de cultuur houvast bieden bij het inrichten van hun leven.

De kunsteducatie is tegenwoordig gericht op de symbolische betekenis. Voorheen ging het alleen om de esthetische betekenis. Nu naast de esthetische kenmerken (beeldaspecten) ook de context waarin het schilderij gemaakt is. Zoals de historische, politieke en culturele aspecten. Het verhaal dat het schilderij verteld wordt door de educatie overgebracht. Mensen mogen vanuit hun eigen referentiekader betekenis verlenen aan het schilderij. Dit past in de hedendaagse cultuur. Mensen leren een eigen mening te vormen en dat er meerdere meningen naast elkaar kunnen bestaan.

Na het concluderen dat musea van maatschappelijke waarde zijn en dat educatie belangrijk is bij het uitdragen van deze waarde, wil ik in het volgende hoofdstuk onderzoeken hoe de kunsteducatie wordt toegepast in de verschillende musea.

2. Educatieve activiteiten in het museum

2.1 Inleiding

De term educatie wordt gebruikt voor leersituaties waarbij de mensen gevormd worden om en door zelfstandig te leren. Het vormen kan gezien worden als ontplooiing / ontwikkeling. Degene die gevormd wordt ontwikkelt zijn of haar vaardigheden, kennis e.d. waardoor deze ergens beter in wordt, kennis kan toepassen, kan reflecteren, zaken in een grotere context bekijken enz. Het ontwikkelen van vaardigheden en de motivatie om zelfstandig te leren, zichzelf te ontplooien wordt 'leren leren' genoemd. (Beraadsgroep Vorming 2002).

In dit hoofdstuk bekijk ik de ontwikkelingen van de educatieve activiteiten in het museum vanaf de jaren zeventig tot nu. Daarna ga ik in op de doelen die bereikt kunnen worden door het inzetten van cultuureducatie. En tot slot werp ik een blik om de middelen die op dit moment in het museum gebruikt worden.

2.2 Ontwikkelingen bij de educatieve activiteiten

Deze paragraaf is gebaseerd op informatie uit het verzameld werk van de LOKV (Hof M. van 't, (samenst.):1994), Spierts (1998, hoofdstuk 8) en De Waal (2001: paragraaf 7.1). Na de tweede wereldoorlog kwamen er in grote en middelgrote musea pedagogische afdelingen; deze verzorgden de educatieve diensten. De educatieve diensten bestonden vooral uit rondleidingen. Medewerkers van het museum deden dit naast hun vaste takenpakket, of het werd verzorgd door vrijwilligers.

Begin jaren zeventig werd er door velen belang gezien in museumeducatie. Men vond publieksbegeleiding de beste manier om sociale cultuurverspreiding te krijgen. Mensen worden door de publieksbegeleiding enthousiast over het museum en gaan daardoor vaker naar het museum. Daarnaast kan deze vergrootte aantal museumbezoeken leiden tot sociale cultuurverspreiding. De positieve mond-tot-mondreclame kon anderen aanzetten tot museumbezoek en wellicht tot deelname tot andere culturele activiteiten. Er werden verschillende methoden ontwikkeld voor de educatieve begeleiding in het museum. De educatie richtte zich op de persoonlijke ontwikkeling van de bezoeker. Deze leerde van de collectie, het museum was daarbij het middel om te leren.

Aan het einde van de jaren zeventig sloeg het roer om. Er is minder geloof in het succes van publieksbegeleiding. De vergroting van de cultuurparticipatie door de publieksbegeleiding bleef uit. Participeren betekent deelnemen aan. Cultuurparticipatie betekent dus deelnemen aan de cultuur. De cultuur wordt hierbij bedoeld als culturele activiteiten (Waal De V: 2001). Maar ondanks dat het museumbezoek geoptimaliseerd werd had het niet tot het gevolg dat mensen vaker naar het museum gingen en anderen aanspoorden naar het museum te gaan. Mede door de bezuinigingen vanuit de politiek werd de taak om meer mensen te bereiken en te stimuleren om naar het museum te gaan overgenomen door de public relations en marketingmedewerkers. Het geloof in de educatieve activiteiten t.b.v. dit doel was minder, daardoor werden deze naar de achtergrond geschoven.

Begin jaren tachtig zag men vanuit de politiek de pure kunst als meer belangrijk dan grootte van de kunstparticipatie. De educatie werd er op gericht dat de kwaliteit van het bezoek verhoogd werd door het goed aanbieden van kennis over de collectie. Het vergroten van de cultuurparticipatie (het aantal mensen dat het museum bezocht) werd minder belangrijk. De educatie richtte zich daarom op het bestaande (geïnteresseerde) publiek. Toch konden de musea niet veel doen, de bezuinigingen beperkte het aanbod tot alleen de rondleidingen.

Vanaf de jaren negentig kreeg het museum meer geld, waardoor de museumeducatie herrees. Museumeducatie werd opnieuw gezien als middel voor cultuurspreiding over brede lagen van de bevolking. De educatie werd verbeterd door meer aan te sluiten bij doelgroepen die weinig of nooit een museum bezochten. Er werden doelgroepanalyses gedaan zowel onder de bezoekers als naar de potentiële bezoekers. Beleving en zelfwerkzaamheid bleken belangrijke wensen van de brede doelgroep. Met die kennis en de ontwikkeling van kunst van esthetisch naar symbolisch object werd het aanbod aangepast en uitgebreid (Ensik, J (samenst.): 1995).

2.3 Doelen van educatieve activiteiten

Veel grote en middelgrote musea hebben een educatief aanbod. *“Educatie is een kerntaak van musea...”* (Vughts A., 2001: 5). Met het aanbod probeert het museum de belevingswaarde van het museumbezoek te verhogen. Dit aanbod wordt gezien als een belangrijk middel om een brede groep mensen naar het museum te krijgen. *“Het lijkt erop dat zij ervan uitgaan dat de museumcollectie op zichzelf niet voldoende aantrekkingskracht heeft”* (cultuurnetwerk 2002: 5).

Om de doelen te kunnen bepalen van de educatieve middelen in het museum wil ik hieronder eerst een paar citaten noemen. Deze citaten belichten de rol die schilderijen kunnen spelen bij de culturele vorming van mensen. Ook de in hoofdstuk 1 genoemde effecten van de cultuur op schilderijen en de schilderijen op de cultuur worden door deze citaten nog eens benadrukt.

“De meeste kunstwerken spreken voor zich: ze hebben hun eigen inhoud en “vertellen” hun eigen verhaal. De manier waarop dat gebeurt is in elke tijd anders”. (Hertog P.den: 1996).

“Kunst laat zien hoe de maatschappij eruitziet- omdat het een product van deze maatschappij is- en laat zien hoe de maatschappij zou kunnen zien- omdat het antistoffen produceert” (Ensik, J (samenst.): 1995: 20).

“Als teken is kunst meer dan enig ander fenomeen in staat een bepaalde tijd te kernmerken en te vertegenwoordigen aangezien het kunstwerk verwijst naar de gehele context van wat de sociale fenomenen worden genoemd: filosofie, politiek, godsdienst, economie etc” Ensik, J (samenst.): 1995: 22)

Naar aanleiding van bovenstaande citaten kan ik afleiden dat de educatieve activiteiten gericht moeten zijn op schilderijen als symbolisch object. Dit betekent dat de educatie de mensen inzichten kan verlenen over de beeldaspecten; wat je kan zien en welk gevoel het oproept, en over de context waarin het schilderij gemaakt is; de culturele,

politieke en historische context. De activiteiten zorgen ervoor dat het verhaal dat het schilderij vertelt wordt overgebracht aan de toeschouwers. De gebruikers krijgen kennis van de geschiedenis door het verklaren van de afbeeldingen. Ook kunnen de educatieve middelen informatie verstrekken over de kunststromingen; die ontstaan door de ontwikkelingen van die tijd, even als informatie over de levens van de schilders. Deze kennis over de (cultuur-)historie kan positieve gevolgen hebben op zowel persoonlijk als maatschappelijk gebied. Persoonlijk; de persoon leert en ontwikkelt zich; wordt cultureel gevormd. Maatschappelijk; kennis over de cultuurhistorie, het zelf keuzes leren maken en het besef dat er meerdere meningen naast elkaar kunnen bestaan, kunnen positieve gevolgen hebben voor de maatschappelijke waarden zoals tolerantie en begrip voor de eigen cultuur en die van anderen. Naast deze “context” zijn ook de beeldaspecten belangrijk deel van de cultuureducatie. Kunst is er ook om van te genieten. Je mening te geven over het wel of niet mooi zijn van het schilderij, zonder de achterliggende kennis. Zoals de definitie van kunst (CNN) al aangeeft heeft kunst het vermogen om een toeschouwer mentaal uit de alledaagse werkelijkheid te tillen. Daarbij vormt het eerste gevoel dat het schilderij op roept de beleving. De educatie kan de gebruiker vertellen waarom het schilderij een bepaalde uitstalling heeft; door uitleg over de kleurcombinatie, de compositie, het perspectief enz. De informatie over zowel de beeldaspecten als over de context zorgen ervoor dat de gebruikers meer zien aan en beleven door de schilderijen dan alleen de eerste beleving dat het oproept. Dit anders kijken en daardoor het zien van andere dingen kan positieve gevolgen hebben op zowel persoonlijk als op maatschappelijk niveau.

2.4 Het educatieve aanbod in het museum anno 2003

2.4.1 Rondleidingen

De internetsites van de verschillende musea met kunst van o.a. de 17de en 20ste eeuw geven aan welke educatieve middelen het museum heeft. Naast deze bron baseer ik deze paragraaf op Cultuurnetwerk (2002). Het meest gebruikte educatieve middel is de rondleiding in de musea. De welbekende rondleidingen worden tegenwoordig iets meer gespecialiseerd aangeboden. De mensen kunnen kiezen uit een algemene rondleiding of een thematische rondleiding. De rondleidingen worden gegeven in kleine groepen. De kleine groepen verhogen de zelfstandigheid van de deelnemers. Daarnaast zijn de deelnemers betrokken bij de activiteit door het persoonlijke contact met de rondleidster en doordat de rondleidster verbanden kan leggen tussen de verschillende kunstwerken. De educatie is er op gericht dat mensen informatie horen en dit meteen terug kunnen zien in het schilderij. Ook zorgt de kleine samenstelling ervoor dat de rondleidster beter aan kan sluiten bij de behoeften en vaardigheden van de individuen in de groep.

2.4.2 Zaalbladen

Ik heb een gesprek gehad met Mevrouw De Vet, een educatief medewerkster in Het Mauritshuis. Zij vertelde o.a. over de zaalbladen als educatief middel in dit museum. Daarnaast heb ik persoonlijk de zaalbladen gebruikt bij mijn bezoek aan het museum. Het Mauritshuis is een museum dat een kunstcollectie heeft van de Gouden eeuw, het museum zelf is ook helemaal in de stijl van die tijd. Bordjes naast de schilderijen

zouden te veel afdoen van de sfeer die in het Mauritshuis hangt. Als oplossing staat er in de hoek van iedere kamer een bak met zaalbladen.

De zaalbladen geven de deelnemers een grote mate van zelfstandigheid. De mensen kunnen zelf de bladen pakken en lezen wat ze willen lezen. De bladen geven op een korte en bondige manier informatie over de “belangrijkste” schilderijen in de zaal en geven verbanden aan tussen die schilderijen. Deze bondigheid en verbanden versterken de betrokkenheid van de gebruikers. De bladen zijn laagdrempelig te gebruiken en door een brede doelgroep. De bladen staan in de zaal en zijn gratis te gebruiken. De teksten zijn gericht op zowel kunstbeschouwend als kunsthistorisch aspecten. De gebruiker leert door de afwisseling van kijken en lezen, informatie die af te leiden is van het schilderij en informatie over de context.

2.4.3 Audio tour

De bronnen voor deze paragraaf zijn wederom het gesprek dat ik voerde met Mevrouw De Vet (Mauritshuis), eigen bevindingen naar aanleiding van het gebruik van het middel en informatie op de websites van de musea. Daarnaast heb ik een gesprek gevoerd met een medewerkster van Antenna Audio en ook hun website dient als bron bij deze paragraaf. De Audio tour is een middel waarbij de bezoekers van het museum met een koptelefoon op door het museum kunnen. De Audio tour bestaat uit een geluidsbandje dat vertelt over de schilderijen in het museum. Al pratend wijst de tour op allerlei wetenswaardigheden die “verstopt” zitten in het schilderij en legt daarbij ook verbanden met andere schilderijen in de ruimte. De gebruikers kunnen zelf de route en het tempo bepalen doordat ze zelf de knoppen bedienen. Zo kan het nummer van het schilderij waarover de gebruiker wat wil weten ingedrukt worden, schilderijen kunnen ook overgeslagen worden. Daarnaast kan de gebruiker ook nog een keer naar hetzelfde luisteren. Het zelf indrukken van de nummers houdt de gebruiker actief en betrokken. De afwisselende vrouwen- en mannenstem vertelt de gebruiker over de schilderij. De informatie is gericht op kunstenbeschouwende als aspecten van de kunstgeschiedenis. Per schilderij wordt nagegaan wat belangrijk is om te vertellen. Vaak begint de tour met te verwoorden wat er te zien is. *“Mensen willen ‘right to the point’ benaderd worden”* (Vet M de: 2003). Vanuit wat er te zien is, wordt er meer verteld. Dit kan gaan over de schilder, de stroming, de techniek, de compositie, de symbolische betekenis enz.

De gebruiker hoort en kijkt tegelijkertijd. De gebruiker ziet wat er gezegd wordt waardoor deze meteen kan reflecteren en daardoor leert.

2.4.4 Multimediasysteem ARIA

Deze paragraaf baseer ik op drie artikels van Van Meeuwen en Van Der Sarre (1996:10), Van Der Heijden (1998:10) en Van Stein (2001). In het Rijksmuseum staan 10 computers waarop de bezoekers informatie kunnen opzoeken over de collectie, per deelverzameling. De zelfstandigheid van de gebruiker is daarbij een uitgangspunt. Het leerproces is gericht op het gericht opzoeken van antwoorden op vragen. Deze actie zorgt ervoor dat mensen serieus op zoek gaan naar een antwoord, door de actie die ondernomen moet worden om de informatie te verkrijgen wordt de betrokkenheid vergroot. De gebruiker leert daardoor eerder. Daarnaast geeft Aria onderlinge relaties aan tussen de kunstwerken. Zodat de bezoekers verbanden kunnen leggen en het museum meer gaat leven voor hen. Het systeem maakt gebruik van touch screens,

door het aanraken van het beeldscherm kan je van beeld veranderen en daarmee informatie opzoeken. Het voordeel is dat er geen toetsenbord aan te pas komt en het dus minder ruimte is beslag neemt. Naast de gewone informatie kan de bezoeker door middel van de pop ups verduidelijking krijgen over een bepaalde term. Mensen met verschillende niveau's van kennis en interesse kunnen gebruik maken van het middel.

2.4.5 Informatiecentra

In veel musea is er een informatie- / studiecetrum. In deze ruimte kunnen mensen informatie opzoeken. Er zijn boeken, tijdschriften, archieven, catalogi enz. met informatie over de collectie en bijvoorbeeld de kunststroming waartoe de collectie behoort. Ook staan er vaak computers waarmee de mensen een virtuele tour door het museum kunnen maken en informatie kunnen opzoeken; bij sommige informatiecentra kunnen de bezoekers video's en dvd's bekijken en lenen. (Internetsites musea)

2.5 Samenvatting

Na de tweede wereldoorlog waren voor het eerst educatieve activiteiten in het museum; dit waren rondleidingen. Later in het begin van de jaren zeventig was de visie dat publieksbegeleiding nodig was om sociale cultuurverspreiding te krijgen. Meer musea verzorgden educatieve activiteiten; deze waren gericht op de persoonlijke ontwikkeling van de bezoekers. Vlak daarna sloeg het roer om, men geloofde niet meer in educatie als middel voor cultuurverspreiding. De mensen gebruik maakten van de activiteiten hadden een beter bezoek dan zonder, maar het leidde niet tot een vergroot aantal museumbezoekers. In die tijd moest het museum bezuinigen. De Pr- en marketingmedewerkers namen de taak, om meer mensen te enthousiastmeren voor het museum, over; de educatie middelen werden daarvoor minder geschikt bevonden. In navolging daarvan vond de politiek in de jaren tachtig dat de grootte van het bezoekersaantal niet het belangrijkste was maar de kwaliteit van het museumbezoek. De bezuinigingen zorgden ervoor dat er niet veel kon gebeuren op educatief vlak. Gelukkig kreeg het museum in de jaren negentig meer geld; waardoor de educatie herrees. Opnieuw werden de educatieve activiteiten gezien als een middel dat cultuurspreiding tot het gevolg heeft. De educatie werd meer aangesloten bij de wensen van de doelgroep; door middel van doelgroepanalyses. Beleving en zelfwerkzaamheid werden belangrijke aspecten bij de museumeducatie. De schilderijen werden gezien als symbolisch object; naast de beeldaspecten, bepaalt ook de context waarin het gemaakt is de betekenis van het schilderij.

Uitgaande van kunst als symbolisch object zijn de middelen gericht op zowel de beeldaspecten van het schilderij als op de (politieke, historische en culturele) context waarin het gema

kunnen vormen. Het leren keuzes maken, een eigen mening en identiteit ontwikkelen en het zelfstandig leren; zijn de doelen waar “educatie” op gericht is. De persoon leert door zijn eigen inzet, de begeleider stimuleert hem daarbij. De persoon wordt gevormd door het verwerven van vaardigheden, kennis en houding.

Het aanbod in musea bestaat op dit moment uit onder andere rondleidingen, zaalbladen, Audio Tours, multimediasysteem Aria en informatiecentra. Deze zijn gericht op de betrokken- en zelfstandigheid van de gebruiker. Het leerproces ontstaat door het verbinden van het opnemen van informatie en het waarnemen van het schilderij. Daarnaast moeten de activiteiten geschikt zijn voor een brede doelgroep.

In dit hoofdstuk heb ik het aandeel van de educatieve activiteiten belicht in de musea. Daarbij beschreef ik de ontwikkelingen in de visie omtrent het doel en het belang van de educatieve middelen en heb ik de verschillende middelen besproken. In het volgende hoofdstuk wil ik een koppeling maken naar de agogische aspecten. Ik wil uitzoeken welke uitgangspunten gebruikt moeten worden om de bezoekers in het museum cultureel te vormen.

3. Aandachtspunten bij de culturele vorming

3.1 Inleiding

Wanneer een activiteit erop gericht is om een doelgroep te laten leren, in dit geval cultureel te vormen is het belangrijk om met de middelen aan te sluiten bij de wensen, behoeften, vaardigheden en belangen van deze doelgroep. Een CMV'er verricht altijd eerst een (kleinschalig) doelgroeponderzoek om vast te stellen waar de activiteit aan moet voldoen.

In dit hoofdstuk bespreek in de uitgangspunten die nodig zijn om de museumbezoekers te laten leren/ cultureel te vormen; deze bespreking is ontstaan door literatuur onderzoek. Evenals bij de eerdere hoofdstukken vermeld ik deze bronnen. Allereerst definieer ik de doelgroep door een kader te vormen. Daarna bespreek ik welk effect kunsteducatie heeft op de culturele vorming. Vervolgens belicht ik de leerkenmerken van de doelgroep, ik bespreek de gevolgen van deze kenmerken voor de manier waarop de educatie vormgegeven moet worden. Daarbij verbind ik een leerstijl waarbij ik uitleg hoe de doelgroep leert. Tot slot bespreek ik de rol van het animeren en activeren bij het leren van deze doelgroep tijdens een museumbezoek in hun vrije tijd.

3.2 Definiëring doelgroep museumbezoekers

In Nederland gaat 34 % van de mensen minstens één keer per jaar naar het museum. In deze scriptie richt ik me op de groep museumbezoekers tussen de dertig en de vijfenzestig jaar. Om de doelgroep wat meer te definiëren verwijs ik naar het artikel 'Evenementen in musea. Maak er een belevenis van' (Museumpeil 2001/2: 7). Dat artikel spreekt over de piramide van interesseniveaus¹. In deze piramide worden drie potentiële bezoekersgroepen onderscheiden. De kleinste groep in de top zijn de kenners of de freaks. Deze groep kenmerkt zich door een groot aantal bezoeken aan musea. Wanneer een collectie interessant genoeg is komen zij. Voor hen is alleen de inhoud interessant, zij hebben geen poespas daaromheen nodig. Het tweede niveau wordt gevormd door de (zeer) geïnteresseerden. Deze groep heeft interesse maar moet veelal een aanleiding hebben om daadwerkelijk naar het museum te komen, zo schrijft het artikel. De laatste en kleinste groep bestaat uit niet- geïnteresseerden. Deze groep kan je alleen binnen halen met evenementen/ activiteiten die vrijwel niets met het museum van doen hebben.

Ik ben van mening dat het museum de educatieve activiteiten in het museum moet richten op de middelste groep, de (zeer) geïnteresseerde groep bezoekers. Wanneer mensen geïnteresseerd zijn zoals deze groep kunnen de middelen aansluiten bij de wensen, mogelijkheden, vaardigheden en behoeften van deze groep bezoekers. De educatieve middelen kunnen voor hen ook een aanleiding worden om het museum te bezoeken.

¹ Artikel Evenementen in musea, maak er een belevenis van bijlage 2

3.3 Leren door cultuureducatie in het museum

Om de cultuureducatie te kunnen bespreken vermeld ik eerst de definitie van het leren volgens Parreren (1969). *“Leren is een proces met min of meer duurzame resultaten waardoor nieuwe gedragspotenties van de persoon ontstaan of reeds aanwezige zich wijzigen”* Door cultuureducatie kan de mens nieuwe gedragspotenties opdoen of reeds aanwezige wijzen. Volgens Henrichs kan cultuureducatie op drie niveaus doelen bereiken (Waal V de: 2001: 243). Deze drie niveaus zijn: persoonlijke ontwikkeling, cultuurparticipatie en algemeen maatschappelijke waarden. Deze doelen bespreek ik hieronder.

3.3.1 Persoonlijke ontwikkeling

De persoonlijke ontwikkeling als doel van cultuureducatie wordt genoemd door zowel De Waal (2001) als door Regouin (1997). Hun visies komen vrijwel overeen. De personen die deelnemen aan cultuureducatie kunnen zichzelf persoonlijk ontwikkelen. Het socialisatieproces dat Regouin noemt kan volgens mij hierbij betrokken worden. *“Het gaat om leerprocessen die de persoon bijbrengen wat van hem of haar wordt verwacht aan kennis, normen en vaardigheden als lid van de samenleving”* (Regouin W 1997: 80).

De persoonlijke ontwikkeling kan actief, reflectief of receptief van aard zijn. Vooral scholen en (cultuur)educatieve instellingen zijn hier onder meer op actief. De mensen leren hun handelen en denken beter te gebruiken ten behoeve van en door middel van de cultuur. Mensen kunnen beter leren kijken en gebruik maken van de cultuur. Mensen leren beter hun cultuur te profileren, zelf cultuur te maken en zelf culturele activiteiten te ondernemen. Mensen kunnen beter hun cultuur en dat van anderen overdenken en een bredere context gaan zien. Dit resulteert in het opdoen van vaardigheden, die zij nodig hebben.

3.3.2 Cultuurparticipatie

Het vergroten van de participatie aan culturele activiteiten wordt als doelstelling geformuleerd door De Waal (2001) en Spierts (1997). Eerder in deze scriptie heb ik uiteengezet bij “de geschiedenis van educatie in het museum” dat het vergroten van de cultuurparticipatie een van de voornaamste doelen is van het museum. Deelnemen aan culturele activiteiten kan op een receptieve of op een actieve manier. Dus het kijken naar kunst en het zelf maken of bedrijven van kunst.

De culturele instellingen doen van alles om bezoekers, publiek e.d. te trekken. Bij musea kunnen de (cultuur-)educatieve middelen de cultuurparticipatie bevorderen. De middelen maakt het voor de bezoeker interessanter, aantrekkelijker en makkelijker deel te nemen aan de “cultuur”. Ook de juiste marketing, imago e.d. bevorderen de cultuurparticipatie. De succesfactor is laagdrempeligheid. Wanneer de potentiële bezoeker niet te veel drempels hoeft te overwinnen zal de cultuurparticipatie vergroten. Wanneer een positieve beleving van de culturele activiteit wordt bewerkstelligd, zal een activiteit nogmaals ondernomen worden.

3.3.3 Algemeen maatschappelijke waarden

“Het derde niveau (‘algemeen maatschappelijke waarden’) verwoordt doelstellingen die verbonden zijn met het streven naar een betere samenleving” (Waal de, 2001: 243).

Doordat de mensen leren over de cultuur leert men over de kenmerken van de verschillende (bevolkings-) groepen; zowel de geschiedenis als over het heden van deze groepen. Het effect is *“De versterking van centrale waarden als beschaving, tolerantie en democratie”* (Waal V de, 2001: 244). Men wordt bewust van de cultuurverschillen en van hun eigen cultuur. Door het bewustzijn ontstaat begrip en daardoor wellicht tolerantie.

Ter aanvulling hiervan het volgende citaat. *“Kunst kan de wereld niet veranderen, maar kan bijdragen tot verandering in het bewustzijn en de motieven van mannen en vrouwen die de wereld zouden kunnen veranderen”* (Ensik, J (samenst.) 1995: 22). De maatschappelijke waarden kunnen zoals het citaat ook aanduidt, leiden tot een verandering in het bewustzijn van de mensen. Door de kennis over schilderijen kan evenwel niet de hele integratieproblematiek opgelost worden.

3.4 Specifieke leerkenmerken van de museumbezoekers

Het is moeilijk om de groep ‘geïnteresseerde bezoekers’ als een groep te benoemen en de algemene kenmerken vast te stellen. Wanneer dit wel gebeurt zal er te veel gegeneraliseerd worden. Het is belangrijk om bij de ontwikkeling van een educatief middel rekening te houden met de achtergrond, leergeschiedenis, startpositie van de bezoekers. Zowel Stroomberg (1983), Bolhuis (1995) als Dijkman (1993) beschouwen dit als een belangrijk uitgangspunt bij volwasseneneducatie.

De groep ‘geïnteresseerde bezoekers’ is erg breed qua samenstelling, bijvoorbeeld m.b.t. de culturele achtergrond. Uit gegevens van het Cultureel Planbureau blijkt dat de kunstmuseumbezoekers voor 17% bestaat uit mensen van Nederlandse afkomst, een groter deel 22% is oorspronkelijk uit Nederlands-Indie en de Molukken afkomstig. De Surinamers en Antillianen volgen met 6% en de Turken en de Marokkanen vertegenwoordigen 5% van de museumbezoekers. Daarnaast is de verdeling hoog-lager opgeleide mensen gemiddeld. Wel blijkt uit onderzoek van L. Ranshuysen (2001) dat in grote musea 40% lager opgeleid is en in kleine musea is dat 55%. Mevrouw Ranshuysen geeft daarvoor de volgende verklaring: *“De intieme sfeer en de mogelijkheid tot contact met museummedewerkers maken deze musea aantrekkelijk en minder overdonderend, waardoor men zich er eerder op zijn gemak voelt”*. Bij de educatieve activiteiten is de intieme sfeer belangrijk; zo worden ook de lager opgeleiden bereikt.

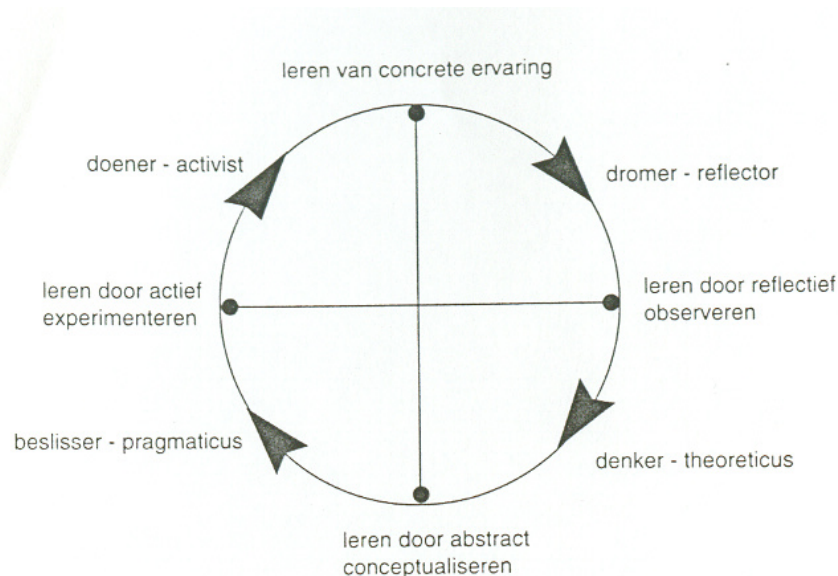
Deze groep bezoekers heeft veelal geen kennis van kunst. Zij hebben bijvoorbeeld geen kunstgeschiedenis en/ of beschouwing gehad in hun schooltijd. Het vak werd niet meer verplicht gesteld (Ensik, J (samenst.): 1995). De educatieve middelen moeten gericht zijn op kennisoverdracht vanuit de basis wat betreft kennis over kunst. Wanneer deze groep gebruik zou maken van de educatieve middelen kan deze hen inleiden in de wereld van de kunst(collectie). Het kan daarmee een middel en een stimulans zijn om deze groep te bereiken en enthousiast te maken over schilderkunst. Zowel Stroomberg (1983) en Dijkman (1993) wijzen erop dat de bezoeker afhaakt

zodra de kloof tussen wat deze kan en wat hem geleerd wordt te groot is. De gebruiker zal dan niets leren en zal er een minder leuk gevoel aan overhouden. Daarvoor is het belangrijk dat de educatieve middelen voor een brede doelgroep te gebruiken is. Differentiatie in het educatieve middel kan ervoor zorgen dat meerdere gebruikers aan hun behoeften komen qua kennisniveau. Ook is het belangrijk een leerstrategie te ontwikkelen die naar gelang de omstandigheden of gewenste resultaten kan veranderen (Stroomberg: 1983).

Dijkman (1993) en van der Waal (2001) zijn van mening dat volwassenen snel nieuwe kennis kunnen opnemen die aansluiten bij wat zij eerder geleerd hebben. De middelen moeten daarom aansluiten bij eerdere leersituaties. In het leren van nieuwe rijtjes zijn de volwassenen veel slechter dan kinderen maar qua bewustwording zijn de volwassenen veel sneller. Dat komt doordat zij eerdere ervaringen verbinden met deze nieuwe kennis. De kennis die overgebracht wordt zal, naast dat deze start vanuit de basis van de kennis over kunst, vele vergelijkingen en verbinden moeten trekken met algemene kennis (reflectief karakter). Door het verbinden van de nieuwe kennis aan (leer-)ervaringen uit het verleden leert de volwassenen. Ook verbindingen tussen de verschillende schilderijen in collectie zorgen voor de bewustwording van deze doelgroep. Daarnaast is het belangrijk dat er functionele herhalingen worden verricht. Mensen onthouden het sneller en kunnen het in een bredere context plaatsen (Stroomberg 1983).

3.4.1 Leerstijlen

Het leggen van verbanden met eerdere ervaringen werd door de geleerde Kolb benoemd als leerstijl. *“Ervaringen krijgen educatieve betekenis wanneer deze geplaatst worden in samenhang met andere ervaringen, er interactie plaatsvindt tussen individu en omgeving en verbonden worden met reflectiemomenten”* (Kolb). De ervaringen zijn hierbij het uitgangspunt, niet het cognitieve. Het leerproces vanuit de ervaring, volgens de psycholoog Kolb levert het volgende schema op:



Elk mens moet de vier fasen van de leercyclus doorlopen om optimaal te leren. Het optimaal leren wordt bereikt wanneer mensen nieuwe kennis kunnen vormen tot praktische kennis die zij kunnen toepassen in het dagelijks leven. Dit vormen van nieuwe kennis naar praktische kennis gebeurt door de verschillende fasen van de cyclus. Het optimaal leren uit zich erin dat de mensen zowel gevormd worden op het gebied van kennis, houding en vaardigheid. Wanneer de vier fasen niet worden doorlopen kunnen mensen deze verbindingen met hun leven niet leggen; het blijft dan bijvoorbeeld bij het reproduceren van feitelijke kennis (Spierts 2000).

Elk mens heeft bij het opnemen van kennis een natuurlijke voorkeur voor een combinatie van twee gedragingen; hierdoor doorloopt de mens vaak maar twee fasen. Aan het waarneembare gedrag van de mensen is te zien welke twee fasen er doorlopen worden. Mensen die de voorkeur hebben voor de twee fasen kunnen verdeeld worden in denkers, dromer, beslissers en doeners. De denker leert door een combinatie van het reflectief en abstract leren, de beslisser van het abstract en het actief leren, de doener van het actief en concreet leren en de dromer van het concreet en reflectief leren. Bij het reflectief leren neem je waar en overdenk je het. Het abstract leren houdt in dat je generaliseert en het tot een begrip vormt. Bij het actief leren experimenteer je met of toets je het geleerde in de praktijk. En tot slot bij het concreet leren doe je een ervaring op waarvan je leert (Bolhuis: 1995). Het principe van het opdoen van een concrete ervaring, het overdenken van de feiten door reflectie, de begripsvorming en het actief experimenteren is door Dijkman benoemt tot het ervaringsleren. (Regouin: 1986).

Uit deze feitelijke kennis maak ik op dat bij de opzet van krachtige leeromgevingen rekening moet worden gehouden met de verschillende leerstijlen. Eerder heb ik aangetoond dat de groep museumbezoekers breed van samenstelling is, daardoor zal het aandeel van mensen met de verschillende leerstijlen hoog zijn. Om deze mensen te kunnen bereiken zal de activiteit moeten aansluiten bij de vier leerstijlen. Vervolgens is het van belang dat de activiteit de mensen zo activeert dat de vier fasen doorlopen worden. Dit kan door in de activiteit aspecten te verwerken waarbij de cursisten in aanraking komen met de handelingen uit deze cyclus. Alleen dan worden de ervaringen verbonden aan reflectiemomenten, waardoor de ervaringen in het grotere geheel geplaatst en toegepast worden. Deze combinatie maakt dat mensen optimaal leren.

3.5 De rol van het animeren en activeren

De rol van het animeren en activeren bij culturele vorming stel ik vast naar aanleiding van de boeken van De Waal (2001) en Spierts (2000), (1998). Bij het arrangeren van een activiteit gericht op het leren van mensen is het belangrijk dat de activiteit de juiste combinatie bevat van het animeren en activeren. Het animeren is een vorm waardoor mensen verleid worden tot deelname aan een activiteit. Deze verleiding kan gericht zijn op actieve deelname aan activiteiten waar mensen uit zichzelf niet snel aan deelnemen of het verleiden van mensen om tijdens een activiteit deel te nemen aan de aangeboden mogelijkheden. Mensen kunnen geanimeerd worden door de activiteit wanneer er iets is dat hen prikkelt. De activiteit kan bijvoorbeeld inspelen op de wensen van de gebruiker.

Volgens Spierts (1998) heeft activering bij educatie de betekenis van “*het stimuleren van deelnemers tot een beginnende leerhouding*”(Spierts, 1998: 172). De activerende aspecten van de activiteiten initiëren een krachtige leeromgeving. Wanneer zij deelnemen aan de activiteit worden zij door de activering gewezen op de mogelijkheden. De gebruiker ziet mogelijkheden tot ontwikkeling; daarmee creëert de deelnemer persoonlijke leervragen. Wanneer mensen niet geactiveerd waren zouden ze niet weten dat de (leer) mogelijkheden er waren. Wanneer je niet weet dat de mogelijkheid er is ontwikkel je ook geen motivatie om je erin te verdiepen. Door de activering krijgen de gebruikers een bredere kijk op het aanbod waardoor zij kunnen kiezen wat ze willen leren/ weten. Zo worden de gebruikers gemotiveerd tot een beginnende leerhouding. Om de mensen goed te kunnen activeren moet evenals bij de animatie rekening gehouden worden met de verschillende (leer-) motivaties van de deelnemers en ook met de verschillende leerstijlen. Na de motivatie tot leren leidt de leeromgeving tot het opgangzetten van leerprocessen. De deelnemers worden in dit geval cultureel gevormd (Spierts 2001).

De visie van De Waal (2001) is dat een combinatie van het activeren en het animeren mensen de stimulans kan geven om deel te nemen aan activiteiten in het sociaal-cultureel werk. Sociale en culturele activiteiten kunnen o.a. betrekking hebben tot kennisverruiming, ontplooiing van talenten, nieuwe uitdagingen op het terrein van de leefomgeving, spelend leren en experimenten binnen de kunsten. (Waal V de, 2001: 15). Het verzorgen van educatieve middelen in het museum valt onder dit werk. Mensen die niet veel met kunst hebben zullen niet uit zichzelf enthousiast beginnen aan kunsteducatieve activiteiten. Daarnaast bezoekt, zo heb ik vastgesteld in dit hoofdstuk, een grote groep mensen maar een keer per jaar het museum. Zij missen de intrinsieke motivatie om zich te verdiepen in de schilderkunst of cultuurhistorie. De juiste toepassing van het animeren kan de drempel tot de educatieve activiteit en het museumbezoek in het algemeen verlagen. De animatie richt zich er op om mensen tijdens het bezoek aan te zetten tot het gebruik van het educatieve middel, of op het aansporen van mensen om een bezoek aan het museum te brengen. “*Kunstanimatie; het ‘bezielen’, enthousiastmeren, motiveren en stimuleren van mensen met kunst kennis te maken*

ker. De optimale ervaring die aan de beleving wordt overgehouden wordt ook wel flow genoemd. De optimale ervaring kan ervoor zorgen dat de gebruiker een (intrinsieke) interesse bij zichzelf ontplooit voor het bezoek aan het museum of culturele activiteiten in het algemeen en daarnaast andere kan gaan aanbevelen een bezoek te brengen aan het museum. De juiste combinatie van het activeren en animeren kan daardoor als een verschijningsvorm van het animeren gezien worden. (Spierts 2001).

De startpositie van de groep ‘zeer geïnteresseerde bezoekers’ wordt niet alleen bepaald door de hoeveelheid kennis over kunst. Deze positie wordt ook bepaald door de motivatie waarmee deze persoon gebruikt maakt van de educatieve middelen in het museum. Volwassenen nemen vanuit verschillende uitgangspunten deel aan volwasseneneducatie. Er is een groep dat educatie volgt voor het inlopen van een (vermeende) achterstand, een groep dat leren gebruikt als recreatieve functie (intrinsieke motivatie; ze vinden het leuk om mee bezig te zijn), anderen leren om de aanvullende functie (verbeteren van de bestaande kennis en vaardigheden) en de laatste groep neemt deel als voorbereiding (opstap voor een vervolg studie) (Stroomberg: 1983). Voor de ontwikkeling van een krachtige leeromgeving is het van belang om de verschillende motivaties te kennen, de animatie en activering kan daarop afgesteld worden. De motivatie tot deelname aan educatieve middelen in het museum komt tot stand uit de recreatieve functie. Mensen bezoeken in hun vrije tijd het museum, vanuit de intrinsieke motivatie gebruiken zij middelen op hun bezoek ‘aan te kleden’. Dit is een vorm van animatie; de bezoeker van het museum wordt verleid om deel te nemen aan de aangeboden mogelijkheid; in dit geval de educatieve activiteit. Vervolgens kan de aanvullende motivatie ervoor zorgen dat de mensen gebruik maken van de educatieve activiteit. De activerende aspecten kan de gebruiker boeien en leervragen ontwikkelen; nieuwe kennis wordt interessant en laagdrempelig aangeboden, de gebruiker merkt dat deze iets niet weet en kan zich er nu makkelijk in verdiepen. Op deze manier worden zowel het animeren als het activeren gebruikt bij het inspelen en het ontwikkelen van de verschillende motivaties van de museumbezoekers.

Bij het animeren en activeren beschreef ik steeds het positieve gevoel dat de gebruikers aan de activiteit moeten overhouden. Deze positieve beleving zorgt dat mensen leren en dat mensen een intrinsieke motivatie ontwikkelen om vaker deel te nemen aan culturele activiteiten. Spanning en vermaak is volgens Pascal (1997) een vorm van beleving waar de mens naar smacht. Mensen hebben de behoefte om te praten en op te scheppen over hetgeen zij beleefd hebben. Kortom de beleving is een belangrijke waarde. De beleving wordt gevormd door het aansluiten bij de wensen, belangen, vaardigheden en motivaties van de gebruiker, dit kan door het juist inzetten van het animeren en activeren. Tot zover zijn we gekomen, maar de context waarbinnen de activiteiten plaatsvinden nog niet. Het bezoek aan het museum gebeurt in de vrije tijd van de mens, het is belangrijk dat de mensen het gevoel van vrije tijd vast houden. Sterker nog volgens Stroomberg (1983) en De Waal (2001) is de beleving van de vrije tijd het uitgangspunt voor het leren bij volwassenen in de informele context. Mensen willen in hun vrije tijd geen verplichtingen, maar vrijheid. Dit gevoel van vrijheid, de beleving van de vrije tijd, kan verkregen worden door het groot houden van de eigen inbreng bij het leerproces. Activiteiten waarbij de gebruikers eigen keuzes kunnen maken en zelf kunnen stoppen voldoen aan deze voorwaarde. De actieve en invloedrijke rol die De Waal (2001) noemt wordt ook belangrijk gevonden door Dijkman (1993). De eigen inbreng van de persoon vergroot de belevenis, deze inbreng wordt bepaald door mate van intrinsieke motivatie. De vrije tijd is een vrijplaats voor “leuke” dingen, een positieve beleving is daarbij belangrijk. Hoe groter de persoonlijke ervaring hoe meer effect de educatieve activiteit heeft. Mensen willen het gevoel hebben dat zij de vrije tijd zinvol besteden, maar ook de vrijheid bewaken.

Kortom mensen willen in hun vrije tijd geen verplichtingen, de beleving van de vrije tijd is een uitgangspunt voor de educatieve middelen in de non-formele context.

Een krachtige leeromgeving wordt verkregen door het aansluiten bij de wensen, mogelijkheden, leerstijlen e.d. van de gebruiker. Ook heb ik vastgesteld dat het belangrijk is om vanuit een intrinsieke motivatie te leren. Een aantal van de voorwaarden voor de krachtige leeromgeving zijn nog niet beschreven, deze baseer ik op de boeken van De Waal (2001), Stroomberg (1983), Dijkman (1993), Zon (1990) en Bolhuis 1995). De Waal (2001) wijst op het belang van het laag houden van de drempels tot deelname aan of het gebruik maken van de educatieve middelen. Door de activerende middelen wordt een goede leeromgeving ontworpen. Wanneer de lerende volwassene merkt dat hetgeen geleerd wordt hen nergens mee verder brengt zal de motivatie verdwijnen. Ook moet hetgeen er geleerd wordt aansluiten bij de leefwereld van de leerenden. *“Is de kloof tussen het eigen kunnen en het aanbod in de cursus te groot en wordt deze niet of te langzaam overbrugd, dan zal de belangstelling afnemen”* (Stroomberg, 1983: 13). Zowel Stroomberg (1983) als Dijkman (1993) vinden dat er bij het activeren rekening gehouden moet worden met de tijd dat de middelen in beslag nemen om de bezoekers iets te leren. De volwassenen hebben niet zo veel tijd om te besteden aan het leren omdat zij veel verantwoordelijkheden naast het leren hebben zoals hun werk, het huishouden, het gezin, sociale leven enz. Wanneer zij leren moet dit niet te veel tijd kosten, maar minstens zo belangrijk moet het de lerende in ieder geval een goed gevoel geven. Daarom moeten de middelen op een zo hoog mogelijk niveau zijn. Zodat iedereen er zo veel mogelijk baat bij heeft. Ook de afwisseling is belangrijk bij het vasthouden van de positieve beleving. *“Afwisseling boeit en houdt de aandacht vast”* (Stroomberg, blz.13). Mensen zullen het wellicht niet meteen ‘leren’ noemen, maar ook op een andere manier kijken naar de schilderijen kunnen meerwaarde geven aan de beleving en daarmee de vrijetijdsbesteding.

Volwassenen hebben de wens om te leren omdat ze daardoor verder willen komen. Ze willen het nieuw geleerde kunnen gebruiken in het dagelijks leven. De ervaringleer is gebaseerd op dit principe, activiteiten zullen daarom de vier aspecten van deze leer moeten bevatten om dit bereiken. Deze mening wordt gedeeld door Dijkman (1993) en Zon (1990). Wanneer zij eenmaal de stap genomen hebben om te gaan leren zullen zij zich er goed voor inzetten. De motivatie wordt dan of vanuit de geconditioneerde redenen beïnvloed of door de intrinsieke redenen. Conditioneerde redenen zijn redenen met zowel een intrinsiek als een extrinsiek uitgangspunt, dit kan door een goede combinatie van het activeren (extrinsiek) en animeren (intrinsiek). De mensen leren in dit geval uit eigen beweging in een non-formele setting. In het museum worden de bezoekers door de animerende aspecten verleid tot gebruik van het middel. Omdat deze educatieve activiteit in een non-formele setting, in de vrije tijd en vanuit eigen beweging plaatsvindt zal leren vooral gericht zijn op *“een uitbreiding en niet of slechts in beperkte mate een herziening van het eerder geleerde”* (Bolhuis, 1995: 145). Om een herziening te geven van het eerder geleerde zullen te veel leerbelemmeringen overwonnen moeten worden. Het bedoeld leren in educatief verband biedt daarvoor meer mogelijkheden. De leerresultaten van de educatie zullen daarom ook niet enorm zijn. Dat wil niet zeggen dat de doelen die bereikt kunnen worden van onbelangrijke waarde zijn. In het allereerste hoofdstuk heb ik de waarde van het museum en de kennis over de cultuurhistorie aangetoond. De educatieve middelen kunnen een begin

maken aan de door De Waal (2001) genoemde doelen van cultuureducatie; persoonlijke ontwikkeling, cultuurparticipatie en maatschappelijke waarden.

Een goede combinatie van activering en animatie kan leiden tot een positieve beleving van het museumbezoek. *Mensen gebruiken de middelen om hun bezoek tot een grotere beleving te maken* (Cultuurnetwerk 2002: 5). De educatie geeft nieuwe prikkels en dat maakt de beleving intenser. De educatie laat de bezoeker op een andere manier kijken naar het schilderij dan deze anders gedaan zou hebben. Het anders leren kijken naar kunst is een *persoonlijke ontwikkeling*. Mensen willen het vaker beleven, daarnaast zorgt de door Pascal genoemde druk om te vertellen over belevenissen dan anderen een positief beeld vormen van het museum en de educatieve middelen. Dit kan leiden tot vergroting van de *cultuurparticipatie*. De beleving zorgt ervoor dat mensen het museumbezoek positief beleven. De mensen verbinden deze nieuwe kennis aan positieve gedachten. Hiermee kom ik terug bij de ervaringsleer van Kolb (Regouin: 86). Het geen geleerd kan nu de vier fasen zijn doorlopen worden toegepast in het dagelijks leven. Wellicht heeft dit positieve gevolgen voor de *algemeen maatschappelijke waarden*.

3.6 Samenvatting

De museumbezoekers kunnen worden opgedeeld in drie groepen; de freaks, de (zeer-)geïnteresseerden en de niet geïnteresseerden. Deze scriptie richt zich op de groep (zeer-)geïnteresseerden, zij hebben een stimulans nodig om vaker naar het museum te gaan. Deze groep is breed qua samenstelling. De verdeling van hoge of lager opgeleiden is half om half, en de culturele achtergrond verschilt enorm. Lager opgeleiden bezoeken meer musea met een intieme sfeer dan musea met een onpersoonlijke sfeer. De doelgroep heeft weinig kennis van kunstgeschiedenis. De educatieve activiteit moet bij de basis beginnen en zo dat de kloof tussen de nieuwe kennis en de eigen kennis niet te groot is. Anders haakt de volwassene af. Om voor de brede groep de kennis op het juiste niveau aan te kunnen bieden zal er het middel meerdere start mogelijkheden moeten bezitten.

Cultuureducatie heeft drie doelen. Persoonlijke ontwikkeling, maatschappelijke waarden en de cultuurparticipatie. Cultuureducatie wordt gebruikt om mensen te vormen. De educatie kan de mensen zelfstandig laten leren in het museum. Dit kan de mensen bekend maken met de cultuurhistorie waardoor mensen een andere kijk op het leven kunnen krijgen en o.a. positiever tegenover culturen kunnen komen te staan. Daarnaast kan de cultuureducatie de gebruiker leren anders naar schilderijen te kijken. Door het aansluiten bij de wensen en de vaardigheden van de gebruikers kan de educatieve activiteit in het museum een begin maken met deze doelen. Het museum is een non-formele setting. Het leerresultaat is daarbij minder groot dan in een formele setting waar mensen doelgericht leren. Wanneer een actieve leeromgeving wordt gecreëerd kan bereikt worden dat de mensen in hun vrije tijd, op hun vrije dag, toch thuis komen met een hele hoop nieuwe kennis.

Doordat nieuwe kennis verbonden kan worden aan eerder verworven kennis leert de volwassene vrij snel. Aansluiten bij eerdere leersituaties met verbindingen naar oude en nieuwe kennis is daarom belangrijk. Functionele herhalingen versterken het leereffect. Dit kan onderbouwd worden door de leertheorie van Kolb. Volgens hem heeft de leercyclus vier fasen. Mensen doorlopen uit zich zelf meestal maar twee van

deze fasen. Dit waarneembare gedrag van deze fase bepaalt of iemand een denker, een doener, een beslisser, of een dromer genoemd kan worden. Voor het optimaal leren is het belangrijk dat niet twee maar vier fasen doorlopen worden. Wanneer mensen de vier fasen doorlopen kunnen zij de nieuwe kennis toepassen in het dagelijks leven, zowel hun houding, kennis als vaardigheid kunnen zij hierdoor ontwikkelen. Wanneer mensen maar twee fasen doorlopen blijft het vaak bij reproductie van feitelijke kennis. Het doorlopen van de vierfasen wordt ook wel ervaringsleer genoemd.

Om de doegroep te stimuleren vaker naar het museum te gaan is het belangrijk dat het bezoek positief beleefd wordt. De museumeducatie kan voor het positieve gevoel zorgen door de juiste combinatie van het activeren en animeren. Het animeren is erop gericht om mensen te verleiden om deel te nemen aan de activiteit. Het activeren vult het animeren aan door de gebruiker inzicht te geven in boeiende keuze mogelijkheden. Mensen ontwikkelen hierdoor voor zichzelf leervragen waar zij meer over te weten willen komen. Dit gebeurt door het aansluiten bij de wensen, motivatie, leerstijlen e.d. van de gebruiker, hierdoor wordt het vertrouwd met het nieuwe verbonden. Hierdoor worden de mensen persoonlijk ontplooid. Door het animeren en activeren ontstaat een krachtige leeromgeving en een positieve beleving. De beleving van de vrije tijd is erg belangrijk bij het leren. Zinnige vrijetijdsbesteding en zelfstandigheid zijn hierbij belangrijk. Door de activiteit maar een beperkte hoeveelheid tijd in beslag te laten nemen en afwisseling blijft het boeien. Ook de eigen inbreng stimuleert het leerproces, en vergoot de beleving. De intrinsieke motivatie wordt daardoor gestimuleerd. Deze combinatie van het activeren en animeren creëert een actieve leeromgeving. Wanneer de bezoeker een positief gevoel overhoudt aan de activiteit zal deze vaker terug komen en zullen zij anderen stimuleren ook te gaan. Dit kan leiden tot een vergroting van de cultuurparticipatie.

In de vorige hoofdstukken heb ik vanuit de literatuur onderzocht wat de CMV'er wel en niet kan doen om een bijdragen te leveren aan de educatieve activiteiten in het museum. Het volgende hoofdstuk zal bestaan uit de omschrijving van een educatieve activiteit die ik als CMV'er in een museum zou ontwikkelen.

4. De rol van de CMV'er bij kunsteducatie voor de volwassen gebruiker

4.1 Inleiding

In dit hoofdstuk bespreek ik hoe ik een educatieve activiteit zou ontwikkelen waardoor de 17de eeuw voor de gebruiker gaat leven. Als allereerste bespreek ik kort het werk van de CMV'er. Vervolgens bespreek ik de stappen die de CMV'er kan nemen bij het ontwikkelen van de educatieve activiteit. Ik ga daarbij in op het vaststellen van het doel n.a.v. oriëntatie, het begeleiden en leidinggeven en het programmeren en organiseren. Vervolgens zet ik in de activiteit uiteen die ik naar aanleiding van het literatuuronderzoek in hoofdstuk één tot en met drie het beste geschikt acht voor de doelgroep. Ik geef daarbij een theoretische maar ook een visuele onderbouwing. In de theoretische onderbouwing kunt u lezen wat de activiteit inhoudt, bij de visuele onderbouwing kunt u zien hoe de activiteit er ongeveer uit komt te zien. Vervolgens onderbouw ik waarom ik denk dat de activiteit mensen met verschillende leerstijlen door de vier fasen van het leren laat lopen. Wanneer een nieuwe activiteit is ontwikkeld is het belangrijk dat het publiek op de hoogte is van deze activiteit, ik bespreek in 4.5 hoe ik als CMV'er publiciteit zou maken voor de activiteit. Tot slot bespreek ik hoe ik de effecten van de activiteit zou berekenen en wat ik zal doen om de activiteit zo optimaal mogelijk te maken.

4.2 Het werk van de CMV'er

Museumeducatie is iets wat in de vrije tijd gebeurt. De activiteit is erop gericht mensen iets te leren over wat er in het museum te zien is. CMV'ers zijn professionals die activiteiten organiseren in de vrije tijd van de mens, ten behoeve van hun geluk. Geluk heeft te maken met lust, relaties en zelfontplooiing. Museumeducatie is daarmee een activiteit die opgezet kan worden door een CMV'er. Mensen bezoeken het museum in hun vrije tijd en doordat ze leren ontplooiën zij zich zelf. Deze ontplooiing is gericht op de culturele, de sociale en de cognitieve vorming. Het organiseren en programmeren van vormende activiteiten in de vrije tijd van de mens is kerntaak 2 van het CMV-werk.

De CMV'ers zijn actief op vier domeinen te weten: Kunst en Cultuur, Educatie, Samenlevingsopbouw en Recreatie. Museumeducatie valt onder deze vier domeinen. Museumeducatie is een activiteit waarbij mensen leren om reflectief en receptief te kijken naar Kunst en Cultuur. Mensen worden aangestuurd tot het zelfstandig leren en vormen zichzelf daardoor zonder dat daar een directe begeleider bij aanwezig is. (educatie). Museumeducatie is een activiteit dat positief werkt voor processen in de samenleving. De gebruikers vormen zichzelf cultureel en komen bewuster in het leven te staan. Dit is goed voor het zelfvertrouwen en de sociale cohesie e.d. De sociale cohesie ontstaat door het wederzijdse respect en begrip dat ontstaat tussen verschillende culturen en het identificatiegevoel met anderen (samenlevingsopbouw). Museumeducatie is een activiteit in de vrije tijd van de mens waarbij deze mensen ook de vrije tijdsbeleving kunnen hebben (recreatie). Wanneer de activiteit goed wordt opgezet, kan de CMV'er op alle vier de domeinen goede doelen behalen, wat zowel

het individu als de maatschappij ten goede komt. De derde profiteur van het werk van de CMV'er is de instelling waarvoor gewerkt wordt, in dit geval het museum.

In de volgende paragrafen zal ik beschrijven wat een CMV'er in het museum kan doen t.b.v. het organiseren van educatieve activiteiten. Daarbij zal ik verbindingen leggen met de vijf kerntaken en de grondstructuur van het Cultureel Maatschappelijk Werk.

4.3 Het organiseren van een educatieve activiteit.

4.3.1 Vaststellen van het doel en diagnose van de situatie

Musea hebben het doel om mensen bekend te maken en te laten leren over de cultuurhistorie, zodat de bezoekers gestimuleerd worden in hun culturele vorming. De culturele vorming uit zich in:

- De persoonlijke ontwikkeling van de mens; deze krijgt meer kennis en vaardigheden m.b.t. cultuur.
- De maatschappelijke ontwikkeling; door de kennis over de culturen kunnen maatschappelijke waarden beter worden gep

[Tekst ontbreekt]

de situatie kan de CMV'er verbindingen leggen tussen de behoeften en mogelijkheden van zowel het micro-, mezo- en macroniveau. De vaardigheid om deze verbindingen te maken valt onder de kerntaak bedrijfsvoering.

Het vaststellen van het doel is de eerste stap in de grondstructuur van het CMV-werk. In deze scriptie ben ik op zoek gegaan naar het belang van museumeducatie, wat kan het betekenen voor de maatschappij en het individu? Dit kan het vooronderzoek genoemd worden. Bij het opzetten van de activiteit moet constant het doel in de gaten gehouden worden; er moet vanuit dat doel worden gewerkt. Het doel kan bijdrage aan de ontwikkeling en de implementatie van een strategisch beleid. Dat valt onder de kerntaak bedrijfsvoering. Aan de hand van mijn vooronderzoek stel ik het volgende doel vast:

Het arrangeren van een activiteit waarbij museumbezoekers een zinvolle besteding van hun vrije tijd beleven, zich cultureel vormen en het bieden van aanknopingspunten die leiden tot een vergrote deelname aan culturele activiteiten.

Deze doelen kunnen bereikt worden door bij het arrangeren van de activiteit een juiste combinatie van het animeren en activeren toe te passen. Deze combinatie leidt tot een optimale beleving, het eerder genoemde Flow. Flow kan leiden tot een vergroting van de cultuurparticipatie, maar ook tot een optimaal leerresultaat wat goed is voor de persoonlijke ontwikkeling. De combinatie van het activeren en animeren leidt tot het beste resultaat, beter gezegd deze begrippen kunnen niet zonder elkaar. Het animeren richt zich op het verleiden van mensen om aan een activiteit deel te nemen. Bij het animeren moet geanalyseerd worden waarmee de doelgroep verleid kan worden, dit kan onder andere door het inspelen op interesses of zintuigen. Bij leren in een informele context staat de vrijheid en de zelfstandigheid hoog in het vaandel. Animeren kan mensen stimuleren deel te nemen aan activiteiten. Daarnaast kan het ook mensen tijdens een activiteit stimuleren deel te nemen aan de mogelijkheden die

aangeboden worden; het stimuleren is hierbij een aanknopingspunt om de interesse en de motivatie tot gebruik op te bouwen. In dit geval is het museumbezoek de activiteit, daarbij worden de deelnemers door het animeren gestimuleerd om aan de educatieve activiteiten (de mogelijkheid) deel te nemen. De positieve beleving van de educatieve activiteit kan de deelnemers stimuleren om vaker deel te nemen aan culturele activiteiten. Hiermee geef ik aan dat het animeren bij de educatieve activiteit in het museum zowel gericht is op het aanzetten tot gebruik van de mogelijkheid als tot het aanzetten tot culturele activiteiten.

Het activeren is een aanvulling van het animeren. Wanneer de deelnemers “verleid zijn” tot deelname is het zaak om de leerprocessen in gang te zetten. Het activeren wordt in deze context gericht op het vormingsaccent. De drempels moeten laaggehouden worden en er wordt een evenwicht gezocht tussen de vertrouwde en nieuwe prikkels. De activerende aspecten van de activiteiten initiëren een krachtige leeromgeving. Mensen krijgen door de activerende aspecten inzichten tot keuzemogelijkheden. Wanneer mensen zich voorheen niet verdiept hebben in iets weten zij niet dat zij dat leuk vinden. Wanneer mensen verleid zijn kunnen de activerende aspecten hen daarop wijzen. Vervolgens worden de “antwoorden” laagdrempelig aangeboden zodat mensen zich erin kunnen verdiepen. De activerende aspecten zorgen ervoor dat de mensen de mogelijkheid hebben om de vier fasen van Kolb te doorlopen en de animerende aspecten zorgen ervoor dat de activiteit prettig is in gebruik, zodat het leren wordt voortgezet. Door deze combinatie leert de gebruiker optimaal en kan het leiden tot Flow.

4.3.2 Begeleiden en leidinggeven

Het ontwikkelen van een educatieve activiteit kan een CMV’er niet alleen. Hij heeft daarbij hulp nodig van mensen met andere vaardigheden. De CMV’er heeft de sturende en motiverende rol in het begeleiden van deze mensen. Het is belangrijk om als CMV’er in de planning de taken aan de juiste persoon op het juiste moment te geven, mede omdat mensen weinig tijd hebben. Voor de ontwikkeling van de computeractiviteit heeft de CMV’er hulp nodig van een conservator, computerbedrijf, ontwerper, schrijver, de afdeling communicatie, de afdeling financiën, een Pilotgroep. Na het contactleggen met deze mensen is het belangrijk om het positieve gevoel vast te houden door hen goed te (bege)leiden. Het begeleiden en leidinggeven is de derde kerntaak van de CMV’er. Hierbij is het goed informeren over de rol van de klantgroepen in het proces, het verlenen van inzicht in het verloop van het proces en het dienen van advies het allerbelangrijkste. Het informeren en adviseren zijn twee van de vijf grondvormen van het CMV werk. Ook de eerder genoemde begrippen animeren en arrangeren zijn grondvormen, daarnaast is er nog de grondvorm onderrichten. Terug naar het informeren en adviseren; wanneer dit goed gebeurt voelen mensen zich betrokken bij de ontwikkeling van de activiteit en weten zij precies wat ze moeten doen. Dit zorgt voor een goed werkproces wat voorspoedig voorloopt en waarbij goede resultaten behaald worden.

Om een goede leeromgeving te kunnen creëren door educatieve middelen in het museum is het belangrijk te weten wat daarvoor nodig is. Elke doelgroep is anders qua wensen, belangen, mogelijkheden en vaardigheden. De CMV’er brengt daarom de kenmerken van de groep in kaart. De analyse van de leerprocessen van de doelgroep gebruikt de CMV’er om keuzes te maken bij het ontwerpen van educatieve middelen.

Ook stelt de CMV'er naar aanleiding van de analyse nieuwe perspectieven en ontwikkelingmogelijkheden op. Zo kunnen de voorwaarden voor de educatieve middelen worden vastgesteld. De analyse bepaalt op welke manier het animeren en activeren wordt ingezet.

Na het vaststellen van de basisvoorwaarden en de rol van het activeren en animeren overdenkt de CMV'er het plan. In het plan komen de richtlijnen en de stappen die ondernomen moeten worden; dit wordt een werkplan² genoemd. Zo kan de CMV'er vooraf zien of het doel binnen een bepaalde tijd behaald kan worden en welke stappen er ondernomen moeten worden. De CMV'er maakt van tevoren een beeld van het hele proces; dit wordt in de grondstructuur van de CMV'er anticipatie genoemd. Dit is handig bij het plannen van de acties die ondernomen moeten worden en het voorkomen van fouten. In deze scriptie heb ik onderzocht wat de musea nu al doen op het vlak van kunsteducatie. Deze activiteiten zijn gericht op de betrokken- en zelfstandigheid van de gebruiker. Het leerproces wordt ingang gezet door het verbinden van gesproken of geschreven woord met het (reflecterend) kijken naar het schilderij. De middelen zijn geschikt gemaakt voor een brede doelgroep door de verschillende vertalingen (mensen uit verschillende landen), ook is er zoals bij de Audio Tour de mogelijkheid om te kiezen voor extra informatie. De activiteiten die opzet wil ik ook richten op de zelfstandigheid en het vrije tijdsgevoel van een brede groep gebruikers. Alleen ik wil deze zelfstandigheid nog groter maken met vele verschillende mogelijkheden voor de verschillende gebruikers. De drempel tot gebruik wil ik zeer laag houden en de leer omgeving zo krachtig mogelijk voor een zo breed mogelijke doelgroep.

Kennis van culturen kan de mens handelings- en bewegingsredenen geven; de persoon is hierdoor makkelijker instaat worden om een eigen persoonlijkheid te vormen. Schilderijen vertellen door hun afbeeldingen (onderwerpen), technieken, composities, kleurgebruik enz veel over de tijd waarin het schilderij gemaakt is. De tijd gepresseerd de cultuur van toen; de cultuur bepaald in grote mate de manier waarop mensen denken en handelen. De beleving door de combinatie van het animeren en activeren kan de gebruiker uit de dagelijkse werkelijk tillen, een moment van rust bieden in zijn drukke en snelle leven en leiden tot het ondernemen van andere culturele activiteiten. Daarnaast kan de persoon die cultureel gevormd wordt meer begrip en kennis ontwikkelen voor andere culturen; dit kan de multiculturele samenleving waarin mensen in vrede naast elkaar kunnen leven te goeden komen. Dit laatste kan ingedeeld worden bij het opwaarderen van maatschappelijke waarden. Ik vind het belangrijk dat de activiteit deze effecten teweegbrengt, de activiteit zal erop gericht zijn de mensen bekend te maken met de verhalen die de schilderijen vertellen.

Vanuit het animeren en activeren, het begeleiden en leidinggeven, het vooronderzoek en het anticiperen op effecten heb ik voorwaarden opgesteld en besproken om het eerder gestelde doel te bereiken. Hieronder wil ik de activiteit bespreken welke naar mening voldoet aan deze voorwaarden, daarbij leg ik steeds verbindingen naar deze voorwaarden.

² Werkplan bijlage 4

4.4 De educatieve activiteit.

De educatieve activiteit is gebaseerd op de vier leerstijlen van Kolb³. De uitgangspunten heb ik afgeleid van het theorieonderzoek in de eerste drie hoofdstukken. Deze activiteit is er op gericht om het museum tot een krachtige leeromgeving te maken. Dat wil zeggen dat de activiteit iedereen stimuleert om na de eerste twee fasen waar de voorkeur naar uitgaat ook de twee andere fasen van de leercyclus te “doorlopen”. Daarbij wordt een combinatie van activeren en animeren gebruikt. Allereerst zal ik uitleggen hoe de activiteit eruit ziet, daarna zal ik bespreken hoe de krachtige leeromgeving wordt verkregen en hoe de verschillende gebruikers door de vier fasen van het leren geleid worden. Een extra vermelding hierbij is dat ik als CMV’er voor deze activiteit de richtlijnen geef. De omschrijving van virtuele pagina’s geven een beeld van de bedoeling, twee voorbeelden van de virtuele pagina’s zijn als bijlage toegevoegd aan deze scriptie (Bijlage 3). Aan de hand van deze richtlijnen zal de conservator en de schrijver bepalen de inhoud van de teksten, de vormgever maakt het tot een geheel en het computerbedrijf maakt een computerprogramma die de gewenste mogelijkheden heeft. Als CMV’er heb ik een motiverende, informerende, adviserende en sturende rol in het gehele proces.

4.4.1 Computerschermen

De educatieve activiteit bestaat uit een computerprogramma die naast de schilderijen wordt aangeboden. De computer is een product van deze tijd. De computer is niet meer weg te denken, bijna iedereen maakt er gebruik van. Ik vind een computer het beste middel om te gebruiken omdat het in de eerste plaats aansluit bij de interesse van de gebruiker en ten tweede kan een computerprogramma precies naar wens gemaakt worden. De mensen weten hoe computers werken; zij zijn daardoor niet bang om er gebruik van te maken. De aantrekkingskracht en de gebruiksvriendelijkheid van de computer maken dat het laagdrempelig wordt om deel te nemen aan de educatieve activiteit. Het aansluiten van de keuze van het middel is een vorm van animeren.

In elke zaal staan computerschermen. Deze computerschermen zijn plat. In het scherm zitten een soort knoppen. Door op de “knop” de drukken komt de computer in actie, deze knoppen worden touch buttons genoemd. Hierdoor is er geen toetsenbord nodig. Dit houdt de grootte van de ruimte dat de computer inneemt beperkt; en wordt het geïntegreerd in de omgeving. De presentatie van het middel is de eerste stap bij het contactleggen met de doelgroep. Wanneer het eerste contact niet aanslaat zullen de bezoekers het middel links laten liggen. Bij de computers wordt door middel van een strategische plek en de uitstraling geprobeerd de bezoeker verleidt (geanimeerd) tot gebruik. Doordat de computer geïntegreerd is in de ruimte wordt het gepresenteerd als de normaalste zaak van de wereld. Het bezoek aan het museum en het gebruik van de middelen zijn dan gekoppeld. Zo wordt een overdonderend effect voorkomen, mensen met verschillende opleidingsniveaus maken daardoor eerder gebruik van het middel. Door de ervaring zal het bezoek aan het museum kwalitatief beter beleefd worden. Het tweede voordeel van de computer in elke zaal, en niet in een aparte ruimte, is dat mensen een vraag meteen kunnen opzoeken. Wanneer zij de vraag alleen in de speciale zaal kunnen opzoeken zullen zij al gauw de vraag niet belangrijk genoeg vinden en het erbij laten. Kortom de geïntegreerde computers in de zalen activeren de

³ Leercyclus van Kolb, bijlage 1

bezoekers tot gebruik ervan. Mensen die de activiteit ondernemen in hun vrije tijd zullen eerder de stap nemen om de computer tot raad te vragen dan wanneer deze in aparte ruimtes staan.

Op het beeldscherm staan “links”. Door middel van de touch buttons op de beeldschermen kan de gebruiker een keuze maken. Als eerste kan de gebruiker kiezen in welke taal hij de computer wil gebruiken, vervolgens de keuze in de volgende hoofdonderwerpen; “Quiz”, “Schilderijen”, “Kunststromingen”, “17de eeuw” en “Schilders”. Door de combinatie van deze onderwerpen kan de gebruiker verbindingen leggen en een beeld vormen van de cultuurhistorie. De teksten geven verbindingen aan waar de links de gebruiker heenbrengen. Deze krijgt inzicht in de cultuurhistorie en wordt daardoor cultureel gevormd. Het leggen van verbinden is volgens Kolb een voorwaarde voor het leren, de mensen kunnen daardoor de nieuwe kennis overdenken, generaliseren concretiseren en toepassen in de praktijk. De links delen de informatie op in hoofdonderwerpen; de gebruiker weet waar deze aan toe is. Voor het leren van de volwassenen is het belangrijk dat zij het kader van de “leerstof” kennen. Daardoor worden de mensen geactiveerd om na het eerste contact ook echt informatie op te gaan zoeken. Door de mogelijkheid om zelf een link te kiezen sluit de computer aan bij de wens tot zelfstandigheid van de gebruikers en het sluit aan bij verschillende leerstijlen. De informatie is steeds kort en bondig, wanneer mensen meer willen weten kunnen zij “doorlinken” naar de extra informatie. Zo blijft het voor iedere gebruiker boeiend. De zelfstandigheid, de korte bondige teksten en de mogelijkheid tot extra informatie zorgen ervoor dat de gebruiker wordt geanimeerd.

Door het “linken” van de ene virtuele pagina naar de andere kan het zo zijn dat iemand de informatie meerdere keren leest, alleen dan in een andere context. Deze herhalingen benoem ik als functionele herhalingen; door het plaatsen van informatie in andere contexten leert de gebruiker. In de quiz kan de gebruiker de kennis testen, dit kan de gebruiker als eerste doen maar ook wanneer deze al andere virtuele pagina’s bezocht heeft. De verbanden houden het boeiend en maken de herhalingen functioneel. Dit leidt tot een krachtige leeromgeving.

Virtuele pagina: Bespreking van schilderijen

De computers corresponderen met de zaal waarin deze staan. De schilderijen uit de betreffende zaal worden besproken bij de link “Schilderijen”. Wanneer een gebruiker geïnteresseerd is in een schilderij kan deze de informatie opzoeken door op de link te drukken. Op het scherm verschijnen dan de afbeeldingen van de schilderijen uit de zaal. Door op de afbeelding van het desbetreffende schilderij te drukken wordt de gebruiker “gelinkt” naar de bespreking van het schilderij. Bij de besprekingen worden ook verbindingen gemaakt naar andere informatie, zoals schilderijen met een soortgelijk onderwerp of informatie over de schilder. Door alleen de schilderijen uit de zaal te bespreken kan de bezoeker snel bij de gewenste informatie komen. Deze hoeft niet op de naam van het schilderij te zoeken of alle afbeeldingen langs. Dit zet de gebruiker aan om de informatie op te zoeken. Wanneer de informatie niet makkelijk te vinden zal de gebruiker gedemotiveerd, door deze manier van activeren wordt dat voorkomen.

Virtuele pagina: Informatie over de kunststromingen

Kunststromingen ontstaan door ontwikkelingen in de tijd, bijvoorbeeld door vaardigheden op het gebied van schilderen en de algemene visie op het leven. In de 17de eeuw werd de kunststroming, de Barok, ook beïnvloed door ontwikkelingen in die tijd. Deze stroming heeft een aantal kenmerken, wanneer de mensen deze leren kennen zien zij dit terug in de schilderijen. Het leggen van deze verbindingen tussen de schilderijen zorgt ervoor dat mensen leren. Hierbij legt de deze virtuele pagina ook verbindingen met “17de eeuw” en met “Schilders”. Deze verbindingen stimuleren het leerproces; de gebruiker leert de informatie te generaliseren, daarnaast reflecteert hij door het terugvinden van de informatie in de schilderijen. Hierbij verwijst ik naar de leercyclus van Kolb.

Virtuele pagina: De schilders

Schilders maken schilderijen vanuit hun eigen referentiekader, ze schilderen waar zij mee bezig zijn en wat hen boeit. Ook dit wordt beïnvloed door de cultuur. Met deze link wil ik de bezoekers interesseren in het ontstaan van de schilderijen. Door een kort verhaaltje kan de gebruiker een eerste indruk opdoen. Vervolgens kan deze op de link drukken om nog meer te weten te komen over de schilder. Ik ben van mening dat de levens van de schilders interessant zijn om te weten voor de bezoekers. Het helpt bij het begrijpen van de schilderijen maar geeft de gebruiker ook meer inzicht in hoe het was om (als schilder) te leven in de 17de eeuw. Op het scherm staan alle namen van de schilders in het museum, zodat de mensen over alle schilders informatie kunnen opzoeken. Bij de korte biografieën zijn ook weer links naar aanverwante informatie.

Virtuele pagina: De tijd waarin de schilders leefden

De schilders werden beïnvloed door de cultuur om hen heen. Die cultuur bepaalde de keuzen voor de onderwerpen, maar ook wat er te zien is. Met wat er te zien is bedoel ik de mode, de stijl van het interieur, het landschap, de architectuur enz. De onderwerpen worden bepaald door hoe de mensen in die tijd dachten over het leven, maar ook door de mogelijkheden die er waren. Door het horen van informatie over het grote geheel en de verbinding met het schilderij maakt dat de gebruiker twee fasen van het leren doorloopt. Men hoort over het grote geheel, de context dat wordt gegeneraliseerd, vervolgens wordt dit toegepast door het experimenteren; de bezoekers bekijkt het schilderij en zoekt herkenbare dingen die de 17de eeuw karakteriseren. De gebruiker doorloopt drie fasen wanneer de gebruiker eerst naar het schilderij heeft gekeken, dit gereflecteerd heeft en vervolgens met de computer naar deze link gaat. De cyclus is helemaal rond wanneer de gebruiker ook in andere schilderijen 17de-eeuwse aspecten herkent. De gebruiker kan bij deze pagina komen door de link [17de eeuw](#).

Virtuele pagina: Quiz

Tot slot is er een link naar een kennisquiz. Na het indrukken van het antwoord verschijnt het juiste antwoord met een korte en bondige beschrijving in beeld. Door het doen en het opnemen van nieuwe informatie leert de gebruiker. De bondigheid van de teksten is een aspect van het animeren, deze teksten verleidt de gebruiker tot het lezen. De vragen zijn verdeeld in bepaalde subhoofdstukjes. In de vragen zit een opbouwende lijn naar de climax, bij de laatste vraag van het subhoofdstuk, komt een link in beeld waarmee de gebruiker over het onderwerp meer informatie kan opzoeken. De link activeert de gebruiker om andere informatie op te zoeken. Van tevoren wordt aangegeven hoeveel vragen er gesteld gaan worden. De gebruiker weet dan waar deze aan toe is. De gebruiker behoudt de vrijheid om te stoppen wanneer deze dat wil.

4.4.2 Vragen bij de schilderijen

Iemand die over hetgeen hij ziet nadenkt en het in een ander verband legt zal niet snel naar een computer toelopen. Om de mensen te stimuleren om gebruik te maken van de computer zal de gebruiker op de juiste manier geanimeerd worden. Hierbij maak ik gebruik van het feit dat over het algemeen de kennis van de cultuurgeschiedenis niet groot is. Daarom zou ik bordjes naast de schilderijen hangen met een vraag erop. Een goede vraag kan deze persoon naar de computer leiden door hem er op te attenderen dat de computer hem het antwoord kan geven. Deze animatie grijpt de gebruiker en motiveert tot het gebruik. Eenmaal bij de computer wordt de interesse door de animerende en activerende aspecten vastgehouden. Voorbeelden van vragen: “Welke overeenkomsten hebben de schilderijen in deze zaal?”, “Tot welke kunststroming behoren deze schilderijen en waardoor blijkt dat?”

4.4.3 Aansluiten bij leerstijlen

Eerder in deze scriptie heb ik de leercyclus van Kolb⁴ besproken. Hij benoemde vier leerstijlen die ontstaan door de voorkeur van twee van de vier fasen van het leren. Door de combinatie van de verschillende mogelijkheden op de computer zal dit middel zowel aansluiten bij de wensen van de denker, de doener, de dromer als die van de beslisser. Zij kunnen geactiveerd worden om ook de andere fasen van het leerproces te doorlopen dan dat ze zelf gedaan zouden hebben. Naast een andere leerstijl hebben de gebruikers ook verschillende interesses en kennisniveaus. De beeldschermen geven in korte en bondige teksten informatie, degene die meer wil weten (verdieping) kan op een link drukken, anderen die meer willen weten op het gebied van verbindingen met andere onderwerpen kunnen dat ook doen door linken. Deze verschillende mogelijkheden maakt dat de gebruiker geanimeerd tijdens en geactiveerd wordt om door te gaan met de activiteit.

De educatieve activiteit bestaat nu in het gebruik van een computer die naast het schilderij wordt aangeboden. Op de computer staan vier hoofdonderwerpen en vele subonderwerpen waar naar gewenst heen gelinkt kan worden. Daarnaast is er de mogelijkheid om een kennisquiz te doen. Naar mijn verwachting zal het grote verschil tussen leerstijlen duidelijk worden uit de volgorde waarop de gebruiker naar het schilderij kijkt en wanneer deze aan de quiz begint. De Dromer en de Denker bekijken

⁴ Leercyclus van Kolb, bijlage1

naar mijn verwachting eerst het schilderij, de Doener en Beslisser doen als eerste de quiz. De Dromer en de Denker verbinden allebei hetgeen zij zien met al eerder opgedane kennis. De één theoretisch, de ander beïnvloed door fantasie. Deze mensen moeten door middel van de vraag naast het schilderij naar de computer gelokt worden. De doener zal meteen naar de computer toe lopen, de quiz is een “doeding” en spreek de doener aan. De beslisser kan eerst het schilderij bekijken of beslissen te gaan kijken wat de computer hem te bieden heeft. Deze wil meteen weten of zijn ideeën kloppen en zal de quiz doen. Hieronder bespreek ik hoe de activiteit mensen met de specifieke leerstijlen stimuleert de vier fasen te doorlopen.

De Doener

De Doener leert door het actief leren en concreet leren; het experimenteren en het opdoen van ervaringen. Deze doet eerst en denkt later. De doener past zich makkelijk aan in nieuwe situaties. De doener zal wanneer deze het museum in komt meteen in de rondte kijken. Wanneer deze iets ziet dat in eerste instantie afsteekt bij de omgeving trekt dat de aandacht. Een computerscherm tussen de schilderijen zal daarom meteen opgemerkt worden. De computer heeft de mogelijkheid tot een quiz. Van de doener verwacht ik dat deze begint met de quiz. De doener leert van het beantwoorden van de vragen en de antwoorden op de fout gegeven vragen. Wanneer de doener niet geactiveerd en de geanimeerd wordt om door te gaan zal hij na de quiz op houden en weer gewoon door het museum gaan lopen. Hij legt daardoor geen verbindingen met andere situaties en plaats het niet in het grotere geheel. Om te zorgen dat de doener toch die twee laatste fasen doorloopt verwijst de quiz door middel van links naar extra informatie. Het antwoord verschijnt in beeld evenals de links naar de informatie over de 17de eeuw, schilderij besprekingen, schilders en kunststromingen. Omdat het voor de doener makkelijk is om op die manier van het één naar het ander te linken zal de doener dit niet laten, hij wordt daardoor geactiveerd. De doener wordt geanimeerd door het lezen over het onderwerp vanuit de verschillende contexten. Door het lezen van de korte en bondige teksten legt de doener verbindingen; hij reflecteert en generaliseert. Wellicht vindt hij het zo interessant dat hij ook kiest om de extra informatie te lezen.

De Dromer

De Dromer leert door de combinatie van concreet leren en reflectief leren. Hij maakt iets mee en vervolgens bekijkt deze het met zijn grote fantasie van alle kanten. En ziet mogelijkheden om de ervaring een volgende keer op een andere manier te doen. De dromer zal vanuit deze omschrijving eerst naar de schilderijen in de zaal kijken. De computer valt hem niet meteen op. Bij het schilderij “droomt” de dromer weg in allerlei fantasieën; wat hij ziet doet hem denken aan allerlei eerdere ervaringen, daar legt hij verbinden mee. De Dromer zal geactiveerd moeten worden ook abstract te leren en het experimenteren van het geleerde in de praktijk. De “fantasieën” zullen moeten worden samen gebracht tot een begrip, bijvoorbeeld een kader vormen waar een groot aantal fantasieën in kunnen. Daarnaast het toepassen van dit kader in de praktijk. Door middel van de vraag naast het schilderij wordt de dromer van zijn stuk gebracht. Hij kan zijn fantasieën niet zo bundelen dat deze vraag die bijvoorbeeld naar een kader of context vraagt kan beantwoorden. Een vraag zou kunnen zijn; “wat hebben deze schilderijen met elkaar gemeen?”. De dromer moet dit wel opzoeken in de computer. Hij wordt door de vraag verleid om gebruik te maken van de computer;

dit valt onder het begrip animeren. Hij leest daar allerlei informatie die hij misschien al wist maar nu geordend in subonderwerpen en dit alles komt bij elkaar als informatie over de 17de eeuw. De dromer kan hierdoor hetgeen geleerd te generaliseren tot die subonderwerpen. Vervolgens zal de dromer bij de link “[Quiz](#)” terechtkomen, waardoor hij zijn kennis kan toetsen.

De Denker

De Denker maakt de combinatie van het reflectief leren en het abstract leren. Deze overdenkt mogelijke situaties en plaats deze dan in grotere gehelen. De theoretische achtergronden worden door de denkers onderzocht. De denker bestudeert altijd eerst iets van alle kanten en zal daarna pas actie ondernemen. Bij de denker staat de theorie voorop wanneer de situatie veranderd moet deze daar erg aan wennen. Ook de denker zal eerst uitgebreid de schilderijen bekijken. Wat hij ziet verbindt hij aan theorieën die hij eerder geleerd heeft. De denker zal ook de theoretische kennis willen hebben van schilderkunst zoals bijvoorbeeld de kenmerken van de kunststromingen. De vraag naast het schilderij kan de theoreticus is zijn wil naar abstracte kennis niet negeren; hij moet opzoek naar de achterliggende theorie. Daardoor wordt hij naar de computer geleid. De computer laat de denker door de links snuffelen aan de verschillende kennisbronnen. De “[bespreking van het schilderij](#)” zal de theorie voor de denker concreet maken. De kennisquiz maakt het geheel af. De kennis wordt getoetst in de praktijk.

Allen krijgen zij een uitgebreid beeld van de 17de eeuw, waarbij zij verbindingen kunnen leggen tussen de verschillende aspecten. Dit sluit aan bij het doel om de mensen cultureel te vormen door overdracht van kennis over de 17de eeuw. De informatie wordt op een zodanige manier gebracht dat de gebruiker de vier fasen van het leren doorloopt. Kort samengevat animeert de activiteit de gebruiker door het voldoen aan de wensen van de gebruiker, het inspelen op de motivatie en leerstijlen, de uitstraling van de computer en de vragen naast de schilderijen. De uitstraling is gericht op het laagdrempelig maken van het gebruik. De gebruiker wordt geactiveerd, in beweging gezet, om de activiteit te blijven doen en gemotiveerd om te leren door de korte en bondige teksten, de mogelijkheid om de verdieping te zoeken, de mogelijkheid te linken naar verbindingen en de versterking van de tekst door de afbeeldingen van de schilderijen. De mensen worden daardoor bekend met de mogelijkheden om te leren; zij worden ergens in geïnteresseerd waar zij vervolgens meer over willen weten. Door de koppeling van het activeren en het animeren maakt de computer het museum tot een actieve leeromgeving. Met het doel dat de gebruiker een positief gevoel overhoudt aan het gebruik. Het positieve gevoel (flow-ervaring) wordt verkregen doordat de gebruiker vermaakt is, het gevoel heeft veel geleerd te hebben en doordat het museum (ineens) zo interessant is geworden. Deze flow-ervaring kan positieve gevolgen hebben voor de deelname van de gebruiker aan culturele activiteiten en het kan leiden tot positieve mond-tot-mondreclame wat de algemene cultuurparticipatie kan vergroten.

4.5 Publiciteit

Het middel maakt, wanneer deze goed is, voor zichzelf publiciteit. Daarnaast kan de CMV'er een handje helpen. Het publiciteit maken is een onderdeel van het Contactleggen; één van de kerntaken van de CMV'er. Hieronder bespreek ik hoe ik de

activiteit bij de potentiële bezoekers bekend zal maken om hen zo te motiveren een bezoek aan het museum te brengen. Publiciteit maken in een onderdeel van het animeren waarbij mensen worden verleid en gemotiveerd tot actieve deelname.

Vrienden van

Veel musea hebben een ‘vrienden van’ lijst. Deze mensen zijn lid van het museum, krijgen daardoor korting en worden uitgenodigd voor openingen van nieuwe exposities e.d. Er kan een mailing uitgaan naar deze mensen dat het museum een nieuw middel heeft voor publieksbegeleiding. De persoonlijke uitnodigingen werken altijd beter dan anonieme uitnodigingen, zij worden hierdoor extra gemotiveerd.

Vakbladen

Mensen die geïnteresseerd zijn in kunst en cultuur kunnen abonnee zijn van vakbladen. Er zijn verschillende bladen gericht op musea en kunst & cultuur. In deze bladen kan een advertentie of een artikel geplaatst worden. De vraagstelling van deze scriptie richt zich niet op de “freaks”⁵, maar op mensen die maar één keer per jaar naar het museum gaan. Ik denk niet dat de “geïnteresseerde groep bezoekers” abonnee is van deze bladen. Toch denk ik dat het goed is om ook bij de freaks bekendheid te verkrijgen voor het middel. Deze “Freaks” kunnen in hun enthousiasme over het museum andere vertellen over de activiteit. Zo ontstaat een groot draagvlak. Men wordt bekend met het middel wat het meer laagdrempelig maakt om het te gebruiken. Dit kan o.a. de lager opgeleiden over de streep krijgen. Deze groep houdt van een intieme sfeer.

Dagbladen

Ook kunnen potentiële bezoekers bereikt worden door publiciteit te maken in de wat algemenere middelen. Zoals persberichten en de uitagenda in kranten. Dezelfde kranten kunnen ook benaderd worden om een artikel te schrijven over het middel. De CMV’er kan een uitgebreid interview geven over wat de mensen beleven als zij het middel gebruiken en wat ze eraan hebben. Dat zijn punten die erg belangrijk zijn voor de doelgroep om te weten. Daarnaast kan een soortgelijk verhaal met foto’s op de website geplaatst worden. Ook citaten van enthousiaste gebruikers van het middel zullen positief werken op de meningsvorming van de lezer.

Televisie

Het belangrijkste middel om mensen te bereiken die wel geïnteresseerd zijn maar een aanleiding nodig hebben is de televisie. Mensen kunnen al zappend in een item/programma “vallen” over het museum en het middel. Dit kan enthousiastmerend werken en juist de aanleiding zijn om te gaan. Er zijn steeds meer programma’s op de televisie die zich richten op kunst en cultuur; die kunnen benaderd worden. Maar bij dat soort programma’s loop je kans om de doelgroep te missen. Als CMV’er kan je op zoek gaan naar een programma die vaak op locatie is. Die het museum als onderwerp nemen, als achtergrond, als item of als weer eens iets anders. Dit is misschien niet altijd makkelijk, het moet toevallig uitkomen dat de programmamakers ook interesse

⁵ Artikel evenementen in het museum (doelgroepen) bijlage 2

hebben in het museum. Hierbij past het spreekwoord: “Niet geschoten altijd mis”. CMV’ers zijn vindingrijk en creatief en vinden wel een ingang.

4.6 Evalueren, bijstellen en vernieuwen

Wanneer een CMV’er in het museum bij de educatieve dienst werkt, heeft deze o.a. als functie om alert te zijn op ontwikkelingen in de maatschappij. Wanneer de CMV’er merkt dat de educatieve middelen niet meer volstaan, zal de CMV’er of deze middelen moeten aanpassen of andere middelen ontwikkelen. De CMV’er is vaardig om veranderingen te herkennen en kan het aanbod aanpassen aan de vraag. Dit doet de CMV’er wel zo dat ook de wensen en de mogelijkheden van het museum van waaruit gewerkt wordt in het oog gehouden wordt. Ook het belang van de maatschappij wordt bewaakt. Wanneer de CMV’er merkt dat er een ander educatief middel ontwikkeld moet worden stelt de CMV’er het doel van dit middel vast.

Het testen van het middel

Het testen van nieuwe middelen zou ik doen door middel van een Pilot. Dit wordt dan gedaan door mensen die lid zijn van het museum. Uit deze leden zou ik een groep samenstelling die overeenkomt met de doelgroep waar het middel op gericht is. Het voornaamste waar opgelet wordt is de leeftijd van de mensen en dat deze mensen weinig kennis van kunst hebben. De freaks (de kenners) worden eruit gezeefd. De correctie is stap vijf van de grondstructuur van het CMV- werk. Na deze Pilot kunnen er correcties aangebracht worden aan het middel, zodat de activiteit (nog) optimaler wordt in het gebruik en daarmee doeltreffender.

Analyseren van de effecten

Natuurlijk moet de CMV’er controleren of de activiteit de doelen bereikt. Dit kan door het effect van de activiteit te polsen aan de reacties van de gebruiker. Wanneer de activiteit aanslaat bij iemand is dat door de non-verbale communicatie goed te zien. Iemand blijft (geconcentreerd) bezig met de activiteit. Wanneer de interesse behouden blijft zal diegene ook wat oppikken van de “leerstof”. Ook kunnen de mondelinge reacties na afloop van de activiteit veelzeggend zijn. Bij elke activiteit zijn evaluatiemomenten belangrijk. De reacties moeten daarom opgeschreven worden, ook gebeurt het evalueren vaak door middel van evaluatieformulieren. Evalueren is structureel van belang om zo inzicht te kunnen houden op de veranderingen in de vraag door de ontwikkelingen op het gebied van het museum, kunsteducatie en de wens van de gebruiker.

Bij de Pilot zou ik gebruik maken van de evaluatieformulieren. Deze mensen voelen zich betrokken bij het museum (zij zijn persoonlijk uitgenodigd) en zullen deze formulieren daardoor met een goede motivatie invullen. Daarnaast zou ik letten op de non-verbale reacties, zo kan het effect gemeten worden.

Bezoekers zijn minder betrokken; zij vullen het daarom minder secuur en kritisch in. Het onderzoek verliest daarmee de validiteit. De (non-verbale) reacties zijn hierbij meer valide. Wellicht kan het effect na een jaar gemeten worden aan de bezoekersaantallen. De bezoekersaantallen kunnen naast die van dezelfde periode het jaar ervoor gelegd worden. Dit kan een indicatie geven op het effect van het middel op

de participatie. Dit blijft moeilijk te meten omdat mensen wellicht aangezet zijn om naar een ander museum te gaan. Wanneer een ander museum wel een verhoogd aantal bezoekers heeft kan dat ook aan de middelen in dát museum liggen. Ik als CMV'er hou daarom de reacties van de bezoekers als richtlijn ter beoordeling van de kwaliteit van de activiteit.

Kortom het effect van deze activiteit kan niet goed gemeten worden. Wel kan gemeten worden door automatische tellers hoeveel mensen de computers gebruiken en welke pagina's het meest worden bezocht. Het museum heeft dan een idee over de frequentie van het gebruik. Vervolgens kan je er alleen op vertrouwen dat het computerprogramma zo ontwikkeld is dat het gewenste effect ontstaat bij de gebruiker. De activiteit moet daarom in zijn opzet zo ontwikkeld zijn dat een krachtige leeromgeving wordt verkregen. Naar mijn mening is deze activiteit een goed middel om de gebruiker cultureel te vormen.

4.7 Samenvatting

De CMV'er werkt op de domeinen kunst en cultuur, educatie, recreatie en samenlevingsopbouw. Bij educatie in het museum komen deze vier domeinen allen terug. De activiteiten die georganiseerd worden door de CMV'ers zijn gericht op lust, relaties en zelfontplooiing.

Bij het organiseren van een activiteit stelt de CMV'er als eerste naar aanleiding van oriëntatie het doel van de activiteit vast. Daarbij houdt hij rekening met de wensen en mogelijkheden op macro-, mezo- en microniveau. Het doel van deze activiteit is erop gericht om doormiddel van het animeren en activeren een krachtige leefomgeving te creëren waardoor de museumbezoeker leert over de 17de eeuw.

De CMV'er kan een (bege-)leidende functie vervullen bij de ontwikkeling van de activiteit. Gezamenlijk wordt de activiteit gecreëerd. De CMV'er geeft de richtlijnen aan, informeert en motiveert. Vooral het goed informeren is erg belangrijk bij het samenwerkingsproces.

Naar aanleiding van het doel en de oriëntatie kan de CMV'er organiseren en programmeren. Daarbij wordt de rol van het animeren en activeren uitgedacht en ingezet. Naar aanleiding van de eerste drie hoofdstukken denk ik dat een activiteit met computerbeeldschermen de beste activiteit is.

Op de computerschermen is informatie te vinden over de schilderijen, de tijd waarin de schilderijen zijn gemaakt, de schilders en de kenmerken van de kunststromingen. Deze combinatie van kennis maakt dat mensen makkelijk verbindingen kunnen leggen en de 17de eeuw voor hen gaat leven. Ze kunnen wat ze zien in hun geheugen plaatsen onder het kopje 17de eeuw. Op de computer zit ook een kennisquiz waarbij de gebruiker kan testen wat deze weet. Door middel van linken kan de gebruiker naar wens verbindingen maken van het ene onderwerp naar het andere.

De activiteit speelt in op de wensen, mogelijkheden en vaardigheden van de gebruiker; zoals zelfstandigheid, de mogelijkheid om te stoppen, korte bondige teksten, de mogelijkheid tot verdieping, afwisseling in onderwerpen, verduidelijking door afbeeldingen van schilderijen, de verschillende routes die genomen kunnen worden

door de virtuele bladen en de geïntegreerde uitstraling van de computer in het museum.

De denker en de dromer zullen eerst naar de schilderijen gaan staan kijken, zij moeten door middel van een op hun leerstijl afgestemde vraag naar de computer gelokt worden. De denker en de beslisser zullen de computer uit zich zelf opzoeken zij moeten gestimuleerd worden tot verdieping. De activiteit laat de vier soorten mensen door de vier fasen van de leercyclus lopen, waardoor een optimaal leereffect behaald wordt.

Publiciteit is belangrijk. Wanneer de activiteit goed is maakt deze voor zichzelf publiciteit. Daarnaast kan een mailing naar 'vrienden van' het museum en naar vakbladen zorgen dat mensen bereikt worden. Een interview, artikel of plaats op de uitagenda in de dagbladen is ook een goed middel. Daarnaast kan de regionale en nationale televisie veel mensen bereiken.

Om te weten of mensen iets leren van de educatieve activiteit, moet dit effect gemeten worden. In eerste instantie wordt het middel getest door een Pilotgroep zorgvuldig samengesteld uit 'vrienden van' het museum. Doormiddel van evaluatieformulieren wordt de reactie van de Pilotgroep geanalyseerd. Het leereffect kan niet goed gemeten worden. Wel kan veel afgeleid worden aan de non-verbale reacties en de aantallen mensen die gebruik maken van de computers. Dit laatste wordt bijgehouden met tellers in de computer.

Na dit praktisch voorbeeld van een educatieve activiteit zal ik in het laatste hoofdstuk de vraagstelling beantwoorden door conclusies te trekken en aanbevelingen te doen aan de hand van deze activiteit.

5. Aanbevelingen en conclusies

Hoe kan een CMV'er bijdragen aan educatieve programma's in een museum met kunst uit de 17de eeuw, op een zodanige manier dat de volwassen gebruikers gestimuleerd worden in hun culturele vorming?

De culturele vorming uit zich in drie aspecten, te weten: persoonlijke ontwikkeling, maatschappelijke waarden en cultuurparticipatie. Hieronder zet ik uiteen wat de CMV'er kan doen om deze aspecten te kunnen behalen.

Schilderijen vertellen verhalen. De cultuur waarin een schilderij gemaakt wordt, beïnvloedt enorm het onderwerp op het schilderij en de manier waarop dit onderwerp wordt afgebeeld. Daarom kan het schilderij veel vertellen over de cultuur waarin het gemaakt is. Wanneer de bezoekers van een museum op een goede manier de verhalen verteld krijgen, kan de cultuurhistorie gaan leven en kunnen nieuwe interesses opgewekt worden. Het horen van de verhalen leidt tot het openen van de wereld achter het schilderij. Dit leidt tot een geheel andere beleving van het museumbezoek.

De CMV'er kan een bijdrage leveren aan educatieve programma's in het museum door een activiteit te arrangeren waarbij de wereld achter het schilderij geopend wordt en waarbij mensen een optimale beleving ervaren. De optimale ervaring, ook wel flow genoemd, leidt ertoe dat mensen een intrinsieke motivatie ontwikkelen waardoor zij én beter leren én eerder nogmaals een culturele activiteit zullen ondernemen. Ook zullen zij sneller anderen verleiden een museumbezoek te brengen. De bezoekers worden op deze manier cultureel gevormd.

De CMV'er kan de optimale beleving opwekken bij de volwassen gebruiker door het gebruik van de juiste combinatie van het animeren en activeren. Daarnaast bevat de activiteit stimulerende aspecten die ervoor zorgen dat de vier leerfasen van Kolb worden doorlopen. De gebruiker wordt aangespoord tot het reflecteren, het generaliseren, het toetsen in de praktijk en de concrete ervaring. De vorm van het animeren wordt op een dusdanige manier ingezet dat mensen met de vier verschillende leerstijlen worden verleid om gebruik te maken van de activiteit. De activerende aspecten zorgen voor de ontwikkeling van leervragen bij de gebruiker waardoor deze een intrinsieke interesse ontwikkelt. Daarnaast moet ook rekening gehouden worden met alle verschillen die deze groep kenmerken buiten de leerstijlen. De activiteit zal mogelijkheden te over moeten hebben om iedereen optimaal gebruik te kunnen laten maken van de activiteit.

Concluderend ben ik van mening dat een educatieve activiteit in het museum

- animerende aspecten moeten bevatten die mensen met verschillende leermotieven, -stijlen en -geschiedenis verleiden tot gebruik en
- activerende aspecten die bij diezelfde mensen een beginnende leerhouding helpen ontwikkelen.

Het samenspel van deze aspecten leidt tot een optimale beleving bij de gebruiker. De bovenstaande activiteit kan vormgegeven worden met een softwareprogramma die, op de zalen doorlopen kan worden op beeldschermen met touch buttons.

Literatuurlijst.

Boeken

Blom, A van der, **Kurpershoek**, E, **Thunissen** C, 1997, Nederlandse schilderkunst. Tussen detail en grandeur. Alphen aan de Rijn: Icob BV.

Bolhuis, S. (1995), Leren en veranderen bij volwassenen. Een nieuwe benadering, Bussum; Coutinho.

Dijkman, W. (1993), Didactiek en lerende volwassenen, leren professionaliseren. Leiden: Spruyt, Van Mantgem & De Does BV.

Ensik, J (samenst.) (1995), Katernen kunsteducatie. Art & Fact. Leereffecten van kunsteducatie. Utrecht: LOKV, Nederlands Instituut voor de Kunsteducatie.

Ensik, J (samenst.) (1995/2), Katernen kunsteducatie. Art & Fact. Beoordeling van kunsteducatie. Utrecht: LOKV, Nederlands Instituut voor de Kunsteducatie.

Hof, M. van 't (samenst.) (1994), Katernen kunsteducatie. Kunsteducatie op de drempel van de 21ste eeuw. Utrecht: LOKV, Nederlands Instituut voor de Kunsteducatie.

Mead, G.H. (1934), Mind, self and society, Chicago.

Krause, A.C (1996), Geschiedenis van de schilderkunst. Van de renaissance tot heden. Lisse: Rebo Productions.

Pascal, B. (1997; 1670), Gedachten, Amsterdam: Boom.

Parreren, C.F. van (1969), psychologie van het leren. Arnhem: Van loghum Slaterus.

Regouin, W. (1997), Supervisie. Gids voor supervisanten. Assen: Van Gorcum & Comp. B.V.

Spierts, M. (red.) (2000), Werken aan openheid en samenhang. Een nadere verkenning van culturele en maatschappelijke vorming, Maarssen: Elsevier.

Spierts, M. (red.) (1998), Balanceren en stimuleren. Methodisch handelen in het sociaal-cultureel werk, Maarssen: Elsevier.

Stroomberg, H. P., **Zee**, H.J.M. van der, **Rosendaal**, B.W. (1983), Leren van volwassenen. Contouren van een didactiek, Meppel: Boom.

Waal, V. de (2001), Uitdagend leren. Culturele en maatschappelijke activiteiten als leeromgeving, Bussum, Coutinho.

Zon, W. van (red.) (1990), Volwasseneneducatie. Terreinverkenning en methodische uitgangspunten van de basiseducatie, Houten/ Antwerpen: Bohn Stafleu Van Loghum.

Artikelen

Clysenaer, M. (2001), Moet het leuk? In: Museumvisie 2001/1 blz. 29.

Hoogstraat, E. (2002), Leren beschouwen als dromer, denker, beslisser en doener. In: Museumpeil 2002-6, blz. 3.

Mil, A. van. (2001), Musea van de toekomst: platforms van ontmoetingen. In: Museumvisie 2001/ 3, blz. 65.

Staffhorst, M. (2002), (On)mogelijkheden van aankoopsubsidies voor musea. De tombola van tien miljoen. In: Museumvisie 2002/2 blz. 20.

Stein, B. van. (2001), Als de vonk niet overspringt, Gebrekkige publieksbegeleiding in het Rijksmuseum door multimediasysteem ARIA. In Boekmancahier49, 2001, blz. 341.

Swart, K. (2001), Evenementen in musea. Maak er een belevenis van. In: Museumpeil 2001/2,blz.7.

Vugts, A. (2001), Nieuw aanbod, nieuw publiek. De provinciale en gemeente actieprogramma's cultuurbereik. In: Museumpeil 2001/2,blz.4.

Rapporten

Ranshuysen, L. (2001), Het publiek van kleine musea. NMV.

Cultuurnetwerk Nederland (2002), Zicht op....museumeducatie: Utrecht.

Beraadsgroep Vorming (2002), Manifest over het belang van non-formele educatie.

Internetsites

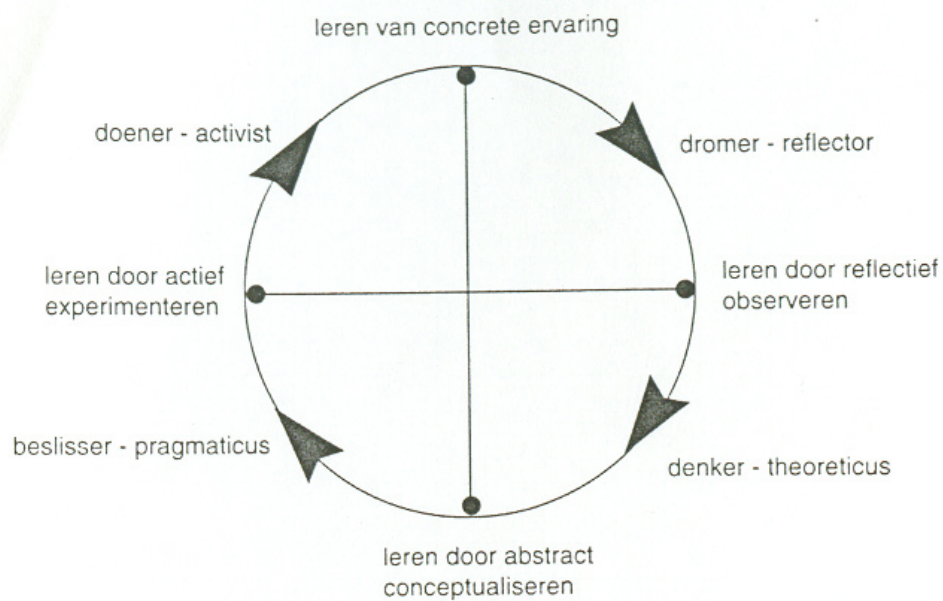
<http://www.cultuurnet.be>

<http://www.lettyranshuysen.nl>

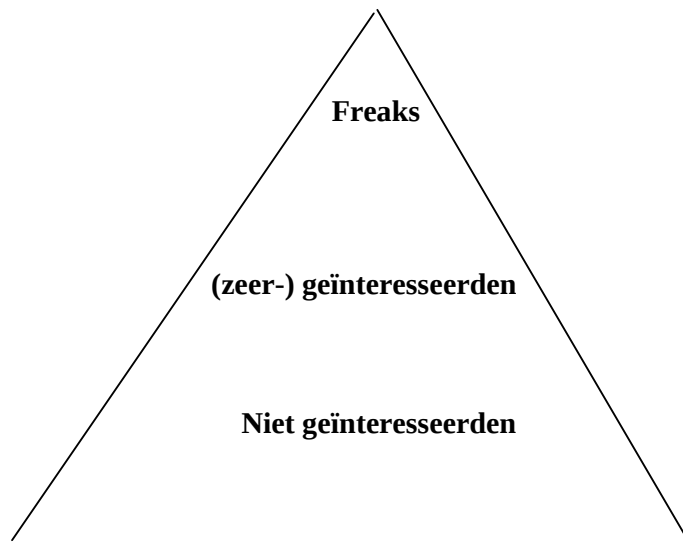
<http://www.museumvereniging.nl>

Bijlagen

Bijlage 1 Leercyclus van Kolb



Bijlage 2
Piramide van interesseniveaus



Barok

Start

De Barok is de laatste stroming in de kunstgeschiedenis die heel Europa aanging. Vooral in Italië, Spanje, Frankrijk en Vlaanderen en in het protestantse Holland kwam de kunststroming van de grond. Er waren heel veel verschillen in de verschillende landen.

Tot 1900 konden de schilders niet buiten schilderen. De verf werd van poeder gemaakt, hiervoor waren veel materialen nodig; te veel om mee naar buiten te nemen. De schilders maakten buiten schetsen; wanneer zij de onderwerpen goed beheersten begonnen ze aan een schilderij. Daardoor werden er bloemstukken geschilderd waarin bloemen uit verschillende jaargetijden staan. In die tijd waren er geen kassen en dergelijke, deze bloemen konden onmogelijk bij elkaar in een vaas hebben gestaan. Andere samengestelde (onmogelijke) schilderijen



De Barok staat bekend om de beweging en de gevoelsuitdrukkingen in de schilderijen. De beweging wordt veroorzaakt door het gebruik van diagonale, gebogen lijnen, het verspringen van vlakken en asymmetrische opstellingen. De heftige gebaren, emotionele uitdrukkingen en de sterke licht/ donker verwerking drukt het gevoel uit.

Ook een belangrijk aspect in deze schilderijen zijn de symbolen die gebruikt worden. De schilders gebruikten de schilderijen als middelen tot volksopvoeding en bewustwording. De mensen in de 17e eeuw kenden deze symbolen. Het symbool papegaai stond voor de slechte gewoonte tot na-apen, oesters voor seksuele driften en kapotte eieren, doodshoofden en zeepbellen verwijzen op de vergankelijkheid van het leven.



U kunt extra informatie vinden door op de onderstreepte woorden in de teksten te drukken of op de onderstaande links. Extra informatie Barok

[Schilderijen](#)

[Schilders](#)

[17de eeuw](#)

[Quiz](#)

Bijlage 3 Een voorbeeld van een virtuele pagina onder de link “Schilderijen”.

Op het schilderij is een zeventiende-eeuws Nederlands huishouden te zien, dit **Start** kenmerkt zich door de levendigheid. Iedereen is bezig met iets. De oudere vrouw op de voorgrond vertelt iets naar aanleiding van een brief. De vrouw, wellicht de moeder, laat onderuitgezakt in een stoel haar glas vullen. De jonge man vult het glas en de jonge vrouw houdt de baby vast. De tafel ligt vol met eten. De vader zit er wat afzijdig bij. Ook de hond behoort tot het tableau, hij staat met zijn rug naar het ouderlijk paar toe. Ondertussen houdt de man op de achtergrond de kinderen bezig door hen uit zijn pijp te laten roken.

In dit schilderij van Jan Steen is een moraal te zien. De papegaai symboliseert het na-apen. De kinderen nemen slecht gedrag over van de ouders; zij krijgen niet het goede voorbeeld. De gecentreerde positie van het wijnglas en de lange weg die de wijn aflegt tussen de karaf en het glas vestigen extra de aandacht op het gegeven dat de vrouw wijn drinkt.



De man en vrouw, die duidelijk het hoofd van het gezin zijn, houden zich niet bezig met het geven van een goed voorbeeld, maar juist het tegenovergestelde. Zij zien dan ook niet dat de kinderen pijp aan het roken zijn. De jonge man en vrouw moeten zowel voor hen zorgen als voor de kinderen. Naast de papegaai heeft de hond ook een symbolisch doel. Hij staat met zijn rug naar de man en de vrouw, daarmee keurt hij de daden van hen af. Meer

U kunt extra informatie vinden door op de onderstreepte woorden in de teksten te drukken of op de onderstaande links. Extra informatie Barok

[Kunststromingen](#)

[Schilders](#)

[17de eeuw](#)

[Quiz](#)

Werkplan Ontwikkeling computerprogramma

Week	Wie	Wat	Rol CMV'er
1-2	De CMV'er	Inzicht in de doelen en mogelijkheden op meso, macro en micro niveau krijgen.	Oriënterende en analyserende blik.
3	De CMV'er	Uitwerken plan	Met een anticiperende blik een ontwerp maken voor de activiteit.
4	Hogere Hand	Toestemming verlenen tot uitwerking van het plan.	Plan onderbouwen met goede motivatie, gericht op de doelen die bereikt kunnen worden.
5	De CMV'er	Oriënteren op samenwerkingsverbanden.	- Op professionele manier contactleggen met computerbedrijf en ontwerper. - Plannen voordragen en oriënteren op de mogelijkheden en de kosten.
6-7	Afdeling Financiën.	Berekenen van de kosten en de gevolgen voor het museum.	Aandragen van een uitgewerkt plan waarom duidelijk te zien is hoeveel alles gaat kosten.
8	De CMV'er	Plan financieel haalbaar maken	- Veranderingen aanbrengen in het plan. - In onderhandeling met de samenwerkingsbedrijven. - Wellicht het aanschrijven van een sponsor. - Specifiek werkplan ontwerpen voor de verschillende mensen die mee werken aan de ontwikkeling van de activiteit.
9	De CMV'er	Contactleggen met een conservator	- Oriënterend opzoek naar een conservator die gespecialiseerd is in de 17de eeuw. Wellicht een waarmee het museum eerder contact heeft gehad. - Duidelijk plan met richtlijnen aandragen aan de conservator en een termijn afspreken. Zodat deze weet binnen welke context hij moet werken.
9	De CMV'er	Contract tekenen met computerbedrijf	- Afspraken maken en een schriftelijke overdracht van de wensen met betrekking tot de computer. Zodat het ook voor hen duidelijk is wat het museum wil dat de computer kan, binnen welk termijn, voor welke prijs en de publicitaire afspraken. - Korting regelen door "Ruil-voorwaarde"; minder betalen in ruil voor naambekendheid (vermelden van de naam van het bedrijf op de computers).
10-15	Computer bedrijf	Ontwikkelen en maken van computer die aan de mogelijkheden voldoet door nodig zijn voor de activiteit.	- Contacten onderhouden met het bedrijf - Persoonlijk opbezoek gaan na verloop van tijd - Informatie overbrengen die voor het computerbedrijf van belang is.
10-14	Conser-vator	Schrijven van de teksten die door middel van de linken opgezocht kunnen worden door de gebruikers.	- Contacten onderhouden met deze persoon; - Motiveren. De feedback vanuit een positieve kant te brengen. Betrokkenheid laten merken bij het werk van de conservator. - Informeren. Het informeren van de conservator over de ontwikkeling van de

Bijlage 4

Werkplan ontwikkeling educatieve activiteit

De CMV'er als arrangeur van educatieve activiteiten in musea

Culturele vorming van volwassenen door het leren luisteren naar schilderijen uit de 17de eeuw

			activiteit. Deze persoon voelt zich betrokken bij zowel het begin tot het eind, doordat hij weet dat naast zijn werk ook anderen aan de activiteit werken. - Tussentijdse evaluatie, ter controle of de doelen bereikt worden. Zoniet afspraken maken over bijstelling.
14-15	Schrijver	De teksten van de conservator bewerken tot mooie, korte en bondige zinnen.	- Richtlijnen aangeven. De opzet van de beeldschermen vertellen. Zodat de schrijver weet dat er korte algemene teksten moeten zijn en teksten met verdieping en welke woorden erin moeten blijven voor de linken.
16-17	Ontwerper	De teksten op een mooie, overzichtelijke en professionele manier plaatsen in het computerprogramma gemaakt door het computerbedrijf.	- Richtlijnen verzorgen waaraan de stijl en de vorm moet voldoen. De CMV'er kent de doelgroep deze weet wat bij hen aanslaat. Door het verlenen van duidelijke informatie kan de ontwerper zijn eigen beroep uitoefenen zonder met onduidelijkheden te zitten.
17	De CMV'er	Benaderen Pilot-groep	- Samenstellen van een groep mensen die overeenkomen met de samenstelling van de museumbezoekers, deze mensen zijn lid van het museum. - Het schriftelijk benaderen van de Pilotgroep. In deze brief maakt de CMV'er de groep duidelijk dat het museum hen een speciale en belangrijke rol geeft.
19	Pilotgroep	Testen van de bruikbaarheid en de kwaliteit van het middel.	- Ontwikkelen van evaluatieformulieren. - Het ontvangen van de Pilotgroep. Koffie-thee, het uitleggen van de bedoeling, begeleiden. - Observeren van de groep tijdens het gebruik. - Goede afsluiting. Mensen bedanken voor hun hulp e.d.
21-23	Betrokkene n	Bijstellen van het middel naar aanleiding van de Pilot.	- Analyseren van de evaluaties. - Duidelijk aangeven welke correcties er door gevoerd moeten worden. Daarbij positieve feedback gebruiken, zodat de ander gemotiveerd blijft en begrijpt dat het nog wat verbeterd moet worden.
24	Communicatie	Publiciteit maken voor de nieuwe activiteit	- Richtlijnen en ideeën aangeven voor deze publiciteit, n.a.v. de doelgroepanalyse.
24	CMV'er	Evalueren en Afronden	- De samenwerkingsverbanden op een goede manier afsluiten, waardering tonen.
Vanaf week 26	CMV'er	Evalueren en toetsten effect van activiteit	- Reacties analyseren van de bezoekers, signalen opvangen van effecten. - Gebruik maken van evaluatieformulieren. - Collegae vragen om op de reacties te letten en deze door te geven.
Idem	CMV'er	Monitoren van veranderingen in de vraag en corrigeren,	- Constant alert blijven op veranderingen in de vraag. Mogelijk activiteit bijstellen of vervangen.

