

MUSEUMKWARTIERMAKERS: ZET STUDENTEN 'IN THE LEAD' PRAKTIJKONDERZOEK IN HET MBO

ILSE OUWENS HEEFT DE MLI AFGEROND MET EEN ONDERZOEK NAAR HAAR EIGEN MBO-PRAKTIJK, CIBAP IN ZWOLLE.

Mbo-studenten anno 2018 zoeken naar bronnen of inspiratie op internet en tonen daarmee weinig actieve nieuwsgierigheid naar hun omgeving. Het wereldbeeld is daardoor beperkt tot hun filterbubbel die, doordat internet werkt met bigdata en algoritmes, steeds wordt aangevuld met vergelijkbare informatie. Hierdoor komt een student, zo stelt Pariser (2010), in een 'you-loop' terecht. In een you-loop ontwikkel je, doordat je steeds bevestigd krijgt wat je al weet, een steeds smaller wordende versie van jezelf. De vraag die het Cibap, vakschool voor verbeelding, daarom stelt is: 'Hoe doorbreek je de you-loop van studenten op duurzame wijze?

Studenten op Cibap, vakschool voor verbeelding, worden voorbereid op een carrière in de creatieve industrie. Hiervoor is het van belang dat zij op de hoogte zijn van actuele ontwikkelingen op het gebied van kunst en cultuur. Docenten zien dat studenten weinig actieve nieuwsgierigheid tonen. De belangrijkste redenen die studenten hiervoor geven zijn gebrek aan tijd, geld en interesse. Daarom is samen met studenten een plan ontwikkeld. Een groep van zes studenten en drie docenten - genoemd: de museumkwartiermakers probeert bij medestudenten door middel van nudges de nieuwsgierigheid van medestudenten naar musea te beïnvloeden. Uitgangspunt bij het ontwerp vormt theorie over nieuwsgierigheid.

NIEUWSGIERIGHEID & ONZEKERHEID

In het denken over nieuwsgierigheid is Berlyne (1954) een van de grondleggers. Hij maakt een onderscheid in twee soorten nieuwsgierigheid: intellectuele nieuwsgierigheid, waarbij iemand vooral nieuwsgierig is naar kennis en perceptuele nieuwsgierigheid, waarbij iemand vooral nieuwsgierig is naar beleving en ervaring. Omdat nieuwsgierigheid ook zorgt voor een beloning in het brein in de vorm van dopamine is er een grote kans op duurzame ontwikkeling van nieuwsgierigheid als basishouding. Of dit ook echt gebeurt, wordt mede bepaald door de rekbaarheid en openheid van een persoon. De rekbaarheid geeft de mate aan waarin iemand zichzelf uitdaagt om nieuwe dingen te leren of te ervaren, de openheid is de mate waarin iemand onzekerheid omarmt die gepaard gaat met de deelname aan nieuwe activiteiten (Kashdan, 2004). Deze rekbaarheid en openheid ontwikkelt zich door nieuwe activiteiten aan te gaan.



PRIKKELS TRIGGEREN HET NIEUWSGIERIGE BREIN

Van den Beemt (2012) geeft aan dat in de huidige samenleving de passieve en sociale nieuwsgierigheid toeneemt, en de actieve en inhoudelijke nieuwsgierigheid juist afneemt. Het vermoeden is ook dat een te veel aan prikkels de actieve nieuwsgierigheid doet afnemen. Toch zijn het wel prikkels, zintuiglijke, intellectuele of emotionele stimuli die nieuwsgierigheid aanwakkeren. Voor laat-adolescenten geldt dat vooral de sociale omgeving een belangrijke rol speelt in het ontwikkelen van nieuwsgierigheid (Jolles, 2017).

Uit onderzoek onder studenten van Cibap blijkt dat zij zichzelf fors hoger scoren op het onderdeel rekbaarheid dan op openheid. Dit geeft aan dat zij zichzelf wel graag uitdagen om nieuwe dingen te leren of te ervaren en dat zij tegelijk moeite hebben om de onzekerheid die gepaard gaat met deelname aan nieuwe activiteiten te omarmen. Kortom: studenten hebben houvast nodig.

'LAAT-ADOLESCENTEN ZIJN VOORAL NIEUWSGIERIG NAAR ELKAAR'

MUSEUMKWARTIERMAKERS

Het plan met de museumkwartiermakers is ontstaan vanuit het idee dat de invloed van peers groot is op de attitude van studenten (Jolles, 2017) en dat zij hun keuzes ook door peers laten beïnvloeden. Bij het ontwerpen van nudges is gezorgd voor het bieden van houvast, om zo tegemoet te komen aan de onzekerheid die vaak gepaard gaat met het ondernemen van nieuwe activiteiten.

MUSEUM IN SCHOOL

Eén van de nudges die is getest, is in samenwerking met museum de Fundatie tot stand gekomen. Op Cibap is een kleine expositie *Fundatie fusions*, met twee topwerken van Joseph Klibansky, ingericht. Op deze manier is het zeer laagdrempelig om kunst te bekijken. Om studenten ook zelf aan het denken te zetten, is bij de expositie een Thought Painting Wall geopend waar studenten zelf, net als Klibansky, hun gedachten kunnen tekenen.



Na tien weken is de balans voor deze nudge opgemaakt door middel van een enquête onder studenten en het houden van interviews met studenten, docenten en managers. De nudge 'Expositie met Thought Painting Wall', waarbij studenten al tekenend konden reageren op een expositie van Fundatie Fusions, is ontworpen vanuit de gedachte dat studenten nieuwsgierig zijn naar wat leeftijdsgenoten doen (Jolles, 2017) en dat je nieuwsgierigheid kunt triggeren met visuele prikkels (Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995). Door kunst binnen school te halen, wordt met het ontwerp houvast geboden aan studenten die het lastig vinden om naar een museum te gaan. Hiermee speelt het ontwerp in op de openheid van een student oftewel de mate waarin iemand onzekerheid omarmt die gepaard gaat met nieuwe activiteiten (Kashdan, 2010).

Uit de evaluatie blijkt dat de expositie zeer positief is beoordeeld: meer dan de helft van de studenten geeft aan dat het hun nieuwsgierigheid prikkelt en

ruim twintig procent is er trots op. Student Nienke Blanc verwoordt het zo: 'Stoer dat Cibap een expositie heeft van Klibansky! Dit is tenminste hip en past dus echt bij ons. Het verandert je beeld over wat er in musea te zien is, ik denk dan toch gauw aan saaie schilderijen.' Docent Nathalie Nijenhuis: 'Je ziet gewoon dat het werkt, want elke keer dat ik er langs loop, staat er wel iemand bij te kijken.'

INSTAGRAM

De tweede nudge die is getest door de museum-kwartiermakers, is nudgen via instagram. Door verslag te doen van museabezoek via hun eigen instagram-account proberen studenten andere studenten te enthousiasmeren. Dit levert op dat de museumkwartiermakers vanuit intrinsieke motivatie kijken naar exposities in hun omgeving en zo een positieve bijdrage leveren aan het leerklimaat van de school. Het bereik van deze nudge is na tien weken niet groot, maar de impact wel: ruim twintig procent van de studenten geeft aan hierdoor anders te zijn gaan kijken naar musea. Ze zeggen dat musea misschien toch wel interessante exposities hebben en het dus de moeite is om er beter op te gaan letten.

OOGSTEN

Dit praktijkonderzoek heeft opgeleverd dat studenten en docenten in gezamenlijkheid hebben gewerkt aan een manier om de you-loop van studenten te doorbreken. Het resultaat van dit onderzoek, is een ontwerp dat de studenten 'in the lead' zet.





De studenten van de museumkwartiermakers zijn in charge geweest om de activiteit bij de expositie vorm te geven en om de berichten op instagram te maken.

Een belangrijke niet-voorziene opbrengst van het nudgen is dat er sprake is geweest van boundary crossing: door instagram en de expositie zijn contacten ontstaan met musea en kunstbloggers.

AANBEVELINGEN

Studenten in the lead zetten, betekent niet dat studenten zelfsturend zijn geweest in dit onderzoek. Studenten zijn 100% volwaardig betrokken bij het ontwerp, maar de aansturing vond wel plaats door docenten. De museumkwartiermakers hebben een smalle focus gekozen: kwartier maken voor museabezoek. Maar het ontwerp moet gelezen worden als vliegwiel voor andere initiatieven om studenten en de omgeving actief te betrekken bij het onderwijs. Zo leveren de museumkwartiermakers een positieve bijdrage aan een actief leerklimaat binnen én buiten de organisatie en zorgen zij voor contact met de culturele samenleving op professioneel niveau. Want leren doe je altijd, binnen en buiten de school.

ILSE OUWENS IS AFGESTUDEERD AAN DE MLI EN HEEFT HAAR THESIS GESCHREVEN OVER EEN INNOVATIE OP HET CIBAP, VAKSCHOOL VOOR VERBEELDING, WAAR ZE WERKT ALS MEESTERDOCENT OMGEVINGSBEWUSTZIJN

LITERATUUR

- Csikszentmihalyi, M & Hermanson K. (1994). *Intrinsic motivation in museums. Why does one want to learn?* In E.Hooper-Greenhill, The educational role of the museum. (pp.67- 69). Londen: Routledge.
- Jolles, J. (2017). *Tienerbrein*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Kashdan, T. (2010). *Nieuwsgierig?* Houten: Spectrum.
- Van den Beemt, A. (2010). *Interactive media practices of young people: origins, backgrounds and patterns*. Proefschrift. Utrecht: Universiteit Utrecht.