

# ESTHETISCHE PRINCIPES VOOR ONDERWIJS ONTWERP

Patrick E. Parrish heeft een artikel gepubliceerd waarin hij schrijft over 5 esthetische principes bij het ontwerpen van onderwijs.<sup>1</sup> Deze principes passen bij de bestaande theorieën over 'instructional design' en vergroten bovendien de betrokkenheid bij leerervaringen en het effect van leerervaringen van een lerende. Bij elke principe beschrijft hij ook wat dit betekent in de toepassing van dit principe.

## DE VIJF PRINCIPES:

### 1. Leerervaringen hebben een begin – midden en een eind.

- ✓ begin met opbouwen van spanning (verleiding), schets een probleem of presenteer conflicterende informatie waardoor de lerende het gevoel krijgt van: "hier moet ik iets mee!"
- ✓ Leerervaringen moeten anticipatie of vervulling creëren (behoeftevervulling). het aanbod moet een logisch samenhangend geheel zijn waarbij het een 'gevecht' is om het einde te bereiken. Maar waarbij het eind wel haalbaar is voor de lerende.
- ✓ Creëer een opbouw in complexiteit
- ✓ patronen, routine en een sterk motief (zoals in een boek een leidmotief) leidt tot betrokkenheid
- ✓ in het einde moet alles wat behandeld is geïntegreerd samenkomen

### 2. Lerenden zijn de hoofdrolspelers van hun eigen leerervaringen.

- ✓ accepteer dat lerenden als hoofdrolspelers volledig menselijk zijn ☺
- ✓ sta dialoog toe om karakter te onthullen. De dialoog dwingt de lerende om te reflecteren en hun gedachtegang te expliciteren, de dialoog onthult ook de overtuigen die iemand drijven.
- ✓ cultiveer een verandering van de groei in de eigen identiteit, stimuleer de lerende om het leren te zien als groei van de eigen identiteit

### 3. Leeractiviteiten, niet de inhoud, vormt het instructiethema.

- ✓ het thema en het plot ontstaan vanuit de inhoud, maar ze moeten niet meer zijn dan de inhoud.
- ✓ het thema moet geloofwaardig zijn en verbinding krijgen met ervaring.

### 4. Context draagt bij aan onderdompeling in de instructiesituatie.

- ✓ zorg ervoor dat de context het thema en het karakter ondersteunen
- ✓ eer de 'setting' in de instructie en sluit aan bij de student en zijn /haar sociale, culturele context. Creëer activiteiten waarbij studenten in de plaatselijke of sociale omgeving op zoek gaan naar antwoorden.
- ✓

### 5. Docenten en onderwijsontwikkelaars zijn auteurs, ondersteunen de 'characters' en zijn de modelhoofdrolspelers.

- ✓ Je voert meer dan alleen de regie. Je bent ook iemand die actief bijdraagt en bent een sleutelfiguur in de leerervaring.
- ✓ Je hebt een voorbeeldfunctie als ervaren lerende en als voorbeeld hoofdrolspeler. Deze ervaringen moeten ingebracht worden in de onderwijsinhoud.
- ✓ Je moet tot op een bepaald hoogte passie hebben voor datgene wat je ontwerpt of onderwijst.

---

<sup>1</sup> Parrish, P. E. (2009). Aesthetic principles for instructional design. *Education Technology research and development*. 2009. (4) 511-528