

Draaiboek Samenwerking Academie IT en Mediadesign & Academie Educatie

Door:

Designteam AIM-AE 2022-2023:

- Hendrik Postma
- Ruud Klomp
- Rowin van Enckevort
- Kim Trouwborst
- Frank Willems



UITWERKING VAN DE ONDERLIGGENDE PRINCIPES VOOR EEN GOEDE SAMENWERKING TUSSEN AIM EN AE (DO'S EN DON'TS)

- Planning is de grootste uitdaging. Verschillende academies hebben vaak afwijkende programma's. Wanneer planningen niet aansluiten is de enge oplossing out-of-the box denken. Dus buiten reguliere planningen, lesmomenten. Zoek de gemene deler: wanneer willen we hetzelfde ook al doen we niet per se hetzelfde? Studenten zijn flexibeler dan je denkt. Zij willen best meedenken over een ander moment om iets te doen dan in het rooster staat. Mits het doel duidelijk is.
 - Breng de jaarplanning in kaart. Zorg dat je inzicht hebt in elkaars roosters. Bespreek wat de invulling van roosters betekent per academie. Wat wordt verstaan onder een college, bijeenkomst, werksessie?
 - Betrek studenten in de planning en invulling. Wat willen zij op dat moment uit de samenwerking halen? Wat komen ze brengen?
- Zoek naast gemeenschappelijke doelen ook betekenisvolle overeenkomsten in onderliggende concepten of didactiek. Wees vervolgens ook bereid deze aan te passen. We hadden zelf gedacht dat we op het gebied van 'ontwerpen' elkaar konden vinden maar dit bleek vooral op het gebied van 'onderzoeken' te zijn. De concrete uitwerking van het 'onderzoeken' was bij beide academies anders maar vooral studenten herkenden dat ze in hun handelen allemaal onderzoekend bezig waren.
- Blijf continu communiceren over wensen, doelen en belangen. Stel deze van tevoren helder op en blijf vervolgens checken of iedereen op dezelfde golflengte zit. Geef studenten hierin een actieve rol in: wat hopen ze op dit moment te bereiken met de samenwerking?
- Zorg dat je naast je eigen team andere collega's tijdig betreft in de vorm, aard en doel van de samenwerking. Geef ze een duidelijke rol. Breng dus vooraf in kaart welke andere betrokken in de academies mee moeten worden genomen. Dit kan gaan over directe collega's maar ook mensen in ondersteunende rollen, bijvoorbeeld het iXperium in Nijmegen.
- In een samenwerking komen diverse en soms tegenstrijdige perspectieven op dezelfde zaken naar voren. Zet dit in als een kracht. Geef eigenzinnige, afwijkende of specifieke kennis en feedback meer gewicht in bijvoorbeeld een opdracht. Ook bijvoorbeeld wanneer er sprake is van beoordeling.
- Naast alle praktische bezwaren is het gewoon heel verfrissend om met iemand samen te werken die vanuit een andere achtergrond of perspectief kijkt. De ontmoeting van verschillende persoonlijkheden, expertise en achtergrond is op zich al een verrijking. Zoek dus ook naar laagdrempelige waardevolle momenten van samenwerking.
- Zoek een professionele klik tussen de aanjagers. Doelen, werkwijze en achtergronden kunnen verschillen maar als je werkt vanuit dezelfde waarden of motivatie werkt dan zijn problemen alweer een stuk makkelijker te overbruggen. Zoek naar de wil om het mogelijk te maken.
- Bepaal in hoeverre studenten in de samenwerking onderling afhankelijk zijn. Soms is dit van waarde en soms kan het in de weg staan. Zet dat op doordachte wijze in. Zet het niet in om studenten te dwingen om samen te werken.

ACTIVITEITENOVERZICHT

1. Werving en voorbereiding

AIM: Opdrachtbeschrijving (samen met educatie). Format vanuit AIM met opdrachtomschrijving.

Educatie: De onderzoeksgroepen worden opgestart door studenten te werven die willen deelnemen. Voor de werving vindt een pitch bij de VEF-week plaats. In deze fase ook in kaart brengen of eventueel andere begeleiders en docenten op de hoogte moeten worden gesteld van het verdere verloop van het traject. Bijvoorbeeld wanneer studenten bij andere cursussen moeten worden vrij geroosterd voor de werksessie.

2. Opstart

AIM: Het project start met een keuze voor een project op basis van opdrachtbeschrijvingen. Zo krijgen we alleen studenten die inhoudelijk geïnteresseerd zijn in dit project. Na de keuze worden ze uitgenodigd voor een kennismaking met de opdrachtgevers (docenten AE) en een masterclass om ze up-to-speed te brengen met het vakgebied waarvoor zij een interactive story gaan maken.

Educatie: Voor de start van het onderzoek is een belangrijk aandachtspunt de afstemming tussen de onderzoeksgroep op de HAN en eventuele onderzoeksgroep op de stageschool en daarbij behorende aandachtspunten en werkwijzen. Ter oriëntatie op het onderzoek en als handvat voor het schrijven van de aanleiding kijken studenten de Sway van Hendrik Postma over Interactive Storytelling. Studenten schrijven hun onderzoeksvoorstel volgens de richtlijnen. Studenten bereiden een pitch voor van hun praktijkvraagstuk (gebaseerd op de richtlijnen van het onderzoek) om te presenteren tijdens de werksessie. Studenten worden op de hoogte gebracht van het testmoment en gaan binnen hun stage al op zoek naar klassen/leerlingen die ze kunnen vragen om als testpubliek op te treden wanneer hier vanuit de AIM-studenten naar wordt gevraagd.

3. Werksessie

Gezamenlijke voorbereiding en afstemming

- Locatie vastleggen: iXperium Nijmegen of AIM Arnhem
- Opzet werksessie:
 - Twee masterclasses (45 min). Docent AIM verzorgt een masterclass over interactive storytelling. Docent Educatie verzorgt een masterclass over ICT-toepassingen in het onderwijs.
 - Brainstormsessies (2 x 45 min). In kleine gemengde groepjes van 4/5 studenten gaan AIM- en Educatie-studenten gezamenlijk brainstormen over hun opdracht. Zie hieronder voor de precieze werkvormen en werkwijzen per opleiding.
 - Gezamenlijke afsluiting, inventarisatie en evaluatie van opbrengsten.
- Communicatie naar studenten (zie uiteenzetting per opleiding hieronder).

AIM: Cocreatie: Studenten AIM bereiden een cocreatiesessie voor volgens de CMD-methode en bespreken hun plan met de begeleidende docent. Deze feedback verwerken zij in hun plan die ze vervolgens tijdens een geplande bijeenkomst met de Educatie-studenten gaan uitvoeren. Het doel is om de Educatie-studenten mee te nemen in een ontwerpproces door afgebakende creatieve opdrachten waardoor zij input gaan leveren over de gewenste situatie en mogelijke oplossingsrichtingen. Als de opdrachten voldoende uitdagend en creatief zijn ontworpen dan bestaat de kans dat er ook echt nieuwe informatie ontstaat die relevant is voor het ontwerpproces van de AIM-studenten en ze kan helpen bij het opstellen van een aantal concepten die ze vervolgens kunnen testen op kwaliteit.

Educatie: Docenten Educatie verzorgen een presentatie over 'ICT-toepassingen in het onderwijs toepassen' (presentatie is opgenomen in de bijlage). Studenten hebben een pitch over hun praktijkvraagstuk gemaakt. Deze is gebaseerd op de richtlijnen voor het onderzoeksvoorstel zoals beschreven in de studiewijzer Praktijkonderzoek, specifiek het onderdeel 'aanleiding'. Studenten treden daarnaast op als vakexperts en zullen door studenten AIM worden uitgevraagd naar didactische en vakinhoudelijk kennis. Bijvoorbeeld over zaken als: wat interesseert en motiveert leerlingen in het vo? Wat moeten AIM-studenten zeker weten over bepaalde vakinhoudelijke thema's voordat ze een interactive story ontwerpen? Welke didactische principes moeten AIM-studenten zeker kennen? Bijvoorbeeld het belang van historisch correct bronmateriaal bij geschiedenisopdrachten. Daarnaast kunnen studenten verwachten dat AIM-studenten met inspiratiebronnen komen rondom experience-design en interactive storytelling. Dit zijn werken die ze hebben gemaakt voor de studie of in de vrije tijd en die voor AIM-studenten betekenisvolle voorbeelden zijn van experience-design.

4. Ontwerpfase I

AIM: Studenten AIM gaan met alle verzamelde input vanuit de presentatie en de cocreatiesessie een drietal oplossingsrichtingen in concept. Daarbij trachten zij zo veel mogelijk randvoorwaarden, wensen en eisen die verzameld zijn te verwerken in de concepten. De concepten liggen ver uiteen qua vorm en insteek. Bijvoorbeeld een heel gewaagd concept, een voor de hand liggend concept en een concept wat daar ergens tussen in ligt. Deze werken ze uit als een testbaar prototype bijvoorbeeld als paperprototype.

Educatie: Studenten schrijven hun onderzoeksplan volgens de richtlijnen van het praktijkonderzoek (zie studiewijzer). Hierin beschrijven ze ook hun beroepsproduct waarin ze hun interactive story in concept presenteren. Welke vorm en functie denken ze dat hun interactive story gaat krijgen? De inhoud van deze pitch kan worden gebaseerd op het onderdeel 'oriëntatie op beroepsproduct' dat studenten voor het onderzoeksplan schrijven (zie studiewijzer). Deze beschrijving pitchten ze op de feedbackmarkt.

5. Testmoment

AIM: AIM-studenten bereiden een test voor op basis van de prototypen van de verschillende concepten. Het doel is om zo veel mogelijk verbeterpunten te verzamelen en keuzes te kunnen maken welk concept of welke elementen van de concepten behouden moeten blijven en welke aanpast moeten worden. Er kunnen hierdoor ook combinaties ontstaan van de concepten. Na deze test wordt op basis van de input keuzes gemaakt voor een definitief concept wat verder uitgewerkt wordt als klikbaar prototype.

Educatie: Wanneer het verzoek voor het testmoment binnenkomt overleggen Educatie-studenten onderling bij wiens stage er op korte termijn ruimte is om een test te laten uitvoeren. De AIM-studenten geven het testmoment verder vorm en communiceren hierover met Educatie. Ook hier voor Educatie mogelijkheid om ontwerpcriteria te beschrijven.

6. Feedbackmarkt

Gezamenlijke voorbereiding en afstemming

- Locatie vastleggen: iXperium Nijmegen of Leerlab AIM Arnhem
- Opzet feedbackmarkt:
 - Gezamenlijke opstart (10 min)
 - Feedbackmarkt: studenten Educatie presenteren de pitch van hun interactive story (zie ontwerpfase I). AIM-studenten geven in tweetallen feedback. Studenten rouleren door totdat de Educatie-studenten van alle AIM-studenten feedback hebben ontvangen. Educatie-studenten pitchten in 5 minuten hun prototype en krijgen in max. 10 minuten feedback.
 - Presentaties AIM: -
- Communicatie naar studenten (zie uiteenzetting per opleiding hieronder).

AIM: AIM-studenten geven zo veel mogelijk inhoudelijke feedback op de ideeën die de Educatie-studenten presenteren, ze dienen zich te baseren op de vaktheorie van *immersive mediadesign*. Zelf presenteren zij hun eigen prototypes aan docenten en studenten en verzamelen daarmee zo veel mogelijk feedback van de verschillende perspectieven.

Educatie: Studenten presenteren hun prototype interactive storytelling in vijf minuten. Ze krijgen van iedere AIM-student korte feedback (10 min). Na de presentaties van de AIM-studenten geven Educatie-studenten feedback op de eindwerken van AIM-studenten. De feedback van Educatie-studenten wordt meegenomen in de uiteindelijke beoordeling van de AIM-eindwerken. De beoordeling blijft een verantwoordelijkheid van de AIM-docenten, maar zij nemen de feedback van Educatie-studenten mee om deze te onderbouwen.

7. Ontwerpfase II

AIM: AIM-studenten verwerken de verzamelde feedback in hun prototypes en werken dit uit tot high fidelity.

Educatie: Studenten werken aan hun onderzoeksverslag volgens de richtlijnen van het onderzoek. In deze fase wordt de interactive story ontworpen. Educatie- en AIM-studenten houden contact via een Microsoft Teams-pagina.

8. Gezamenlijke eindpresentatie

De eindproducten van de Educatie-studenten worden gepresenteerd aan de studenten en docenten van AIM. Concreet wordt ingegaan op de opbrengsten van de uitvoering van interactieve storytelling in het eigen onderwijs en de manier waarop feedback en ondersteuning van AIM-studenten is verwerkt. AIM-studenten presenteren op hun beurt hun uitgewerkte prototype en wordt daarop beoordeeld door hun eigen AIM-docenten en krijgen feedback van de Educatie-studenten en docenten.

BIJLAGE: FORMAT E-MAIL VOOR PLAATSING INTERACTIVE STORIES OP IXPERIUM.NL (OOK IN MSG-FORMAT BESCHIKBAAR)

To: Info iXperium <info@ixperium.nl>

Subject: Verzoek plaatsing interactive story [TITEL] op iXperium.nl

Beste student,

Gebruik deze mail om informatie aan te leveren voor de presentatiepagina van de interactive stories op iXperium.nl: <https://www.ixperium.nl/interactive-storyteling-voor-onderwijs-gemaakt-door-han-studenten/>

Het heeft sterk de voorkeur dat je je interactive story aanlevert in een **speelbare vorm**. Dan kunnen immers ook anderen (docenten of studenten) van jouw interactive story gebruik maken in hun onderwijs of stage. Dat betekent dat de interactive story online te spelen is (via een link), of in een bestandsformat wordt aangeleverd dat door de gemiddelde docent in het voortgezet onderwijs te gebruiken is (bijvoorbeeld MS Powerpoint).

Alleen wanneer het *echt* niet mogelijk is om je interactive story in een speelbare vorm aan te leveren, kun je ervoor kiezen om je interactive story op een andere manier te presenteren. Zorg er dan voor dat je kiest voor een aansprekende vorm, die snel een beeld geeft van wat je hebt ontwikkeld (bijvoorbeeld een promo-video).

Vul alle velden in om je story te plaatsen op de webpagina en stuur deze mail daarna naar info@ixperium.nl.

Titel interactive story:

Vakgebied (bijvoorbeeld geschiedenis, Engels, etc.):

Voornaam + achternaam van de maker(s) van de interactive story:

Jaar van afronden:

Onderwerp (bijvoorbeeld Romeinse tijd, woordenschat, etc.):

Doelgroep (niveau/leerjaar) (bijvoorbeeld brugklas havo/vwo):

Geef een korte beschrijving van de inhoud van de interactive story (maximaal 150 woorden):

Bestandstype:

Mijn/onze interactive story is direct speelbaar/inzetbaar in het onderwijs:

- ☐ Ja (geef eventueel extra informatie die docenten nodig hebben om te starten)
- ☐ Deels, namelijk... (leg uit)
- ☐ Nee (sluit aansprekend promo-materiaal bij)

Ik deel mijn/onze interactive story op de volgende manier:

- ☐ De interactive story is te vinden via deze link: ...
- ☐ Ik heb de interactive story bijgesloten bij deze e-mail als download.