



Basisprincipes

Leren door te maken

Door zelf maak- of ontmantelprocessen te doorlopen ondervinden leerlingen met FIX hoe hedendaagse 'systemen' en 'dingen' in elkaar zitten.

- Opdrachten binnen FIX bieden ruimte aan eigen initiatief, interesses en meningen van de leerling
- Interdisciplinaire samenwerking wordt gestimuleerd
- Uitproberen en mislukken zijn essentiële onderdelen van het leerproces
- Het beheersen van analoge en digitale technieken is instrumenteel, het is geen doel op zich

Nieuwsgierigheid en verbazing

Leerlingen worden door FIX geprikkeld om te ontdekken en zich te verbazen over hoe en waarom iets werkt. Door zelf op onderzoek uit te gaan en te ervaren wanneer iets anders is dan de verwachting ontstaat er ruimte om te experimenteren en leren.

Multidisciplinair werken

Bij FIX ontwikkelt iedereen zijn of haar eigen talent, waardoor recht wordt gedaan aan onderlinge verschillen. Binnen het maakproces werken leerlingen met verschillende eigenschappen en vaardigheden samen waardoor van ze kennis met andermans vaardigheden maken en worden gestimuleerd om deze ook te ontdekken en eventueel te ontwikkelen.

- Gezamenlijke kunstproductie en interactie met klasgenoten wordt aangemoedigd
- Kopiëren, samplen en remixen worden beschouwd als volwaardige onderdelen van het artistieke proces
- Het maakproces resulteert in verschillende uitkomsten (er wordt niet naar één en hetzelfde product toegewerkt)

Delen

Het eigen werk presenteren, erop reflecteren en delen met anderen zijn vaste onderdelen binnen FIX Maakonderwijs. Ideeën worden sterker wanneer er wordt voortgebouwd op de feedback van anderen en dit leerproces vormt belangrijke bouwstenen voor ondernemerschap van de toekomst.

Betekenisvol leren

Bij FIX worden ontwerp vragen gekoppeld aan maatschappelijke thema's waardoor het leren een context krijgt.

- Er worden betekenisvolle verbindingen gelegd tussen populaire cultuur, hedendaagse kunst en sociaal-culturele thema's
- Contextrijke bronnen uit kunst en visuele cultuur die aansluiten op de belevingswereld van de leerlingen functioneren als inspiratie voor het leerproces
- Leerlingen geven hun eigen proces vorm en leren op deze manier te leren
- Kritische en artistieke interactie met levensechte contexten wordt gestimuleerd



Ontwerpcyclus

De FIX ontwerpcyclus bestaat uit 5 verschillende processtappen, die stuk voor stuk terug komen in de lessenseries. De stappen kunnen op meta én micro niveau in het proces terugkomen, dat wil zeggen dat er binnen één processtap altijd meerdere processtappen kunnen plaatsvinden (binnen 'ontwerpen' kun je ook weer iets 'ontdekken' of iets 'maken' om het beter te 'begrijpen'). De volgorde is daarom ook niet perse chronologisch.

Begrijpen

Waar gaat het project nou eigenlijk echt over? Dat staat binnen 'begrijpen' centraal. Het doel van deze processtap is om een nieuwsgierige en onderzoekende houding bij leerlingen te stimuleren. Door waarom-vragen te stellen, experts aan het woord te laten of ze zelf de verschillende aspecten van een thema te laten onderzoeken komen ze er achter wat het probleem, de vraag of de uitdaging van het project daadwerkelijk is. Met 'begrijpen' wordt helderheid gecreëerd zodat leerlingen weten waarvoor ze het nou echt doen.

Ontdekken

Bij 'ontdekken' draait het om het vinden van antwoorden of nieuwe inzichten over het project. Leerlingen gaan op zoek naar informatie, zodat ze begrijpen wat de interessante kanten, de problemen of de negatieve kanten rondom het thema zijn. Ze gaan ontdekken hoe iets in elkaar steekt en vooral waarom dat zo is. Verbazen, geprikkeld worden en verwondering zijn de uitgangspunten binnen deze processtap, die resulteren in aandacht en een opening om te ontdekken, experimenteren en leren. Door vanuit verschillende kanten kennis over het onderwerp op te doen worden de leerlingen hier zelf expert in.

Ontwerpen

Met de processtap 'ontwerpen' wordt gezocht naar een oplossing of toepassing en wordt het project vorm gegeven. De leerling gaat zijn of haar unieke kijk op het onderwerp vertalen naar ideeën en oplossingen waarbij de inzichten uit andere processtappen zoals 'begrijpen' of 'ontdekken' worden meegenomen. Creativiteit en het denken in nieuwe mogelijkheden wordt gestimuleerd: alles is mogelijk zolang de leerling er zelf volledig in gelooft.

Maken

In deze processtap draait het allemaal om het tastbaar maken van de ideeën. Welke vorm er ook aan wordt gegeven, anderen moeten het kunnen doen of kunnen aanraken. Het hoeft dus niet per se een product te zijn, het mag ook een ervaring, prototype, verhaal of theaterstuk zijn. Door het ontwerp te 'maken' kan een idee worden uitgetest in de echte wereld en komt de leerling tot nieuwe informatie waarmee het ontwerp kan worden verbeterd. Hetgeen wat gemaakt wordt hoeft niet altijd een eindoplossing te zijn, er kunnen bijvoorbeeld ook gedachten tastbaar worden gemaakt om een reactie uit te lokken, of bepaalde onderdelen worden getest.

Delen

Bij de processtap 'delen' worden vragen, ideeën, gedachten of resultaten gepresenteerd aan anderen. Misschien om nieuwe informatie te verkrijgen, anderen te overtuigen van een bepaalde oplossing of om juist iets te laten controleren en beoordelen. Dit is het moment waarop de leerling zijn of haar klasgenoten of leerkrachten kan meenemen in zijn of haar proces en kan laten zien waar hij of zij aan gewerkt heeft.