

Informatie architectuur:

Steduction

Anne Vlaanderen

Klas v104 - 12 december 2012

Studentnummer 500 651 855

Docent: Rene Prinz

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Stappenplan	4
Concept	5
Sitemap applicatie	7
Sitemap website	9
Contentmatrix	18

Inleiding

Kinderen in het basisonderwijs gaan regelmatig in het kader van kunsteducatie op zogenaamde uitstapjes. Het stedelijk museum te Amsterdam is een ontzettend leuke plek om dit te doen. Het museum bevindt zich in hartje Amsterdam vlakbij het Museumplein. De collectie bevat zowel klassiek moderne als hedendaagse kunst. Met 90.000 objecten uit allerlei disciplines is het een van de belangrijkste musea van Nederland. Je kan je voorstellen dat met zo'n groot aanbod het niet makkelijk is om door de bomen het bos te zien. Vandaar dat er een applicatie gemaakt wordt. Deze applicatie zal begeleiders van de jonge bezoekers op weg helpen door het museum.

De opdracht in het kort. Faciliteer de informatie architectuur voor een website en applicatie voor het stedelijk museum. De website is bedoelt voor kinderen en onderwijzers in het basisonderwijs (specifiek de bovenbouw). De applicatie dient als ondersteunend, verdiepend en verbredend middel van het museum bezoek. Een aantal keuzes die ik maak betreffende de inhoud van de applicatie maak ik op basis van reeds vergaarde kennis. Ik heb drie jaar de opleiding Pabo gedaan en veel ervaring met handvaardigheid, creatieve en kunstbeschouwingslessen.

In dit rapport vind je verdere toelichting over het concept, het stappenplan, verantwoording van gemaakte keuzes en conclusies. In de bijlage zijn voor de visual designers en front end-developers wireframes, site maps en een content matrix te vinden.

Stappenplan

Ik ben mijn onderzoek begonnen met het bekijken van het huidige onderwijs programma van het Stedelijk museum. Daarnaast heb ik gekeken of er al goede voorbeelden te vinden zijn van de te maken opdracht.

Op de website van het ministerie van onderwijs heb ik de kerndoelen voor kunstzinnige vorming gevonden. Voornaamste doelen voor kinderen in het basisonderwijs zijn: Het enthousiasmeren voor kunst, ontluikend begrip, een eerste poging tot analyse en waarderen. Daarnaast wordt is het belangrijk dat kinderen zelf creëren zowel op het platte vlak als in de ruimte.

Tijdens de inventarisatie van de verplichte onderdelen heb ik vanuit mijn eigen didactische achtergrond verschillende keuzes gemaakt die afwijken van de verplichte onderdelen. Vragen die je fout kan beantwoorden horen per definitie niet thuis in een applicatie als deze. Kinderen die voor het eerst in aanraking komen kunnen namelijk nog niet “getoetst” worden. Enerzijds omdat dit voor een onveilige leerklimaat zorgt, anderzijds omdat dit niet tot de kerndoelen behoort. Het mooie aan kunst is juist dat het niet goed of fout hoeft te zijn. Leerzame en betekenisvolle vragen in dit vakgebied gaan veelal over smaak en waardering.

Het bekende cirkelmodel dat ontwikkeld is door de Denktank is een mooie opzet hoe de website en applicatie ingezet kunnen worden. Als een lespakket dat het Stedelijk aan basisscholen kan aanbieden. Het model bestaat uit verschillende elementen die basis bieden aan de ontwikkeling van beeldcultuur.

Beschouwen - Dit gebeurt tijdens het bezoek aan het museum met behulp van de applicatie.

Creatief denken - Dit kan op speelse wijze worden gedaan op de website. Meer informatie geven bied de basis.

Visualiseren - Door beeldende opdrachten te doen in de klas die voortborduren op de eerste twee benoemde elementen.

Concept

Het concept verspreid zich over drie verschillende deelgebieden namelijk de website, de applicatie en de activiteiten in de klas. Het basisonderwijs maakt gebruik van een cirkel model. In dit model wordt uitgegaan dat kunsteducatie gevormd word door beschouwen, creatief denken en te visualiseren. Dit zie je ook terug in de kerndoelen die door het ministerie van onderwijs beschreven zijn. Opdrachten die gegeven worden hebben als doel de interesse wekken bij kinderen over de kunst. Antwoorden op vragen kunnen niet goed of fout zijn. Het belangrijkste doel is het enthousiasmeren van de kinderen. Dit gaat het beste door een zo veilig mogelijk klimaat te creëren waar foute antwoorden niet bestaan. Speurtocht vragen zijn op te zoeken en kunnen daarom wel gebruikt worden. Speurtochten zijn natuurlijk ontzettend leuk en zullen voor de minder enthousiaste leerling een meerwaarde toevoegen.

De applicatie

De applicatie is bedoelt voor begeleiders en docenten die met een groepje leerlingen door het Stedelijk museum een route gaan lopen. De kinderen zitten in de bovenbouw van het basisonderwijs (groep 6 tot en met 8). Met de applicatie kan de dag worden vastgelegd door middel van foto's en video die automatisch naar de website geladen worden zodat deze later in de klas of thuis terug gekeken kunnen worden. Niet alleen van het eigen groepje maar ook andere groepjes. In de applicatie word gekozen voor een eigen of kant en klare route. Kunstwerken die bekeken worden kunnen aangevinkt worden zodat er later op de website terug gekeken kan worden naar de bekeken kunstwerken in het museum. De applicatie toont de route en geeft extra informatie en opdrachten bij de kunstwerken. Opdrachten bij kunstwerken zijn beschouwend van aard. De relevantie van de gegeven antwoorden is voor educatieve doeleinden niet met nadruk aanwezig. Van de kinderen word niet meer verwacht dan ontluikend begrip van werken. Natuurlijk is ook de rest van de collectie snel terug te vinden voor de nieuwsgierige leerling. Bij ieder kunstwerk kan passende informatie worden gevonden die past bij de belevingswereld van het kind. Als extraatje is er een speurtocht voor de leerling die nog geen interesse heeft voor de beeldende kunst.

De website

Na het bezoek aan het stedelijk museum verschijnen op de website de foto's en video's van de dag. Niet alleen van het eigen groepje maar ook die van de rest van de klas kunnen worden bekeken.

De collectie kan verder worden bekeken en er kan snel terug gevonden worden wat er tijdens het bezoek is gezien. Er zijn opdrachten bij de kunstwerken te vinden. Deze opdrachten zijn met nadruk niet bedoeld om te verdiepen of te verbreden omdat dit niet in de kerndoelen omschreven staat. Wel bieden deze opdrachten het hoofd aan creatieve uitlatingen. Antwoorden van de speurtocht kunnen worden terug gevonden.

In de klas

Het educatieve team van het stedelijk museum zou om het cirkel-model te sluiten creatieve visualiserende opdrachten en lesplannen kunnen aanbieden. Denk hierbij aan opdrachten als: Maak een kunstwerk in de stijl van, maak een kunstwerk met een bepaald gevoel of verkenning ongebruikelijk materiaal als bv. olieverf.

Het Stedelijk zou hiervoor speciale leskisten kunnen uitlenen met alle benodigde materialen. Het bezoek aan het museum is daarmee niet alleen een uitje maar een compleet project. Opdrachten borduren voort op wat de kinderen in het museum en op de website hebben geleerd.

Sitemap applicatie

Als de applicatie geopend wordt meld de begeleider of docent eerst het groepje aan. Dit is om de gemaakte foto's, video's en opdrachten overzichtelijk op te slaan.

Vervolgens wordt gekozen voor een rondleiding. De opties zijn geschikt voor groep 6, 7 of 8. Rondleidingen kunnen het best door de leerkracht worden uitgekozen. Afhankelijk van het niveau van de groep.

Iedere rondleiding heeft een zelfde opbouw, op de sitemap zie je deze structuur uitgewerkt bij de rondleiding "Hallo stedelijk".

De begeleider krijgt een overzicht te zien van het museum. De plattegrond. Deze geeft door GPS aan waar je bent, hoe je bent gelopen en waar je heen moet. Door de GPS functionaliteit kunnen opdrachten op de juiste momenten getoond worden aan de gebruiker. Op het zelfde scherm zie je ook een lijst met opdrachten zodat de begeleider makkelijk kan wisselen of een ander soort opdracht kan uitzoeken.

De laatst gemaakte foto's zijn te zien en met een druk op de knop maak je een nieuwe foto om toe te voegen. Alle gemaakte foto's worden samengevoegd en gereed gemaakt om op de website terug te kunnen kijken.

De collectie laat zich op verschillende manieren ordenen. Kunstwerken kunnen via de zoekfunctie gevonden worden maar ook via verschillende filters. Door alle kunstwerken van goede meta data te voorzien kan je met de filter deze extraheren. Kunstenaars hebben ook een gelijksoortig systeem. Het teruggaan naar de vorige pagina gaat volgens het bekende reeds ingeburgerde swipe-principe.

Sitemap website

De website is alleen bedoelt voor scholen die aan het Steduction project meedoen. Leerkrachten kunnen in een eigen gedeelte van de website groepjes aanmaken en van te voren vragen die geschikt zijn voor hun groep uitkiezen. Omdat ouders die als begeleider meegaan vaak minder zicht hebben op het niveau van de groep.

Terug in de klas kunnen de kinderen terugblikken op hun rondleiding. Door de opgeslagen GPS data kan er een kaart worden gegenereerd waarop de gelopen route te zien is. Met klik bare plaatsen kan er snel gegaan worden naar de opdracht pagina. Hier kunnen antwoorden van de speurtocht worden teruggevonden.

Foto's en video's kunnen per groepje uit de hele collectie gehaald worden. Het is natuurlijk ook heel leuk om de foto's van de rest van de klas te bekijken. Via een upload functie kunnen kinderen zelf foto's toevoegen.

Vervolg opdrachten zijn nogmaals niet bedoelt om te toetsen. Wel bedoelt om meer kennis en inzicht aan te bieden. Omdat er niets getoetst mag worden om het veilig leerklimaat in stand te houden kan er dus ook niets worden opgeslagen. Ideaal gezien wordt er dialoog uitgelokt met klasgenootjes.

De collectie is net als in de applicatie te bekijken. Met de zoekfunctie die in meta data op zoek gaat naar de juiste pagina. Maar ook via verschillende filters die overzichtspagina's laten zien van bepaalde stromingen, periodes, kunstenaars, etc. De gekozen stromingen sluiten aan op de kunstwerken die bekeken worden en de periodes die in het Stedelijk tentoongesteld zijn.

Wireframe: Identificatie aan applicatie

Steduction

Meld je aan als groepje

School:

Groepje:

[Ga verder](#)

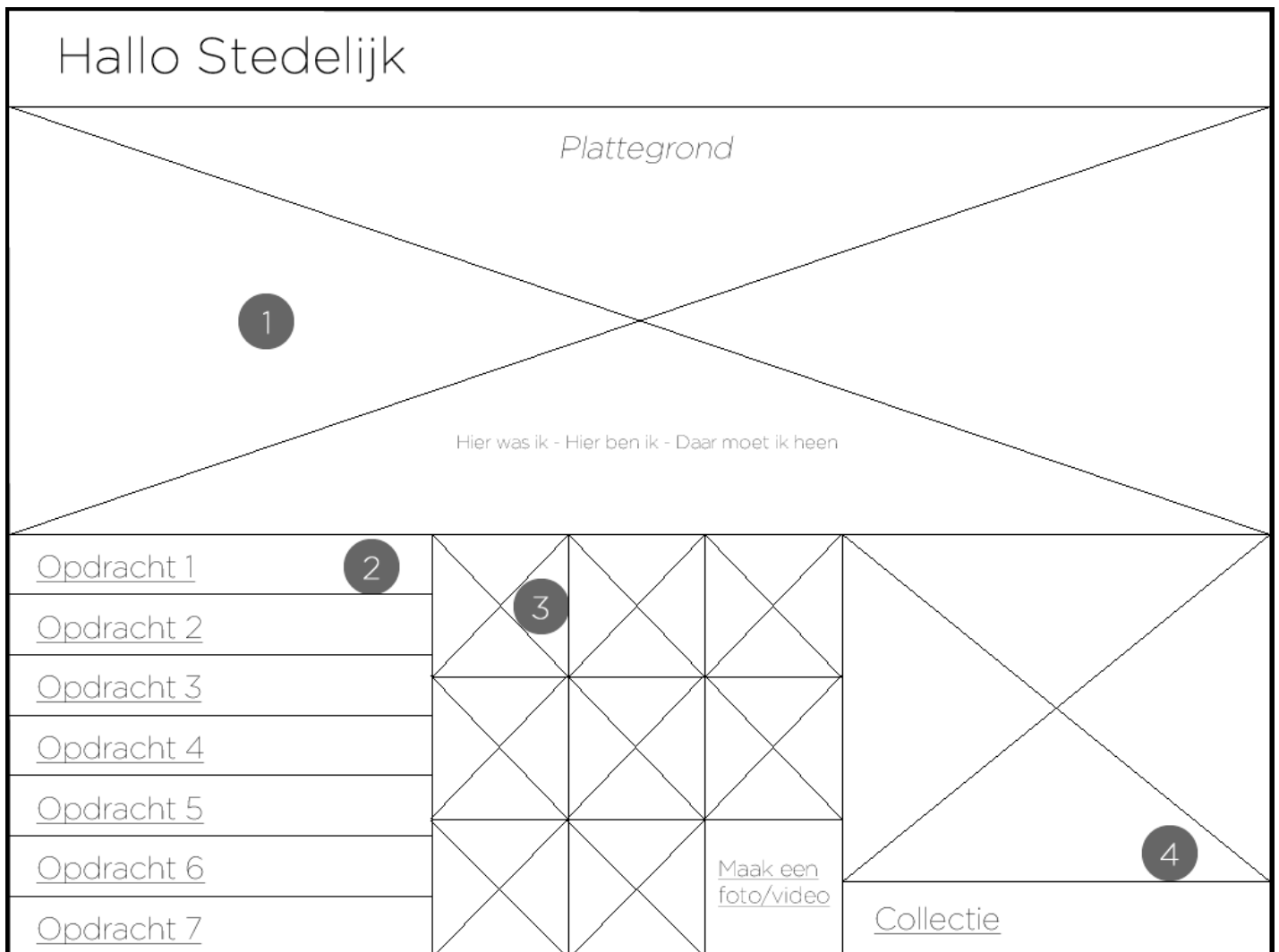
1. De school heeft van het stedelijk een account gekregen met de naam van de basisschool. Iedere begeleider met groepje kinderen heeft een groepsnaam of nummer.
2. Door het groepje te identificeren aan het systeem kan de route worden opgeslagen zonder dat er dan nog bevestiging gegeven hoeft te worden. Dit geldt ook voor foto's die gemaakt worden, video's, etc.

Wireframe: Kies je rondleiding applicatie

Kies je rondleiding	
Hallo stedelijk	Mijn stijl
Wat is beweging	Orde of chaos
Walkie talkie	Gekke machines

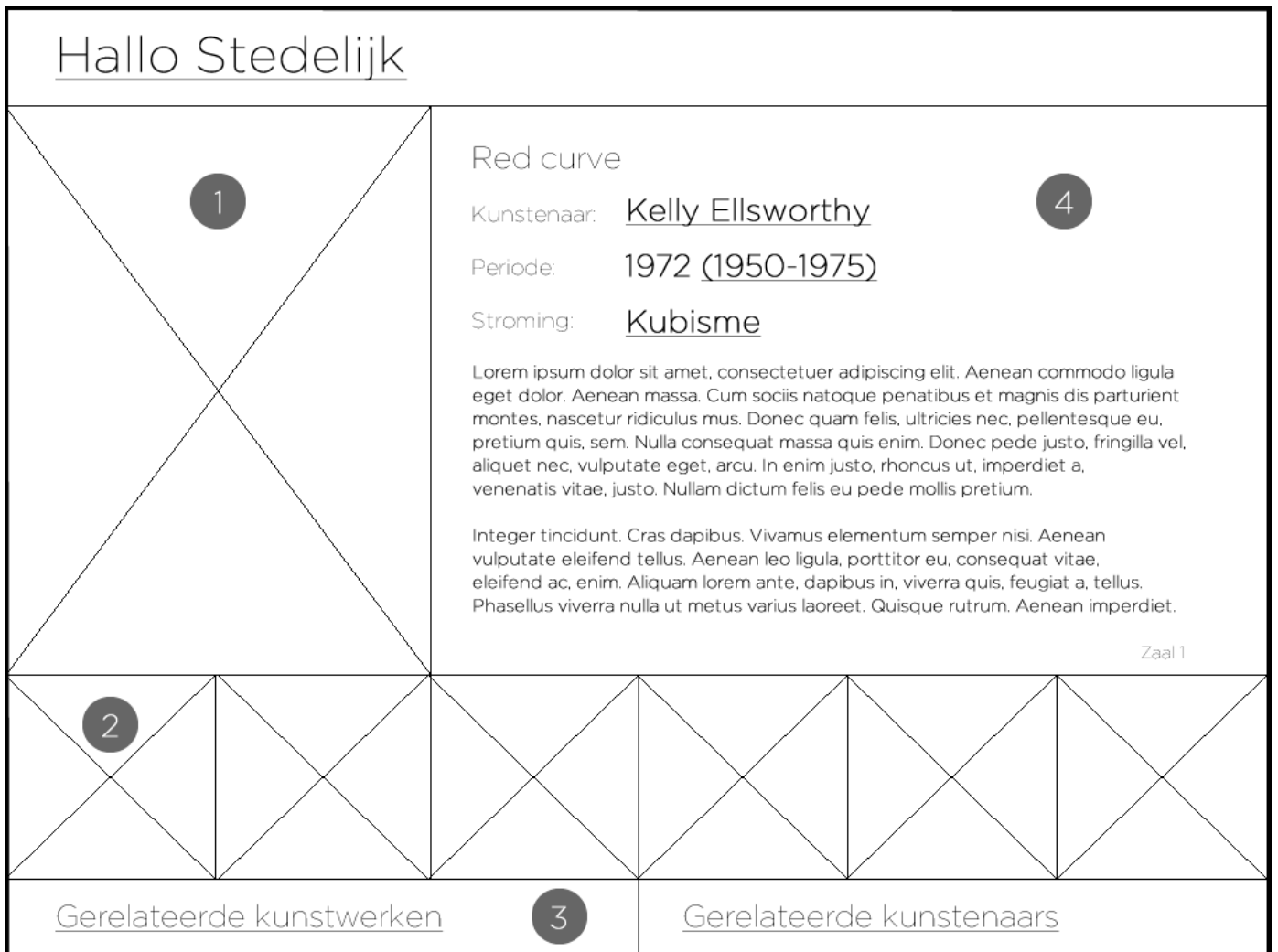
De zes opdrachten worden met een passend plaatje weergegeven. Plaatjes en links zijn klikbaar om naar de rondleiding te gaan. De leerkracht zal zelf de goede keuzes voor de klas of groepjes aan de overige begeleiders moeten communiceren. Dit is omdat de leerkracht het best het niveau van de klas kan inschatten.

Wireframe: Rondleiding applicatie



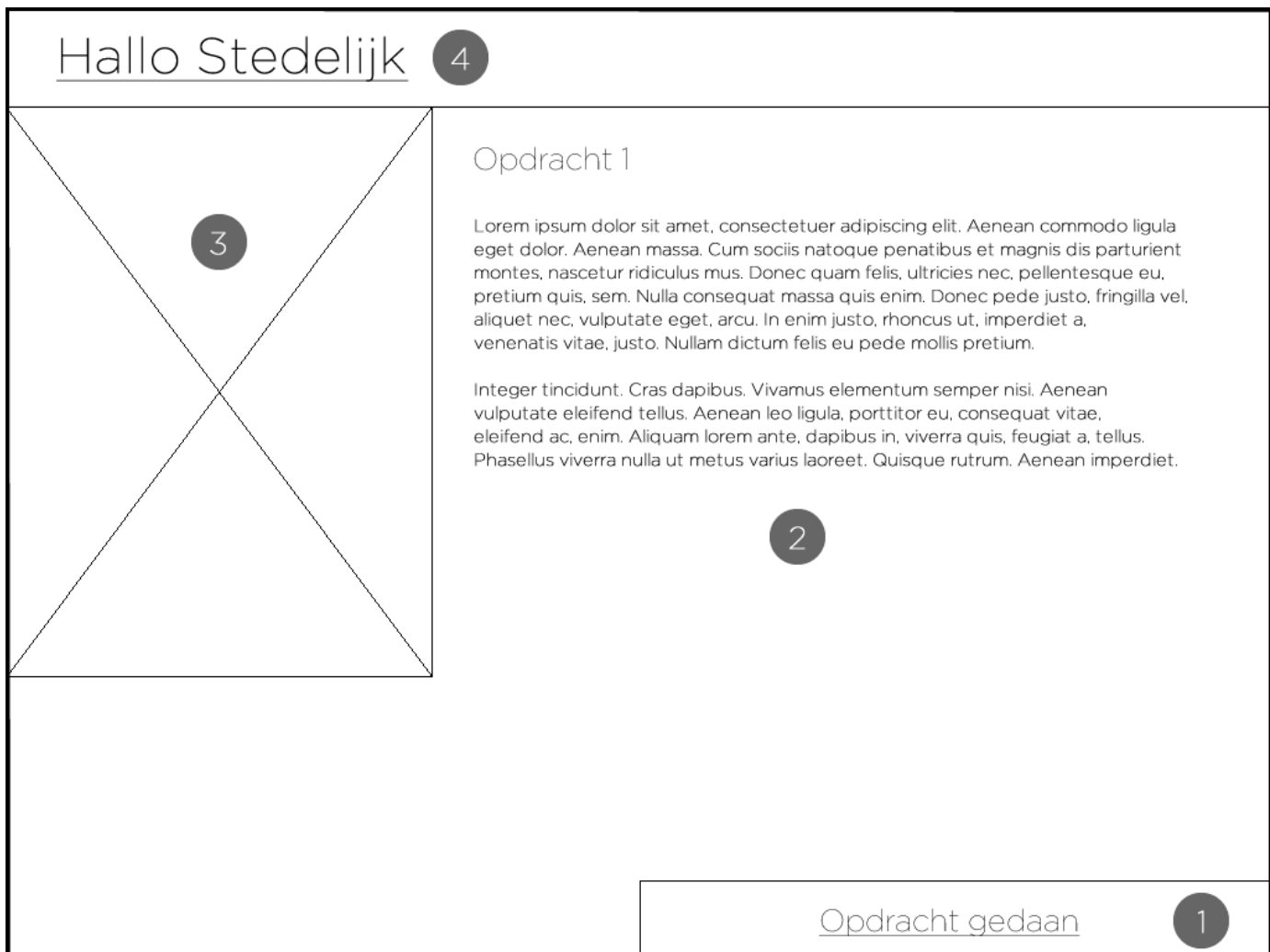
1. Op de plattegrond kan je zien waar je bent. De live GPS feed kan de gelopen route aangeven, huidige locatie en richting waar heen gelopen moet worden. Dit word in een achtergrond proces opgeslagen voor de website. Met klikbare punten kan worden aangegeven waar opdrachten zijn. Er is duidelijk welke opdrachten voldaan zijn.
2. Dit is de tweede manier op opdrachten te benaderen. Er kan door een lijst weer te geven makkelijk gekeken worden naar vorige opdrachten en opdrachten die nog moeten komen.
3. De laatst gemaakte foto's en video's zijn hier te zien. Ook kan je zelf snel een foto maken. Die verschijnt dan links boven. Overige foto's schuiven een plek door. Foto's worden automatisch naar de website gestuurd zodra er internet is.
4. Plaatje van een kunstwerk dat zich in de zaal bevind. Via collectie kan je alle werken bekijken.

Wireframe: Kunstwerkpagina applicatie



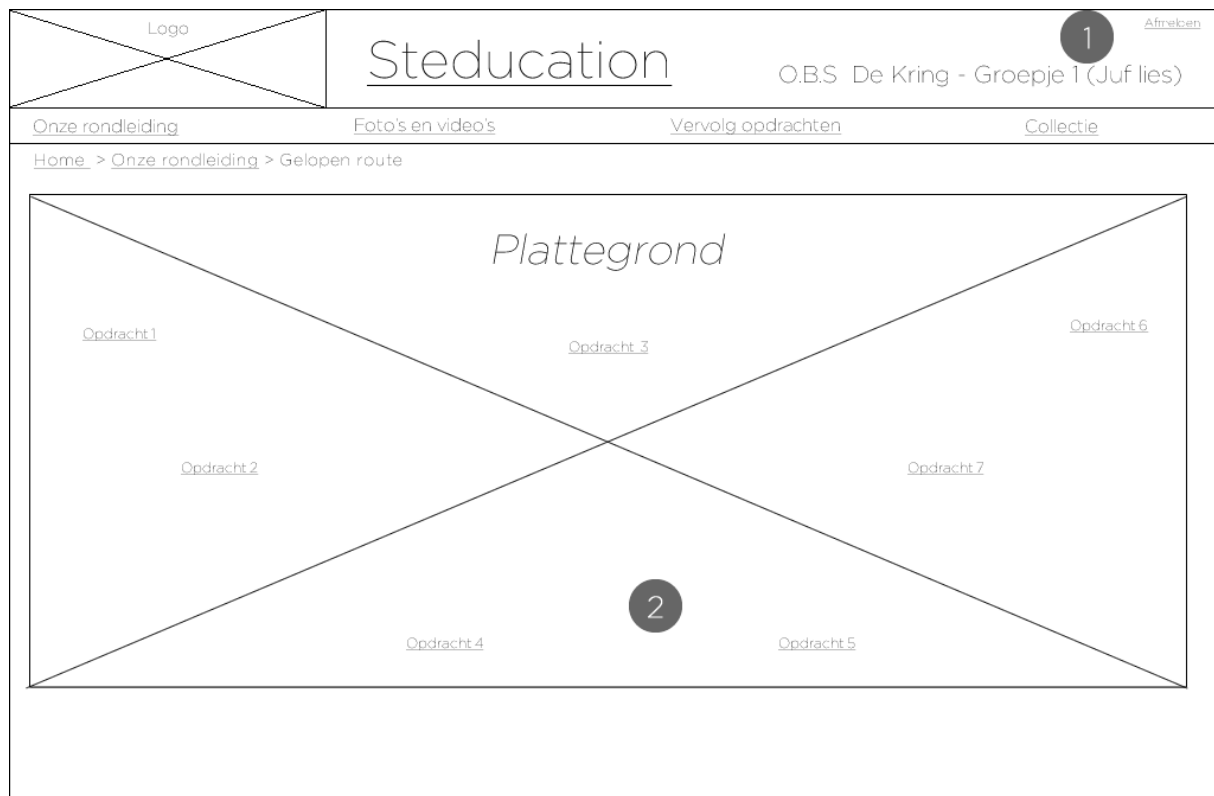
1. Afbeelding van het huidig geselecteerde kunstwerk.
2. Hier staan plaatjes van gerelateerde kunstwerken en kunstenaars. Deze zijn direct klikbaar naar de juiste “Kunstwerk” en “Kunstenaar” pagina.
3. Hier zijn links te vinden naar gerelateerde kunstwerken en kunstenaars.

Wireframe: Opdracht applicatie



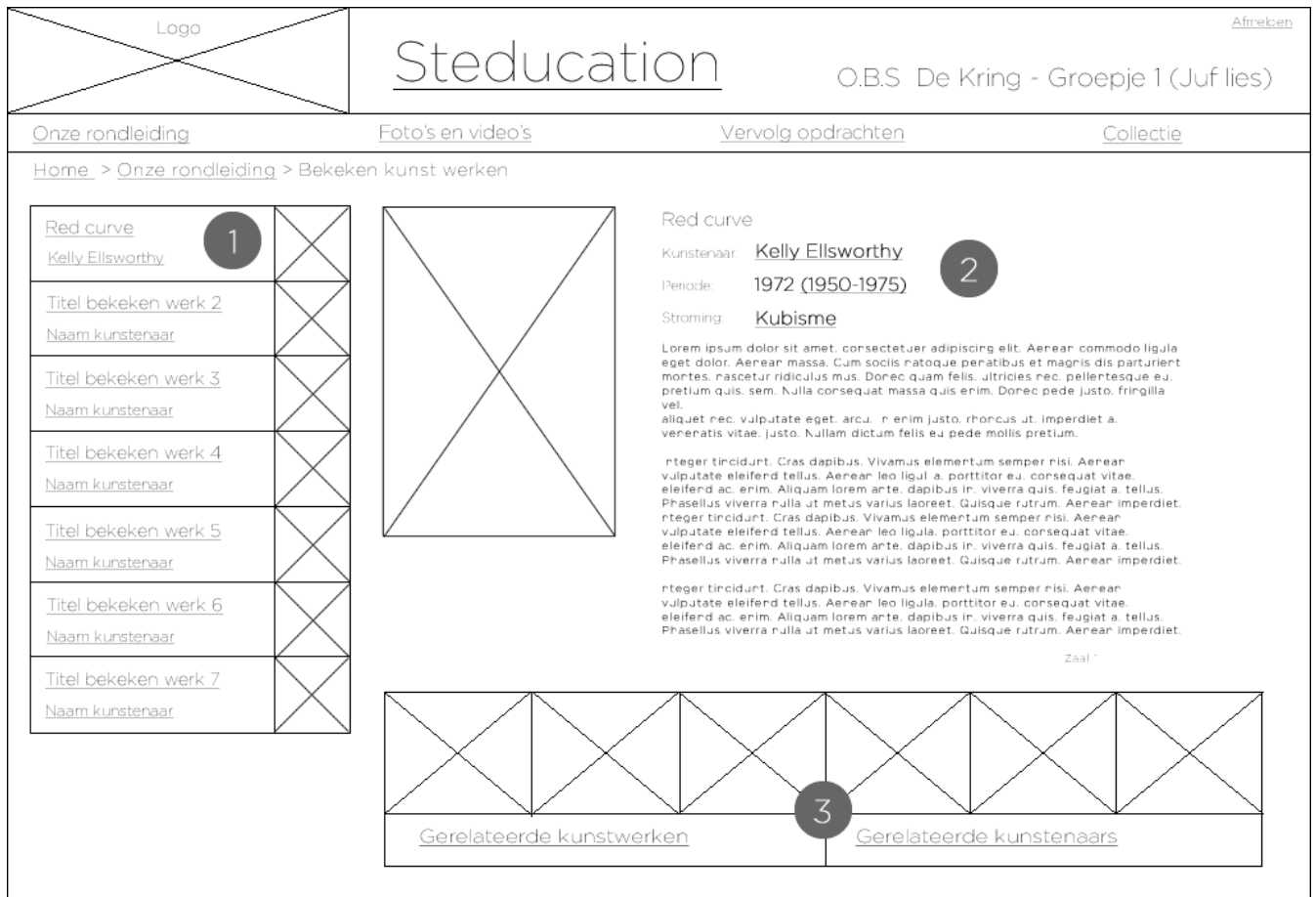
1. Deze link brengt je terug naar de rondleiding pagina. Er wordt geregistreerd dat de opdracht is gedaan voor de website.
2. Hier staat de opdracht beschreven. Opdrachten worden niet geregistreerd of ze goed of fout gedaan zijn. Begeleiders zijn geen pedagogen of vakdocenten. Speurtocht vragen die makkelijk te stellen zijn kunnen wel gesteld worden.
3. Op deze plek verschijnt een plaatje van de locatie waar de opdracht wordt gedaan.
4. Deze link brengt je naar de rondleiding pagina "Hallo stedelijk".

Wireframe: Gelopen route op website



1. Zodra er is aangemeld vind je hier als wie je bent aangemeld. Zowel school als groepje.
2. De opdrachten die gedaan zijn staan op de kaart aangegeven.

Wireframe: Bekeken kunstwerk website



1. Dit is een lijst van bekeken kunstwerken. De bovenste is in dit geval geselecteerd. Rechts staat veriepende en verbredende content.
2. Kunstenaar, stroming en periode zijn linkjes. Via deze links kan je snel op die pagina's komen.
3. Hier staan plaatjes van gerelateerde kunstwerken en kunstenaars. Deze zijn direct klikbaar naar de juiste "Kunstwerk" en "Kunstenaar" pagina. Ook zijn er links te vinden naar gerelateerde kunstwerken en kunstenaars.

Contentmatrix