

Hoe kunnen interactieve middelen worden ingezet om kinderen van 8 tot 10 jaar uit het zuiden van Nederland te enthousiasmeren voor blaasmuziek ?

Marc Mathijssen
1119720
Communication & Multimedia Design
Juni, 2010

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1 Wie is de doelgroep?	4
1.1 Waarom deze doelgroep?	4
1.2 Directe omgeving	4
1.3 Leren	5
1.4 Vrije tijd	5
1.5 Inkomsten, bezittingen en merken	7
1.6 Mediagebruik	8
1.7 Conclusies	10
1.8 Persona	11
2 Bestaande middelen	13
2.1 Windkracht 6	13
2.2 Blazersschool	15
2.3 Muziekscholen	16
2.4 Conclusies	19
3 Technologie in de toekomst	20
3.1 Trends en technologie op school	20
3.2 Trends in de technologie thuis	21
3.3 Conclusies	25
4 Conclusie: Hoe kunnen interactieve middelen worden ingezet om kinderen van 8 tot 10 jaar uit het zuiden van Nederland te enthousiasmeren voor blaasmuziek ?	26
Bronnenlijst	27
Bijlage 1: Gesprek met Kunstfactor in Utrecht	29
Bijlage 2: Gesprek met Muziekshool de Nieuwe Veste in Breda	31

Inleiding

In 2007 verscheen er een artikel op CNET.com dat meldde dat gitaarleraren over de hele wereld blij waren met de komst van Guitar Hero 3 (een spel waarbij de speler een plastic gitaar met een aantal knoppen bespeelt en zo ervaart hoe het is om gitaar te spelen). Dit spel zorgde er voor dat de gitaarleraren een hoop nieuwe leerlingen kregen die graag echt gitaar wilde leren spelen. Natuurlijk kan dit nooit de enige reden zijn, maar het is wel interessant om te zien dat een spelletje ervoor kan zorgen dat de spelers meer interesse krijgen voor het daadwerkelijk bespelen van een echt muziekinstrument.

Zou ditzelfde fenomeen ook toepasbaar kunnen zijn op andere takken in de muziek? Als muzikant bij een harmonie zie ik dat de jeugdorkesten bij onze vereniging steeds kleiner worden. Het is zelfs zo dat de blaasmuziek in het zuiden van Nederland op dit moment een groot probleem heeft. Al jaren kampen de muziekscholen en verenigingen met de lage aanmeldingen van de jeugd. In 2007 vond er in Kerkrade een symposium plaats met als enige doelstelling uit te vinden hoe ze kinderen konden motiveren om blaasmuziek te gaan spelen. De kinderen waar het hier vooral om gaat zijn de kinderen van 8 tot 10 jaar.

Wat doen de muziekscholen en verenigingen er momenteel aan om ervoor te zorgen dat ze toch aanwas krijgen vanuit de jeugd? Is het misschien mogelijk om een fenomeen als Guitar Hero te gebruiken om blaasmuziek interessanter te maken of zijn er andere interactieve mogelijkheden te verzinnen? Waar moeten die interactieve middelen dan aan voldoen? En hoe zou dit dan in zijn werk moeten gaan als het gaat om kinderen van 8 tot 10?

De vraag die ik mij dan ook in deze scriptie heb gesteld is: "Hoe kunnen interactieve middelen worden ingezet om kinderen van 8 tot 10 jaar uit het zuiden van Nederland te enthousiasmeren voor blaasmuziek?"

Dit ben ik gaan onderzoeken door allereerst te kijken naar de eigenschappen van de doelgroep. Waarom deze doelgroep en wie zijn zij eigenlijk? Vervolgens heb ik onderzocht of er al methoden bestaan die specifiek ontworpen zijn om deze kinderen te enthousiasmeren voor blaasmuziek en in hoeverre die al interactief zijn. Als laatste heb ik onderzocht of er op dit moment en in de toekomst technologische ontwikkelingen zijn die perspectief bieden op het ontwerpen van nieuwe interactieve middelen om de doelgroep voor blaasmuziek te enthousiasmeren.

Hiervoor heb ik een aantal mensen geïnterviewd, waaronder dhr. Bomhof van Kunstfactor uit Utrecht, dhr. Vos (coördinator van Muziekschool de Nieuwe Veste) en dhr. Verbakel (coördinator van de Jeugdopleiding van de Koninklijke Harmonie Deurne). Verder heb ik vooral gebruik gemaakt van literatuuronderzoek om mijn argumenten te ondersteunen en mijn vragen te beantwoorden.

1 Wie is de doelgroep?

In dit hoofdstuk zullen we proberen de doelgroep uit de gestelde vraag te analyseren. Hoe zitten de kinderen van 8 tot 10 jaar oud in elkaar? Deze generatie kinderen die zich nu in die doelgroep bevinden is onderdeel van de zogenaamde generatie Einstein¹, een generatie die loopt van 1988 tot nu. Waarom deze doelgroep? En wie zijn zij?

1.1 Waarom deze doelgroep?

De reden dat deze kinderen de doelgroep zijn is door dhr. Bomhof van Kunstfactor in Utrecht als volgt verwoord: "Op die leeftijd is het fysiek mogelijk een instrument te leren spelen." Kinderen in groep 5 zijn groot genoeg en hebben genoeg longinhoud om een blaasinstrument vast te houden en vol te blazen. Het jaar daarvoor is echter de voetbalvereniging al op school langsgeweest om nieuwe leden te werven. De muziekverenigingen zijn dus al een aantal kinderen in de doelgroep kwijt aan de voetbalvereniging. Later komen we hier nog op terug.

1.2 Directe omgeving

In welke omgeving de kinderen zich bevinden is belangrijk om erachter te komen waar je ze het beste aan kunt spreken. In welke omgevingen bevinden ze zich het meest en wie zijn de personen die belangrijk voor ze zijn?

School

De kinderen bevinden zich hier dagelijks en het is de plek waar ze zowel leren in de klas als leren op het speelplein. In de klas leren ze de lesstof die bepaald is door de docent. Over de manier waarop deze generatie leert later meer. Op het speelplein vindt vooral sociale interactie plaats tussen de kinderen zelf. Voor deze generatie zijn vriendschappen heel erg belangrijk en het schoolplein is bij uitstek de plek waar kinderen leren met elkaar om te gaan.

Thuis of bij vriendjes

In deze tijd is het gezin als hoeksteen van de samenleving weer helemaal terug. Samen spelletjes doen, op de bank naar een film kijken en gezellig een dagje uit. De familie is essentieel voor het sociale leven van Nederland. Ook het Centraal Planbureau voor de Statistiek constateerde in het rapport *De Nederlandse Samenleving 2004* dat familiale banden aan terrein winnen. De meeste kinderen voelen zich prettig binnen hun gezin. Meer dan driekwart van hen beschouwt zijn of haar ouders als de belangrijkste personen in hun leven (*Generatie Einstein, 2006*). Wil je de kinderen dus ergens toe motiveren zul je ervoor moeten zorgen dat de familie ook gemotiveerd wordt.

Daarnaast zijn vriendjes en vriendinnetjes ook belangrijk voor een kind. Na school en in het weekend bezoekt 90% van de kinderen minstens 1 keer in de week een vriendje of vriendinnetje. (*Qrius, 2009*) Een kind hecht op jonge leeftijd veel waarde aan de mening van zijn vriendjes, al dan niet om erbij te horen.

Dit alles betekent dat een eventueel interactief middel misschien wel voor meerdere gebruikers tegelijk ontworpen moet worden. Het kind, de docent, de ouders, maar ook de vriendjes en vriendinnetjes. Natuurlijk zijn school en thuis niet de enige twee locaties waar de kinderen komen, maar het zijn wel de twee plaatsen waar ze het vaakst zijn (*Rapportage Jeugd 2002, 2003*). De vraag is of dit dan ook de beste locaties zijn om ze te proberen te motiveren voor blaasmuziek?

¹ Een term van Boschma en Groen uit *Generatie Einstein: slimmer, sneller en socialer*

1.3 Leren

De manier waarop kinderen tegenwoordig leren is sterk veranderd ten opzichte van enkele jaren geleden. De traditionele leervorm waarbij een leraar voor de klas staat en de leerlingen de stof onderwijst blijkt voor veel leerlingen niet meer te werken. Er zijn steeds meer leerlingen die uiteindelijk afvallen en geen diploma behalen. Dit afvallen is natuurlijk niet van toepassing op leerlingen van de basisschool, omdat iedereen de basisschool helemaal doorloopt. Als je de kinderen echter iets wil meegeven over blaasmuziek door middel van een bijvoorbeeld een les, dan is het wel belangrijk om te kijken hoe de kinderen van tegenwoordig leren.

Het nieuwe leren

De term “het nieuwe leren” wordt in *Generatie Einstein* gebruikt als verzamelnaam voor allerlei vormen van lesgeven waar in plaats van klassikaal aanbodgestuurd onderwijs de rollen worden omgedraaid. De kern van het nieuwe leren is tweeledig. Ten eerste is er het idee dat je beter leert als je behoefte hebt om iets te weten te komen. Daarnaast zijn kinderen van nature nieuwsgierig en leren ze automatisch bij alles wat ze doen.

Het nieuwe leren gaat uit van een aantal principes. Zo staat centraal dat leren altijd subjectief is. Iedere leerling is namelijk anders en heeft een andere voorgeschiedenis. Alles wat ze leren wordt bij elke leerling met andere informatie in de hersenen verbonden. Zo is leren dus altijd subjectief. Daarom zou objectief toetsen van kennis weinig zin hebben. Het toetsen van de vooruitgang van leerlingen ten opzichte van vorige vorderingen en prestaties is dan veel beter. Leerrendement is hier een belangrijk woord. Het gaat er niet om dat de stof behandeld is, maar dat er ook daadwerkelijk iets geleerd is.

Daarnaast wordt er niet meer zoals vroeger de leerlingen iets in delen voorgeschoteld en vervolgens naar het geheel toegewerkt, maar wordt het juist omgedraaid. Het geheel is het vertrekpunt. Van daaruit wordt er naar het deel gekeken. Dit is volgens dhr. van Emst² breinvriendelijk leren. Dit omdat ons hele denken ingericht is te werken vanuit een geheel (we willen iets worden, iets bereiken, iets doen). Pas daarna houden we ons bezig met hoe dat geheel te bereiken.

Van Emst definieert het nieuwe leren met een aantal steekwoorden die dus ook voor het motiveren van de kinderen leidend zullen zijn: gericht op ervaring, samen leer je meer dan alleen, van geheel naar deel. Als we bij het ontwerpen van een interactief middel hier rekening mee houden, dan spreken we op dat moment de kinderen in ieder geval op een goede manier aan. Zo is de kans ook groter dat ze het leuk vinden iets te leren over blaasmuziek.

1.4 Vrije tijd

Vrijtijdsbesteding is ook voor deze doelgroep een dagelijks terugkerend fenomeen. Het Sociaal en Cultureel Planbureau onderzocht al in 2002 de vrijetijdsbestedingen van de jeugd in hun rapportage *Jeugd 2002*. In 2009 heeft onderzoeksbureau Qrius ook onderzocht wat kinderen in hun vrije tijd doen in hun publicatie *Jongeren09: We laten ons niet gek maken*. Wellicht biedt de huidige vrijetijdsbesteding nog ruimte om de kinderen blaasmuziek te laten ervaren, of biedt het nieuwe perspectieven over de manier waarop we ze het beste aan kunnen spreken.

Spel

Als we kijken naar de activiteiten die de kinderen buiten school ondernemen valt het op dat er in de leeftijd van 8-10 een aantal activiteiten sterk naar voren komen. Zoals eerder genoemd bezoekt 90% van de kinderen tenminste 1 keer per week een vriendje of vriendinnetje. Meer dan de helft speelt 1 keer per week een gezelschapsspel en 93% speelt tenminste 1 keer per week buiten. Ook wordt er

² Emst, van, A. *Koop een auto op de sloop. Paradigmashift in het onderwijs*. APS, Utrecht, 2002

veel getekend, gekleurd en geschilderd (73%) en leest 80% van de kinderen een boek. Activiteiten die minder vaak voorkomen zijn: muziek luisteren (40%), sporten (59%) en gamen (62%).

Wat betekent dit? In ieder geval dat spelen een belangrijke bezigheid is. Of het nu gaat om gezelschapsspellen, buitenspelen, sporten of gamen. Een goede manier om aandacht te krijgen van de kinderen zou dus kunnen zijn via een spel. Spelen is een bepaalde vorm van ervaren en we hebben gezien dat ervaren een goede manier is om iets te leren.

Sport

Sporten is een belangrijke vrijetijdsbesteding omdat het niet alleen een bezigheid is, maar ook nog eens bijdraagt aan de gezondheid van de kinderen. Tweederde van de kinderen in de leeftijd van 6 tot 11 doet aan sport. De belangrijkste vorm van sporten voor deze leeftijdsgroep is voetbal. Daarna komt zwemmen en op de derde plaats gymnastiek.

Voetbal biedt naast beweging ook een sociale functie. Als zoonlief op zaterdag een wedstrijd moet spelen staan de ouders langs de lijn met elkaar te praten. Zo ontstaat een bepaalde sociale omgeving waarin het kind zich goed voelt en die er later voor zal zorgen dat hij ook doorgaat met voetbal. Er vindt dus een verschuiving plaats tussen voetballen als beweging en voetballen als sociale activiteit.

Om er dus voor te zorgen dat kinderen een hobby leuk vinden moet het geen saaie individuele activiteit, maar juist een sociaal gebeuren worden. Zou dat bij de blaasmuziek ook zo kunnen werken?

Zoals al eerder gemeld is voetbal een belangrijke concurrent van de muziek, omdat zij al in groep 4 werven en daarmee veel potentiële muzikanten wegkappen voor de neus van de muziekschool. Moeten we dan eerder beginnen met het promoten van de blaasmuziek? Of simpelweg eerder beginnen met de algehele muzikale opvoeding? Dit zou dan weer te maken kunnen hebben met het eerder genoemde sociale effect van een hobby. Als je de kinderen opvoedt met blaasmuziek is de kans waarschijnlijk groter dat ze het later ook sneller leuk vinden.

Muziek

Opvallend is te noemen dat geen van eerder genoemde onderzoeken uitgebreide informatie geeft over het maken van muziek (uitvoerende kunst) door de jeugd. Alleen Qrius laat in hun onderzoek weten dat 12% van de tienjarigen tenminste 1 keer per week muziek maakt met een instrument en 7% met de computer. Verder luistert wel 40% van de kinderen tenminste eens per week naar muziek.

Dit wil dus zeggen dat de kinderen over het algemeen nog maar heel weinig bezig zijn met muziek. Minder dan de helft luistert naar muziek en maar ongeveer 1 op de 8 maakt zelf muziek. Hoe komt het dat muziek nauwelijks een rol speelt in hun leven? Heeft het iets te maken met de eerder genoemde sociale omgeving? We hebben namelijk al eerder gezien dat de sociale omgeving belangrijk is voor de kinderen. Dit zou een interactief middel dus moeten proberen te veranderen.

Het SCP heeft het in hun onderzoek helemaal nergens over muziek. Naast sport behandelen zij als vrijetijdsbestedingen alleen cultuur en media. Maar ook over cultuur spreekt het SCP als iets waar men buiten kan. Het gebruik maken van de culturele diensten berust op een vrijetijdskeuze.

Er is wel duidelijke informatie over de radiozenders waar de kinderen naar luisteren. Boven aan de lijst staan Sky Radio, Q-music en Radio 538. Als ze naar de radio luisteren doen ze dat ongeveer 15 minuten tot een half uur per keer. Dat betekent dat de 40% van de kinderen in groep 5 die naar de radio luisteren al duidelijk bezig zijn met popmuziek en top-40 muziek. Mocht je ze dus iets willen laten ervaren van blaasmuziek, dan is het wel belangrijk om die muzieksmaak mee te nemen in het

ontwerpproces. Het is waarschijnlijk veel leuker voor de kinderen om herkenbare muziek te gebruiken in plaats van muziek die ze helemaal nog niet kennen.

1.5 Inkomsten, bezittingen en merken

Qrius heeft in hun onderzoek ook opgenomen hoe de financiën van de jeugd in elkaar zit. Ze hebben gekeken naar de inkomsten en welke bezittingen ze hebben. Vervolgens hebben ze ook onderzoek gedaan naar de merken van die bezittingen. Wat voor een rol speelt geld voor deze kinderen? Heb je eigenlijk wel geld nodig als je 9 jaar oud bent?

Financiën

De inkomsten van onze doelgroep zijn voornamelijk afkomstig uit twee bronnen: zakgeld en verjaardagsgeld. Er is een hele kleine groep van 2 procent die op die leeftijd kleedgeld krijgt en een iets grotere groep van 7 procent die geld krijgt voor school (eten, drinken). Het zakgeld bedraagt gemiddeld 130 euro per jaar en het verjaardagsgeld gemiddeld 85 euro. De doelgroep heeft dus per jaar ongeveer 215 euro te besteden. Dit is niet heel veel vergeleken met oudere kinderen, maar natuurlijk hebben ze het ook minder hard nodig omdat de ouders nog voor de meeste financiën zorgen. Dit betekent dus dat de kinderen zelf niet zullen beslissen over bepaalde uitgaven, maar dat die beslissingen bij hun ouders liggen. Dit is belangrijk om te weten omdat ouders dus daarmee ook bepalen aan welke hobby er geld wordt uitgegeven.

Overigens zit het geld van de kinderen niet allemaal in het roze spaarvarken. Uit het onderzoek van Qrius bleek dat 44% van de kinderen van 10 jaar al een betaalrekening heeft en dat 53% van deze kinderen zelf spaart. Overigens wordt er ook vóór ze gespaard. Voor maar liefst 67% van de kinderen van 10 jaar.

Bezittingen

De lijst producten die ze kopen met het beetje geld en na sponsoring van hun ouders is behoorlijk groot. De producten die deze leeftijdsgroep bezit zijn te verdelen in een aantal categorieën: speelgoed, apparatuur, niet draagbare apparatuur, geluidsdragers, vervoermiddelen, sportartikelen en communicatie-artikelen. Om te voorkomen dat ik alle producten in deze scriptie in een lijst ga zetten zal ik de belangrijkste behandelen.

Speelgoed is de categorie waar onze doelgroep het meeste van bezit. Naast gezelschapsspellen, legpuzzels, speelgoedbeesten en tekenspullen valt het ook op dat bijna 40% van de kinderen een kindercomputer heeft. Ook heeft 40% speelgoed muziekinstrumenten. Het is vreemd om te zien dat zoveel kinderen een speelgoedinstrument hebben, maar dat slechts een kwart daarvan ook daadwerkelijk echt muziek maakt. Alleen spelen met een speelgoedinstrument is dan blijkbaar niet genoeg om interesse te wekken bij de kinderen voor een echt instrument.

Qua apparatuur staan de MP3-speler en het digitale fototoestel bovenaan met beiden 30%. In de categorie niet-draagbare apparatuur zijn het vooral de radio, CD-speler, TV en DVD-speler die hoog scoren. Deze apparatuur heeft natuurlijk ook geluidsdragers nodig. Deze bestaan vooral uit CD's (66%) en DVD's (70%). Verrassend is om te zien dat de radio en cd-speler hoog scoren terwijl we eerder gezien hebben dat de kinderen helemaal niet zoveel muziek luisteren. Dit wil zeggen dat er waarschijnlijk een hoop kinderen zijn die een radio/cd-speler hebben, maar er niks mee doen.

Om ergens heen te gaan hebben de kinderen wel een vervoersmiddel nodig. Natuurlijk is dit de fiets. 75% van de kinderen van 10 jaar heeft een gewone fiets. 17% heeft een crossfiets en 3% een racefiets. Dit betekent dat tenminste driekwart van de kinderen zelf ergens heen kan fietsen als het moet.

Sportartikelen worden vooral vertegenwoordigd door schaatsen (bijna 50%), skateboards (ongeveer 30%) en skeelers (meer dan 60%). Ongeveer 2% van de kinderen in die leeftijdsgroep van 8 tot 10 heeft een paard of een pony. Dit zijn uiteraard de sportartikelen die de kinderen hebben naast de benodigheden voor hobby's als voetbal, tennis of hockey.

Het bezit van communicatie-artikelen verandert sterk op een aantal punten tussen het 9^{de} en 10^{de} levensjaar. Zo blijft het bezit van een horloge gewoon hetzelfde (bij beiden ongeveer 60%). Maar het bezit van een mobiele telefoon verandert van 17% in het 9^{de} jaar naar 56% als de kinderen 10 zijn. Een gewone computer gaat van 34% naar 52% en een laptop zelfs van 9% naar 24%. Verder loopt het bezit van boeken terug van 90% naar 80%. Dat houdt in dat de kinderen dus tussen hun 8^{ste} en 10^{de} jaar flink wat leren over communicatiemiddelen als mobiele telefoons en computers. Zou hun algehele mediagebruik dan ook veranderen? En wat heeft dat voor effect op de mogelijkheid ze te enthousiasmeren voor blaasmuziek?

Merken

Het merk dat de jeugd koopt is vooral bedrijven belangrijk die deze doelgroep wil aanspreken. Merken die volgens Qrius populair zijn omvatten o.a.: Nike, Adidas, Samsung, Nokia, G-Star, Coca Cola, Apple en Albert Heijn. Modezaken waar onze doelgroep vooral hun kleding en schoenen koopt zijn: C&A, H&M, Hema, Bristol en Zeeman/Wibra.

We kunnen duidelijk zien dat de kleding die de kinderen dragen bij de wat goedkopere kledingwinkel wordt gekocht. Voor dit onderzoek is het minder relevant om te weten welk merk kleren de kinderen kopen, omdat deze keuze voor een groot deel nog bij de ouders ligt.

1.6 Mediagebruik

Het mediagebruik is in dit onderzoek erg belangrijk. Met deze informatie kunnen we kijken via welke weg de doelgroep het gemakkelijkst is aan te spreken en waarmee de boodschap het beste kan worden overgebracht. Als eerste zullen we kijken naar wat cijfers uit eerder genoemde onderzoeken. Vervolgens zullen we wat dieper ingaan op het gebruik van de verschillende media.

Algemene cijfers

Qrius heeft in 2009 onderzocht hoeveel minuten per dag kinderen gemiddeld aan een medium besteden. Onderstaande tabel geeft weer hoeveel dit is voor kinderen van 10-11 jaar.

Medium	Aantal minuten
TV	66 minuten
Radio	14 minuten
Tijdschriften	7 minuten
Dagbladen	3 minuten
Mobiele telefoon	8 minuten
Internet	38 minuten
Games	45 minuten

(aantal minuten dat kinderen van 10-11 jaar per dag aan een medium besteden, Qrius, 2009)

Televisie

Er zijn een aantal dingen die opvallen aan dit onderzoek. Zo wordt er veel tijd besteed aan het kijken naar de televisie, maar dit is volgens Qrius minder intensief dan in 2007. Het kijken naar de TV is in deze leeftijdsgroep afgenomen met 4%. Er wordt ook veel meer naar losse TV-programma's gekeken via 'Uitzending Gemist' of Youtube. Juist voor de programma's die kinderen interessant vinden blijkt dat ze de TV helemaal niet meer nodig hebben, maar alles op internet bekijken wanneer zij er tijd voor hebben. Zenders die voornamelijk worden bekeken door de doelgroep zijn: Nederland 3, Z@PP, Disney XD, Nickelodeon en Ketnet.

Televisie zou dus een goed medium zijn om de kinderen aan te spreken. Het enige nadeel is, is dat het niet op een persoonlijke manier is. Zeker als we van het muziekmaken een sociale gebeurtenis willen maken.

Radio

Het gebruik van de radio is ten opzichte van 2007 ongeveer gelijk gebleven, maar nog steeds geven veel kinderen de voorkeur aan hun eigen muziek op hun MP3-speler. De paar minuten radio die wordt geluisterd wordt vooral omhoog getrokken door een kleine groep die veel radio luistert. Dit strookt met wat we eerder hebben gezien. Weinig kinderen luisteren naar de radio, maar ze hebben wel vaker een MP3-speler in hun bezit. Radio zou dus niet echt een geschikt medium zijn om de kinderen te bereiken, maar als ze zelf liedjes op hun MP3-speler zouden zetten bereik je er al meer.

Printmedia

Dit medium heeft het de afgelopen jaren onder kinderen niet gemakkelijk gehad. Zeker met de opkomst van de nieuwe media. Kinderen zouden zelfs geen behoefte meer hebben aan printmedia. Het onderzoek van Qrius wijst echter uit dat de weerstand tegen lezen over het algemeen wel meevalt. Tijdschriften vormen vaak een rustpunt in het drukke media-overgoten wereldje van de kinderen. Niet alles hoeft altijd digitaal en interactief te zijn. Tijdschriften die door de doelgroep vaak worden gelezen zijn: de Donald Duck, Jetix Magazine, Nickelodeon Magazine, Zo zit dat, Girlz! en het Meidenmagazine. Een tijdschrift zou dus wel mee kunnen helpen om informatie te verstrekken, maar zal nooit de mogelijkheid tot interactiviteit die andere media wel bieden.

Mobiele telefoon

Mobiele telefonie is een medium dat vooral bij 10-jarigen begint op te komen. Het wordt door hen echter nog wel vrij traditioneel gebruikt, vooral om te bellen en te sms'en. Overigens geven ze de voorkeur aan SMS of chatten op MSN in plaats van bellen. Vandaar dat ze maar gemiddeld 8 minuten per dag telefoneren. Het aantal gebruikers is overigens wel sterk gestegen. In 2007 belde tenminste 34% van de kinderen van 10 eens per week. In 2009 is dit gestegen naar 42%. Als deze steiging door zou zetten, ook met het oog op de technologische ontwikkelingen, is de mobiele telefonie wellicht een medium wat een belangrijke rol zou kunnen spelen bij het ontwerpen van een nieuw interactief middel.

Internet

Internet is niet meer weg te denken uit ons leven. Het is als medium bijna ongrijpbaar. Niet alleen wat betreft de mogelijkheden, maar ook in de manieren van gebruik. Echter kinderen gebruiken vrij weinig van de mogelijkheden die internet biedt. Ze hebben de neiging elkaar op internet op te zoeken waardoor er een paar sites veel worden bezocht. In de leeftijd van 10-11 jaar zijn de volgende 5 websites het meest bezocht:

1. Hyves (41%)
2. MSN Messenger (29%)
3. Google (27%)
4. Youtube (21%)
5. Spele.nl (15%)

De belangrijkste activiteiten die de kinderen op internet ondernemen zijn ook samen te vatten in slechts een paar activiteiten:

- E-mailen (68%)
- Filmpjes bekijken (70%)
- Chatten (72%)
- Informatie zoeken voor school (78%)
- Online gamen (80%)
- Gericht sites bezoeken (67%)

Voor het gebruik van communicatie met anderen is internet natuurlijk uitermate geschikt. Hier zijn vooral MSN Messenger, Hyves, maar ook Habbo Hotel de websites met het meeste totaalbereik (percentage kinderen dat de internetsite de afgelopen twaalf maanden minstens 1 keer heeft bezocht).

Voor online games geldt ditzelfde vooral voor spele.nl, spelletjes.nl, spelen.nl en speeleiland.nl. En andere diverse websites worden vooral vertegenwoordigd door Nickelodeon.nl en Jetix.nl.

Internet biedt dus als platform genoeg mogelijkheden om de kinderen blaasmuziek te laten ervaren. Vooral omdat het zo'n groot bereik heeft. De vraag is op welke manier je de kinderen dan het beste kunt aanspreken. Via een filmpje, een spel, of misschien op een andere manier?

Games

Zoals het onderzoek van Qrius laat zien heeft het spelen van games duidelijk zijn hoogtepunt in de leeftijd van 10 tot 11 jaar. 94% van deze kinderen speelt minimaal 1 keer per week een digitaal spelletje of game op wat voor manier dan ook. In totaal spelen ze gemiddeld 45 minuten per week. Bijna twee derde van de kinderen is in het bezit van 1 of meerdere spelcomputers.

De meest populaire game bij kinderen van 10-11 jaar is Mario Kart (*Qrius, 2009*). Daarnaast zijn 'casual games' (kleine spelletjes op internet zoals op spele.nl) ook een populaire vorm van gaming bij deze leeftijdsgroep.

Een spel is dus een goede manier om de kinderen te bereiken, omdat bijna alle kinderen vaak spelen. Daarnaast hebben we al eerder gezien dat kinderen door te spelen ook nog eens gemakkelijk iets kunnen leren. Zelfs de sociale omgeving kan worden betrokken in een spel. Ouders, vriendjes, zelfs de docent zou mee kunnen doen. De vraag is dan nog wel via welk medium dit het beste zou kunnen? Of zijn er misschien al ontwikkelingen op technologisch gebied die een oplossing bieden?

1.7 Conclusies

Als we kijken naar de vorige paragrafen zijn er een aantal conclusies die we kunnen trekken. De sociale omgeving heeft veel invloed op de kinderen van 8 tot 10. Een eventueel interactief middel zou misschien wel voor meerdere gebruikers ontworpen moeten worden. Het kind, de docent, de ouders, maar ook de vriendjes en vriendinnetjes.

Zodra je de kinderen iets wil leren over blaasmuziek moeten we letten op hun manier van leren: gericht op ervaren, samen leer je meer dan alleen, van geheel naar deel.

In hun vrije tijd is spelen een belangrijke bezigheid is. Of het nu gaat om gezelschapsspellen, buitenspelen, sporten of gamen. Een goede manier om aandacht te krijgen van de kinderen zou kunnen zijn via een spel. Zeker omdat spelen nauw verwant is aan het zojuist genoemde ervaren.

Om er voor te zorgen dat kinderen een hobby leuk vinden moet het geen saaie individuele activiteit, maar juist een sociaal gebeuren worden. De muzieksmaak is ook leidend voor het ervaren van blaasmuziek. Het is waarschijnlijk veel leuker voor de kinderen om herkenbare muziek te gebruiken in plaats van muziek die ze helemaal nog niet kennen.

Geld heeft voor de kinderen nog weinig betekenis, omdat ze zelf nog niet beslissen over veel uitgaven. De hobby wordt nog door de ouders bepaald omdat zij hiervoor betalen.

Qua mediagebruik zijn er een aantal media die wel geschikt zijn om de kinderen aan te spreken, en sommige minder geschikt. Internet, games en televisie zijn media die perspectief bieden om de

kinderen aan te spreken. De kinderen maken hier veel gebruik van en ze bevatten (behalve televisie) ook nog een hoge mate van interactiviteit. De radio wordt te weinig gebruikt door de doelgroep. Printmedia zou een goede manier zijn om kinderen te informeren, maar biedt weinig mogelijkheid tot interactiviteit. De mobiele telefoon wordt nog te weinig gebruikt, maar kan eventueel een goede mogelijkheid zijn als de huidige stijgende lijn in het gebruik wordt doorgezet.

1.8 Persona

De hierboven genoemde conclusies zullen we hieronder samenvatten in een persona (een archetype van onze doelgroep). Met behulp van deze persona kunnen we de doelgroep een stukje beter begrijpen en het helpt bij het ontwerpen van een nieuwe manier om de kinderen voor blaasmuziek te motiveren.

Persona Joris van Doorn



Naam:	Joris van Doorn
Woonplaats:	Tilburg
Leeftijd:	9
School:	Openbare Basisschool de Heerevelden
Hobby's:	Tekenen, spelletjes op de computer, voetbal.
Broers en zussen:	2 jongere broertjes

School

Joris zit in groep 5 van de Openbare Basisschool de Heerevelden in Tilburg. Hij gaat iedere dag op de fiets naar zijn school. Het is ongeveer tien minuten fietsen en dat doet hij samen met zijn jongere broertje Thomas. Hij werkt hard op school en vindt het leuk om nieuwe dingen te leren. Hij is alleen niet zo heel goed in geschiedenis, omdat hij dat wat minder leuk vindt. Het allerleukst aan school vindt hij de pauzes. Dan kan hij namelijk met zijn vriendjes voetballen op het schoolplein.



Vorige week had Joris voor het eerst muziekles van juffrouw Mieke. Hij weet nog niet zo goed wat hij ervan vindt. Hij vindt het wel eng om liedjes te moeten zingen met de klas samen, omdat zijn vriendjes het eigenlijk maar stom vinden. Zelf vindt hij het stiekem wel leuk, maar zal dat niet aan iemand vertellen.

Als hij thuiskomt van school maakt hij zijn huiswerk altijd zo snel mogelijk af, zodat hij tijd heeft voor andere dingen.

Vrije tijd

Zodra Joris thuis klaar is met zijn huiswerk vraagt hij aan zijn moeder of hij op de computer mag. Als dit mag dan gaat hij met zijn vriend Thijs op MSN praten over van alles. Ook kijkt hij filmpjes op Youtube. Vaak zijn het



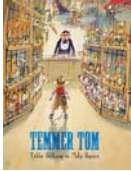
grappige filmpjes of filmpjes over mooie goals van oude voetbalwedstrijden. Ook speelt hij spelletjes op spele.nl. Hij speelt vaak een schietspelletje of een racespelletje. Maar deze zijn lang niet zo leuk als Mario Kart op de Wii. Dit speelt hij vaak als er een vriendje komt spelen.

Op woensdagavond heeft Joris voetbaltraining bij Voetbalvereniging RKsv Ons Vios in het F1 team. Hier voetballen zijn vriendjes ook en dat is altijd wel gezellig. Op zaterdag hebben ze vaak wedstrijd. Zijn vader en moeder komen dan kijken.





Als hij geen zin heeft om te computeren of te spelen op de Wii dan kijkt Joris naar de televisie. Hij kijkt het liefst naar Disney XD omdat daar de leukste programma's komen, maar hij vindt Nickelodeon ook wel leuk. Zijn favoriete programma is Phineas & Ferb.



Voor het slapen leest hij altijd nog een paar pagina's uit een boek. Hij is nu bezig met het lezen van Temmer Tom. Een boek waarin Tom zijn vader helpt over zijn angst voor dieren heen te komen door een eigen circus op te richten.

Techniek

Joris heeft pas geleden voor zijn verjaardag een digitale camera gekregen. Daarmee is hij nu van allerlei dingen foto's aan het maken die hij vervolgens op de computer zet. De computer is eigenlijk van zijn vader, maar Joris zit er veel vaker achter.



Verder heeft Joris op zijn slaapkamer een radio, maar geen televisie. Hij wil er eigenlijk wel eentje, maar dat mag niet van zijn ouders. Beneden naast de televisie staat een Wii die hij en zijn broertjes van Sinterklaas hebben gekregen. Daarmee speelt hij vooral Mario Kart, maar ook Wii Sports.



Hij heeft ook een Nintendo DS, maar daar speelt hij eigenlijk alleen maar in de vakantie mee als hij heel lang in de auto moet zitten.

2 Bestaande middelen

Zijn er al middelen om ervoor te zorgen dat de kinderen uit groep 5 zin krijgen om met blaasmuziek te beginnen?

Natuurlijk zijn instanties als de muziekschool en muziekvereniging hard bezig om jonge leden te werven voor het voortbestaan van zowel school als vereniging. Belangrijk ook in dit proces is ook de basisschool waar de kinderen zich dagelijks bevinden. Deze drie instanties werden op een symposium in 2007 over Jongeren en Blaasmuziek al neergezet als een belangrijke driehoek. Samenwerking tussen deze drie instellingen moet ervoor zorgen dat ze jeugd kunnen motiveren om meer met blaasmuziek te gaan doen.

Er zijn op dit moment al talloze manieren waarop instanties jeugd stimuleren aan blaasmuziek te beginnen. In het komende hoofdstuk ga ik enkele belangrijke middelen behandelen. Deze zijn al dan niet digitaal of interactief en geven duidelijk weer hoe er op dit moment wordt omgesprongen met de uitdaging die wordt gesteld: Het motiveren van kinderen voor blaasmuziek.

2.1 Windkracht 6

Een lesmethode die momenteel veel wordt gebruikt is het Windkracht 6 project van Kunstfactor uit Utrecht. Kunstfactor is het landelijk sectorinstituut amateurkunst. Zij zijn gesprekspartner voor overheden, beleidsmakers en opinievormers en stimuleren het debat over de amateurkunst. Zij hebben een Promotie en Educatie Pakket ontwikkeld speciaal voor kinderen uit groep vijf (8 tot 10 jaar).

Inhoud van het pakket

In vier lessen krijgen de kinderen informatie over alles wat met blaasmuziek te maken heeft. De eerste les omvat alle soorten blaasmuziek, met algemene informatie. De tweede les gaat over de houtblazers, nummer drie over de koperblazers en de laatste les over het slagwerk.

Naast de lesopdrachten bevat het pakket een aantal spelletjes zoals het memoryspel, waar het gaat om het visueel herkennen van de verschillende instrumenten. Daarnaast bevat het pakket ook het Maestro Muziekspel. Hierbij gaat het juist om het auditief herkennen van de verschillende instrumenten met behulp van bijgevoegde audio-cd. Als laatste is er de dvd. Die bevat filmpjes over de verschillende instrumenten, de dirigent en ervaringen van muzikanten van verschillende leeftijden.

Interactieve opdrachten

Het interessante aan deze lesmethode is dat hij per les gebruik maakt van een aantal vaste onderdelen en een aantal variërende onderdelen die nodig zijn omdat het onderwerp per les verandert. Naast opdrachten zoals het luisteren naar geluidsopnamen om instrumenten te leren herkennen zijn er ook veel opdrachten die een hoge mate van interactiviteit vragen van de leerlingen.

Zo stelt één van de opdrachten dat de leerlingen met een rietje en een glas gevuld met water zo lang mogelijk belletjes moeten blazen in het glas. Zo kunnen ze meten wie de langste adem heeft in de klas. Hoewel dit niets te maken lijkt te hebben met het bespelen van een klarinet is het een duidelijke manier om aan te geven dat je voor het blazen een lange adem nodig hebt. Zo zijn er nog enkele opdrachten waarbij het spelen van een blaasinstrument wordt geïmiteerd op een simpele manier. Voorbeelden hiervan zijn:

- In de maat van de muziek marcheren als een fanfare. Achter elkaar aan door de klas lopen, om de kinderen de maat te leren voelen.

- Een vloeipapiertje op een kammetje doen en erop blazen zodat het geluid maakt en tegen je lippen trilt. Zo imiteer je het spelen van een saxofoon of een ander instrument dat gebruik maakt van een riet.
- Een tuinslang en trechter gebruiken als toeter om een koperen blaasinstrument te imiteren en de werking van het instrument duidelijk te kunnen maken.
- Van dozen, blikken, plastic ribbelflessen en andere materialen een eigen slaginstrument maken en laten horen dat verschillende materialen andere tonen creëren. Zo kunnen leerlingen hun creativiteit kwijt en verschillende ritmes leren.

Al deze voorbeelden zijn praktische, simpele manieren om iets moeilijks als blaasmuziek weer te geven. De kracht zit in de eenvoud en het lijkt erop dat dit een belangrijk gegeven is om de jeugd iets te leren.

DVD

Een digitaal onderdeel van de lesmethode is de dvd die in het pakket zit. Naast dat deze gebruikt wordt voor het eerder genoemde Maestro Muziekspel bevat de dvd ook een aantal filmpjes die passen bij de lessen.

Vier personen uit verschillende orkesten vertellen in vier lessen iets over zichzelf, hun instrument en over hoe zij bij blaasmuziek terecht zijn gekomen. Ook komen vier professionele muzikanten aan het woord. Zij spelen hetzelfde instrument als de personen uit het verhaal. Gekeken wordt wat het verschil is tussen de twee. Ook laten ze een muziekstuk horen met daarin de solist die zojuist aan het woord is geweest om eens te laten horen hoe het instrument kan klinken.

Als laatste komt het personage “Meneer van Fare” aan het woord. Hij zoekt een orkest maar moet leren dirigeren. Hij gaat op onderzoek uit en zoekt uit wat dirigeren precies inhoudt. Op een komische manier krijgen de leerlingen te weten hoe het is om dirigent te zijn en wat deze allemaal doet. Ook leert hij de kinderen over de verschillende instrumenten die worden besproken in de les.

Zelf muziek maken

Een laatste manier om de leerlingen gevoel te laten krijgen voor blaasmuziek is het zingen van een lied. Iedere les zingen de leerlingen een ander lied met verschillende melodie en tekst waardoor ze iets leren over instrumenten waarover ze zingen. Een regel uit het lied over de houtblazers gaat als volgt:

“De klarinet en de hobo die zijn van hout dat zie je zo. Die grote pijp, ja die kolos, dat noemt men ook wel takkenbos. Die knort heel erg, je schrikt je rot, zijn echte naam is de fagot.”

Deze liedjes zijn een vast onderdeel van de les en bevatten termen en feiten die ook in de gewone lessen naar voren komen. Het is een speelse manier om deze te onthouden.

Aan het einde van de lessen is het de bedoeling dat de kinderen de liedjes die ze geleerd hebben ten gehore brengen aan hun ouders, grootouders, vriendjes en vriendinnetjes. Samen met de muziekschool wordt er dan een concert gegeven. Zo proberen ze ook de sociale omgeving bij het proces te betrekken.

Ervaringen met Windkracht 6

Het pakket wordt over het algemeen goed ontvangen. Er zijn er nu zo’n 1000 verspreid over heel Nederland. Momenteel wordt er een enquête gehouden over het gebruik van het pakket en of het ook daadwerkelijk kinderen motiveert blaasmuziek te gaan spelen. De resultaten hiervan zijn echter pas bekend na het schrijven van deze scriptie.

Naar aanleiding van een gesprek met Gert Bomhof van Kunstfactor zijn er een aantal punten naar voren gekomen waar je op zou moeten letten op het moment dat je kinderen wil motiveren voor blaasmuziek:

- Om te motiveren moet je zorgen dat blaasmuziek deel wordt van de sociale omgeving van het kind. Het is heel belangrijk om ook ouders, grootouders, vriendjes en vriendinnetjes deel te laten zijn van het proces.
- Er moet een bepaalde laagdrempeligheid aanwezig zijn, zodat de doelgroep gemakkelijker in aanraking komt met de blaasmuziek.
- Het gat tussen simulatie en echt moet kleiner worden. De stap tussen spelletjes en een echt instrument is nu nog te groot.

Conclusie

Al aan de inhoud kunnen we zien dat een aantal bevindingen uit het eerste hoofdstuk op deze lesmethode van toepassing zijn. Als we kijken naar de manier waarop kinderen leren sluit het pakket goed aan. Het begint met het uitleggen van het geheel en vervolgens behandelen de lessen een gedeelte. Er wordt met spelletjes, audiofragmenten en filmpjes een schijnbaar complete ervaring aangeboden. En natuurlijk is het dan de bedoeling dat de leerlingen samenwerken en de spelletjes spelen.

De interactiviteit van een aantal opdrachten zorgt er ook voor dat de ervaring van muziek maken goed wordt weergegeven op een simpele manier. Net als het zelf zingen van de liedjes.

Wat nog niet helemaal gebeurt is het betrekken van de sociale omgeving van het kind. Ouders, grootouders en vriendjes kunnen wel komen kijken bij het eindconcert, maar tussendoor is het ook belangrijk dat het kind de ervaring kan delen. Wellicht is daar nog verbetering mogelijk. Ook het gat tussen de simulatie van een instrument (de spelletjes) en een echt instrument is nog te groot. Ook daar zou eventueel iets voor verzonden kunnen worden.

2.2 Blazersschool

De blazersschool is een veelgebruikt middel van fanfares en harmonieën om jeugd te werven voor hun vereniging. Een harmonie die gebruik maakt van dit middel is de Koninklijke Harmonie Deurne.

Wat houdt het in?

Kinderen van 8 tot 10 kunnen zich inschrijven om een bepaald instrument te kunnen proberen. Het traject wat ze volgen bestaat uit 4 individuele lessen en een uitvoering voor de ouders. De eerste les krijgen ze het instrument van hun keuze voor het eerst in hun handen. Ze leren hoe ze het vast moeten houden en hoe ze een toon kunnen maken. Ze krijgen het instrument mee naar huis en krijgen een weekje om te oefenen.

In de lessen daarna oefenen ze op het muziekstuk wat ze in de laatste les samen zullen spelen samen met de jeugdleden van de harmonie. De jeugdleden hebben de gevorderde muziekpartijen en de nieuwe leerlingen hebben een partij die bestaat uit maximaal 4 noten. Door deze 4 noten mee te spelen krijgen ze een idee hoe het is om met een orkest mee te spelen.

De uitvoering op de laatste bijeenkomst is vooral bedoeld voor de ouders. De ouders zijn volgens jeugdcoördinator Johan Verbakel een erg belangrijke factor: "Als de ouders geen toestemming geven aan de kinderen om op muziekles te gaan dan gebeurt er helemaal niks." De uitvoering is dus niet alleen voor de kinderen heel belangrijk maar ook de ouders moeten overtuigd worden.

Na de uitvoering krijgen de ouders de gelegenheid om hun kinderen in te schrijven voor muziekles bij de muziekschool in Deurne (RiCK).

Ervaringen van de KHD

Jeugdcoördinator Johan Verbakel zegt dat er eigenlijk alleen maar positieve reacties zijn op het muziekproject. Niet alleen zijn er veel aanmeldingen voor de blazersschool (27 in 2009), maar er worden vervolgens ook veel kinderen ingeschreven voor de muziekles (18 uit diezelfde lichteing). Dit is natuurlijk erg belangrijk voor het voortbestaan van de vereniging.

De reden dat het werkt is omdat het volgens dhr. Verbakel een ontzettend laagdrempelig project is. Ze werven de kinderen op de basisscholen en de harmonie zorgt voor de instrumenten. Door een lichte sturing kunnen ze er ook voor zorgen dat er wat meer koperblazers, of juist meer houtblazers zijn voor het project. Vooral de persoonlijke aandacht die de kinderen krijgen werkt heel erg goed. Doordat het kind aandacht krijgt gaat het ook meer zijn best doen om het goed te doen.

Conclusie

Bij de blazersschool zien we de ouders weer terugkomen als belangrijke factor. Zij bepalen welke hobby een kind gaat proberen en het is dus belangrijk om ze bij die keuze te betrekken. In dit geval gebeurt dat door middel van de uitvoering aan het einde van de lessen. Omdat de kinderen het instrument mee naar huis krijgen worden de ouders er ook thuis mee geconfronteerd. Dit zorgt al voor meer betrokkenheid dan bij het eerder genoemde PEP-pakket.

De blazersschool is een ultiem voorbeeld van leren door te ervaren. De kinderen krijgen het instrument in hun handen vanaf het begin en worden onderwezen in hoe het te gebruiken. Zo kunnen ze er direct achter komen of ze het leuk vinden of niet. Vervolgens is de link naar de harmonie ook snel gemaakt. De blazersschool is dus een goede manier voor een vereniging om leden te werven.

2.3 Muziekscholen

De muziekscholen spelen uiteraard ook een belangrijke rol bij het enthousiasmeren van de jeugd voor blaasmuziek. Dit onderzoek concentreert zich vooral op de muziekscholen in het zuiden van het land.

Nieuwe Veste - Breda

Allereerst de muziekschool Nieuwe Veste in Breda. Dit is een relatief grote muziekschool met meer dan 80 muzikleraren en een indrukwekkend gebouw midden in het centrum van Breda.

Na een gesprek met de coördinator Jan Vos bleek dat de Nieuwe Veste aanvankelijk niet aan directe werving van nieuwe leerlingen doet. Zij gaan er van uit dat de verenigingen in Breda en omstreken ervoor zorgen dat er nieuwe leerlingen komen. Dit is volgens dhr. Vos ook veel interessanter voor de leerlingen en hun ouders zelf. Omdat ze via de vereniging vaak goedkoop een instrument kunnen huren en ze via de vereniging ook korting krijgen op de muzieklessen. Er is uiteraard wel ieder jaar een open dag waar iedereen langs kan komen om te kijken hoe het er op de muziekschool aan toe gaat.

Als ze eenmaal op muziekles zitten probeert de Nieuwe Veste de leerlingen wel gemotiveerd te houden. Volgens dhr. Vos is muziek maken vooral een sociale gebeurtenis en het belangrijkste is om het gevoel van saamhorigheid te creëren. Daarom worden de kinderen eigenlijk vanaf het begin gestimuleerd samen te spelen. Er zijn op de muziekschool zelf verschillende orkesten en bands waar de leerlingen in mee zouden kunnen spelen. Die treden ook minstens twee keer per jaar op in bijvoorbeeld het verpleeghuis of op het Cultuur Middaguur bij de kerk naast het Begijnhof. De verenigingen organiseren ook regelmatig een samenspelmiddag waar ook de docent van de muziekschool bij betrokken wordt.

Ieder kwartaal krijgen de kinderen een rapport mee naar huis waar ze hun vorderingen kunnen zien en waarmee ze ook naar hun ouders toe kunnen laten zien hoe het gaat. De ouders kunnen aan de hand van dit rapport een gesprek krijgen met de leraar. Zo worden zij er ook betrokken. Dit is heel belangrijk voor de kinderen omdat zoals eerder gezien het vaak van de ouders afhangt of een kind begint danwel doorgaat met muziek maken.

Rick - Zuid-oost Brabant / Midden Limburg

Rick (Regionaal Instituut voor Cultuur- en Kunsteducatie) is actief in 7 gemeenten in het zuid-oosten van Brabant en midden-Limburg. Rick verzorgt onder meer muzieklessen, danslessen, toneel- teken- en schilderlessen voor jong en oud.

Rick is momenteel gestart met een aantal programmalijnen die vallen onder de noemer: "Er zit muziek in jou." De uitgangspunten van deze projecten zijn:

- Zoveel mogelijk kinderen in het basisonderwijs op een laagdrempelige manier actief laten musiceren op hun eigen niveau.
- Samenwerken met het regulieren onderwijs door middel van een aantal langlopende muziekprojecten.
- Het muziekonderwijs moet worden uitgevoerd door vakbekwame, gemotiveerde en enthousiaste muziekpedagogen.
- Samenwerking met het lokale amateurkunstveld.
- Doorlopende muzikale leerlijn.
- Opedane kennis uitdragen en delen met anderen.

Er zijn in totaal een viertal programmalijnen ontwikkeld voor de basisschool.

Sing Up

Rick laat kinderen in groep 1 al kennismaken met muziek. Met het Sing Up-project staat het samen zingen onder schooltijd centraal. Dit project sluit aan bij een gelijknamig project van Kunstfactor. De doelstelling die Rick nastreeft met dit project is vooral het structureel verzorgen van goed zangonderwijs op de basisschool. Daarnaast proberen ze een brug te slaan van 'school naar huis' door het organiseren van zogenaamde inspiratiemomenten voor de ouders, zodat zij samen thuis met het aangeleerde verder kunnen gaan. Dit project loopt van groep 1 tot en met 4. Sing up lijkt hiermee goed in te spelen op het betrekken van de ouders en het leren door te ervaren. Het gaat echter niet over blaasmuziek, maar over zang. Zoals in de het eerste hoofdstuk gezegd, zijn ze pas in groep 5 groot genoeg voor een echt blaasinstrument. Wel positief is dat ze met dit project al op jongere leeftijd te maken krijgen met muziek. Zo heeft muziek al weer meer kans ten opzichte van het voetbal.

Muziekwinkel

Nadat er met het Sing Up-project een goede muzikale basis is gelegd vindt er in groep 4 en 5 verdere verdieping plaats. In de Muziekwinkel staan het samen zingen en musiceren centraal, maar krijgen ze ook een theoretische basis aangeleerd. Gedurende het jaar maken de leerlingen kennis met diverse instrumenten, bespeeld door andere leerlingen. Zo wordt hun kennis van instrumenten verdiept.

De kinderen werken toe naar een slotuitvoering waaraan ook verschillende muziekdocenten meedoen. De lessen zijn groepsgewijs en samen musiceren en zingen blijft het uitgangspunt.

Het bijzondere aan dit project is dat de kinderen een jaar lang kunnen rondkijken en ervaren. Ze hoeven zich nog niet te binden aan een instrument. Door te proberen kunnen ze zelf ontdekken welk instrument het beste bij ze past. Zo is de kans groter dat het kind later ook echt muziek gaat maken met dat instrument.

Muziek met een staartje

Het uitgangspunt bij dit project is dat kinderen niet naar de muziekschool gaan, maar de muziekdocent onder schooltijd naar de klas komt. Zo krijgen alle kinderen de kans om mee te doen. De kinderen leren per week een liedje waarbij steeds een ander instrument centraal staat. De week erna krijgen ze dat instrument in de klas te zien. Dit project duurt een jaar lang en wordt met een slothappening afgesloten: dat kan variëren van een project op school waar de kinderen zelf op het podium staan, tot een bezoek aan een lokaal theater waarbij alle muziekdocenten nog een keer optreden en alle liedjes nog een keer voorbij komen.

Het bijzondere aan dit project is dat de muziekdocenten, die normaal alleen individuele lessen geven, nu een keer echt voor de klas komen staan. Ze worden uitgedaagd hun instrument op een leuke manier te presenteren. De praktijk wijst uit dat met elke les die ze geven het enthousiasme toeneemt. Zowel bij leraar, als leerlingen.

Dit project zorgt er dus voor dat de kinderen direct in aanraking komen met verschillende instrumenten en kunnen meemaken wat zo'n instrument allemaal kan. Horen hoe een instrument kan klinken is voor de kinderen ook een moment van inspiratie.

Naar het IMMO-orkest

Het einddoel van de programmalijnen is dat de school een eigen schoolorkest heeft met kinderen uit de groepen 5 tot en met 8. Dit kan zowel een activiteit onder schooltijd als na school zijn. Ook hier draait het weer om het samenspel waarbij de orkestleider er voor moet zorgen dat iedereen mee kan spelen op zijn eigen niveau. De hele klas doet mee en Rick zorgt voor de orkestleiders en aangeschafte of uitgeleende instrumenten. Het is uiteindelijk geen standaard orkest, maar een Iedereen-Mag-Meedoen-Orkest (IMMO).

Hier komt het samenwerken uit hoofdstuk 1 weer in beeld. Door samen muziek te maken creëert de school een ervaring. Niet alleen een muzikale ervaring, maar ook een sociale ervaring. Dit omdat de kinderen met vriendjes en vriendinnetjes samen muziek maken.

SMK - Kerkrade

De SMK is een Muziekschool voor dans- en muziekonderwijs met als verzorgings-gebied de gemeenten Kerkrade, Landgraaf en Brunssum. Zij werven elk jaar binnen het basisonderwijs nieuwe potentiële leerlingen voor de muziekschool. In de maanden mei en juni verzorgen zij concerten op de basisscholen. Deze worden over het algemeen erg enthousiast ontvangen. Probleem is dat zij op hun beurt dit enthousiasme niet over de ouders overgebracht krijgen, die vervolgens al snel afwijzend reageren wanneer het kind een instrument wil leren bespelen.

In 2006 is het SMK een project gestart waarbij samenwerking plaatsvindt tussen de vereniging, muziekschool en de basisschool (de gouden driehoek). Het is van belang dat alle drie de partijen een inbreng hebben in het project. Het doel is namelijk niet alleen leerlingen werven maar ook proberen een orkest te formeren voor de basisschool.

Het project heeft een aantal stappen. Er worden in de maanden mei en juni een viertal introductielessen gegeven aan de leerlingen van de basisschool. Dit gebeurt in de reguliere schooltijd. Naast wat algemene informatie over muziek komen ook specifieke onderdelen aan bod:

- Ritme en melodie.
- Luisteren naar HaFa-instrumenten en instrumentgroepen.
- Het instuderen van een lied dat wordt begeleid door een orkest waaraan steeds weer nieuwe instrumenten kunnen worden toegevoegd. Dit om de kinderen te leren dat het leuk is om samen muziek te maken.

Deze 4 lessen moeten ervoor zorgen dat de kinderen warmlopen voor muziek. In les 3 krijgen de leerlingen een aanmeldingsformulier mee naar huis waarmee ze zich kunnen aanmelden voor bij de vereniging. De vereniging meldt ze vervolgens aan bij de muziekschool.

Gedurende de volgende lesperiode krijgen ze niet alleen persoonlijk muzieklles, maar wordt er ook veel aandacht besteed aan het samenspelen. De verder lesperiode is niet interessant voor dit onderzoek omdat het hier gaat om dat eerste contact. Het project loopt nu al 2 jaar en er zijn 11 leerlingen in het tweede jaar bijgekomen. Dit lijkt weinig, maar als de helft daarvan bij een vereniging bijkomt is dit over 4 jaar 20 leden. Ervanuitgaande dat 25% daar weer afvalt blijven er 15 nieuwe leden over voor 1 vereniging. Dit een behoorlijk substantieel aantal.

Dit project is een praktijkvoorbeeld zoals de SMK probeert de jongeren weer te winnen voor muziek daarbij de blaasmuziek in het bijzonder.

De SMK is er ook van overtuigd dat dit niet de enige mogelijkheid is om het hier gevraagde doel te bereiken. Zo zien ze ook kansen liggen in de buitenschoolse opvang. Hierbij is een samenwerking tussen vereniging en muziekschool ook weer nodig.

2.4 Conclusies

Als we kijken naar dit hoofdstuk kunnen we een aantal conclusies trekken ten aanzien van de manier waarop de kinderen nu worden geënthousiasmeerd voor blaasmuziek .

Samenspel is bij alle methoden erg belangrijk. Samen zingen of samen muziek maken. Het moet bij alle methoden ervoor zorgen dat musiceren een sociale gebeurtenis wordt. Dit strookt ook met wat we in hoofdstuk 1 hebben gezien.

De ouders hebben een belangrijke invloed op de jeugd als het gaat om het motiveren voor muziek. Als de ouders niet achter hun kind staan, of muziek niet interessant genoeg vinden zal het kind al snel iets anders gaan doen. Ook dit komt overeen met de conclusies uit hoofdstuk 1.

Ervaren, proberen en simuleren lijkt te werken voor de meeste methoden. Juist door de kinderen al te laten voelen hoe het is om een instrument vast te houden en te bespelen blijven ze geïnteresseerd. Dit past ook bij het 'nieuwe leren' eerder besproken in dit onderzoek.

De samenwerking tussen muziekschool, basisschool en muziekvereniging is erg belangrijk om ervoor te zorgen dat het maximale uit de projecten wordt gehaald. Als deze samenwerking niet bestaat wordt het moeilijk om de doelgroep aan te spreken. Als dit wel goed gebeurt wordt de ervaring van de jeugd alleen maar vergroot en is de kans groter dat ze het musiceren interessant zullen vinden.

Overigens zijn er ook wel een aantal gebieden waarop nog verbetering mogelijk lijkt. Het betrekken van de ouders gebeurt wel bij de meeste projecten, maar er wordt weinig aandacht besteed aan wat er thuis gebeurt, behalve dan bij de blazersschool. De meeste projecten vinden plaats op school of op de muziekvereniging. Om de ervaring compleet te maken zou er ook thuis aandacht moeten worden besteed aan muziek maken.

3 Technologie in de toekomst

Welke nieuwe trends in de technologie komen er aan die je zou kunnen gebruiken om de doelgroep geïnteresseerd te krijgen voor blaasmuziek?

De technologie van tegenwoordig biedt een hoop mogelijkheden om jeugd via verschillende media aan te spreken. Uit afgelopen hoofdstukken bleken school en thuis de beste plaatsen te zijn om deze kinderen aan te spreken. Daarom bekijken we in dit hoofdstuk deze twee locaties. Per locatie beschrijven we de technologieën die er het meest veelbelovend uitzien om over 5 jaar te dienen als platform voor een interactief middel. Aan het eind van dit hoofdstuk hebben we dan een aantal technologieën die er in de toekomst voor zouden kunnen zorgen dat kinderen gemotiveerd worden voor blaasmuziek.

3.1 Trends en technologie op school

De laatste tijd zijn er een aantal ontwikkelingen op school qua technologie. Volgens dhr. Cöp (<http://trendsinebeeld.blogspot.com>) en Kennisnet.nl zijn twee belangrijke daarvan het gebruiken van het zogenaamde E-learning en het in gebruik nemen van het digitale schoolbord als vervanging van het traditionele schoolbord.

E-learning

Om iets te zeggen over het de technologische vooruitgang van de e-learning moeten we eerst weten wat e-learning is. Op de website www.e-learning.nl staat de volgende definitie:

“E-learning is de verzamelnaam voor het vormgeven van leersituaties (formeel en informeel) met behulp van informatie- en communicatietechnologie (in het bijzonder internettechnologie).”

Het begrip e-learning is in al zijn aspecten te groot om in deze scriptie te behandelen. In deze scriptie gaan we vooral bekijken welke nieuwe technologische ontwikkelingen er zijn op het gebied van e-learning en hoe deze kunnen helpen bij het motiveren van onze doelgroep.

In 2008 heeft Wilfred Rubens, expert op het gebied van e-learning en hoofdredacteur van e-learning.nl, een artikel geschreven over de ontwikkelingen op het gebied van e-learning. Volgens hem zijn er op het gebied van de technologie een drietal ontwikkelingen: de toegankelijkheid en kwaliteit van technologieën, de opkomst van draadloze technologieën en de democratisering van de technologie.

De toegankelijkheid en kwaliteit van technologieën heeft te maken met de vooruitgang van de personal computers en internet. Zie daarvoor paragraaf 3.2 in deze scriptie.

De opkomst van de draadloze technologie zorgt ervoor dat een gebruiker bijna overal en altijd databases en intranetten kan raadplegen. Informatie is niet alleen beschikbaar op een PC met vaste internetaansluiting maar ook op draadloze apparaten. Denk hierbij aan netbooks, e-readers en smartphones. Voor onderwijssituaties biedt dit een grotere flexibiliteit. Kinderen kunnen ook op netbooks in de klas de lesstof lezen. Hierdoor hoeven ze niet per sé naar een speciaal ingericht computerlokaal, maar kunnen ze in de klas blijven zitten.

Een project wat onlangs gedraaid heeft op basisschool De Schakel in Eibergen was genaamd “Het leren van de toekomst”³. Bij dit initiatief van SURnet/Kennisnet kregen de kinderen 3 weken lang hun

³ <http://www.hetlerenvandetoekomst.nl> (2010)

lessen niet op de traditionele manier klassikaal, maar maakten ze gebruik van een aantal technologische vernieuwingen. Zo kregen ze taalles op een e-reader, konden de kinderen vragen beantwoorden met behulp van een smartboard en stemkastjes en hadden ze een eigen laptop (Skoolmate) waarmee ze opdrachten konden maken.

Vanuit haar rol als innovator wilde het SURFNet/Kennisnet Innovatie Programma werken aan de vernieuwing van het basisonderwijs. Zij zijn ervan overtuigd dat het gebruikmaken van de nieuwste technologieën op een didactisch innovatieve manier ervoor zorgt dat er meer tijd ontstaat in de klas en de mogelijkheden groter worden. Als we dus een interactieve manier gaan ontwerpen om de kinderen te motiveren voor blaasmuziek dan zullen we er dus rekening mee moeten houden dat dit soort technologieën over 5 tot 10 jaar heel normaal zijn in de klas.

Een andere technologische ontwikkeling is de zogenaamde “democratisering van de technologie”. Een aantal jaren terug waren scholen afhankelijk van een IT-medewerker om ervoor te zorgen dat ze met bepaalde programma’s aan de slag konden. Tegenwoordig zijn steeds meer programma’s web-based waardoor de gebruiker alleen een internet-browser nodig heeft om gebruik te kunnen maken van een tekstverwerker, presentatieprogramma of spreadsheets.

De toename van het aantal web-based programma’s leiden ertoe dat leerkrachten zelf kunnen beslissen welke software zij kunnen inzetten om de kinderen iets te leren. Ook dit is belangrijk bij het ontwerpen van een nieuw interactief middel.

Digitale schoolbord

Het digitale schoolbord is volgens dhr. Cöp een goede mogelijkheid om digitale content klassikaal te laten zien en te behandelen. Denk hierbij aan: schooltelevisie kijken, instructies over het werken met Word, een powerpointpresentatie geven. Het kan een verrijking van de lessen zijn omdat er ineens een heleboel extra bronnen beschikbaar zijn voor de leerkracht om mee te werken. Bij het uitleggen van de werking van een vulkaan kan hij nu bijvoorbeeld een filmpje laten zien van een uitbarsting. Of op het moment dat de muzikles begint kan hij de werking uitleggen met behulp van een digitale representatie van het instrument.

Het gevaar is dat het slechts een presentatie-tool wordt voor de leerkracht. Leerlingen moeten ook gebruik kunnen maken van het bord op het moment dat het nodig is door bijvoorbeeld sommen te maken of proefopstellingen te creëren.

De uitwisselbaarheid van bestanden is momenteel nog vrij laag omdat verschillende type borden hun bestanden op een andere manier opslaan. Zo kunnen leraren van verschillende scholen vaak hun lessen niet uitwisselen. Deze optie zou er wel moeten zijn, zodat op het moment dat er een les wordt ontworpen deze voor alle type borden beschikbaar is.

Momenteel hebben veel scholen al 1 of meerdere digitale schoolborden in school hangen. Volgens Kennisnet.nl gaat dit de komende jaren alleen maar groeien en zullen in 2015 het grootste deel van de scholen in al hun lokalen een Digibord hebben. Wellicht bestaat er een mogelijkheid om hiervoor content te ontwikkelen om de kinderen te enthousiasmeren voor blaasmuziek.

3.2 Trends in de technologie thuis

In hoofdstuk 1 zagen we al dat er een aantal technologieën veel gebruikt worden door kinderen van 8 tot 10. De pc is hier uiteraard een belangrijke factor, omdat deze vooral wordt gebruikt om te internetten. Daarnaast zijn de spelcomputers zoals bijvoorbeeld de Wii en de Playstation 3 niet meer weg te denken uit de technologische omgeving van kinderen. Verder hebben we gezien dat de televisie een medium is waar ze veel gebruik van maken. Hoe zijn deze media zich aan het

ontwikkelen en wat voor vernieuwingen biedt de toekomst voor deze technologieën? Ligt daar wellicht een mogelijkheid om de doelgroep te kunnen motiveren voor blaasmuziek?

Personal Computers

Aangezien de kinderen uit groep 5 veel gebruik maken van de computer, zowel op school als thuis, kunnen we misschien dat middel gebruiken om ze gemakkelijk de leuke aspecten van blaasmuziek te laten ervaren.

Computers zijn de laatste jaren veel sneller geworden en beschikken over veel meer opslagcapaciteit dan een aantal jaar geleden. Dat houdt in dat de computers van tegenwoordig veel meer mogelijkheden bieden. Daarnaast is de ontwikkeling van breedbandtechnologie ook erg belangrijk. Onderzoek van het CBS toont aan dat het aantal breedbandaansluitingen in Nederland de laatste jaren flink is gestegen. In 2005 had 54% van de Nederlandse huishoudens een breedbandaansluiting. In 2009 is dit aantal al gegroeid tot 77%. Dit heeft ervoor gezorgd dat de er meer geavanceerde toepassingen mogelijk waren voor een groter publiek. Denk hierbij aan bijvoorbeeld video via internet of online simulaties. Daarmee is uiteraard de hoeveelheid internetverkeer ook flink gestegen. Dit geldt ook voor de digitale opslagcapaciteit.

De breedbandcapaciteit heeft op een bepaald moment wel zijn maximum bereikt, maar de komende jaren zal het nog wel veel sneller worden met de aanleg van glasvezel kabels. Hierdoor kunnen er waarschijnlijk nog meer geavanceerde toepassingen worden ontwikkeld voor de computers.

Verder is het netwerk in huis flink uitgebreid door de mogelijkheid verschillende media aan elkaar te koppelen. Zo kan een "mediacenter" ervoor zorgen dat de computer verbonden kan worden met bijvoorbeeld de televisie, zodat mensen in hun huiskamer de films die op hun PC staan opgeslagen op hun TV kunnen bekijken. In de toekomst zullen de apparaten in hun huis nog veel meer met elkaar communiceren. Dit kunnen we ook gebruiken om een ervaring van blaasmuziek compleet te maken.

Spelcomputers

Spelcomputers (consoles) zijn haast niet meer weg te denken uit de huiskamer van het moderne gezin in Nederland. Van de doelgroep speelt 67% van de jongens en 54% van de meisjes wel eens op een console. Er zijn een aantal verschillende spelcomputers die ik in de komende paragrafen wil behandelen. Ten eerste de Wii, vervolgens de Playstation 3 en Xbox 360, en als laatste de handhelds. Welke technologische vernieuwingen staan op het punt door te breken voor deze consoles? Hoe zouden we die kunnen gebruiken om kinderen voor blaasmuziek te enthousiasmeren?

De Wii

Deze console is in 2007 door Nintendo op de markt gebracht als opvolger van de Nintendo GameCube. Nintendo ontworpen de Wii als spelcomputer voor de hele familie. De besturing geldt als meest opzienbarende vernieuwing. De Wii-afstandsbediening stelt de hele familie in staat om samen spellen te spelen omdat het intuïtief werkt. Zo is er geen overvloed aan knoppen, maar is het bewegen van de afstandsbediening vaak genoeg om te interacteren met dat wat er op het scherm gebeurt.

Voorals deze besturing zorgt ervoor dat analoge zaken digitaal kunnen worden weergegeven: Tennissen met een slaande beweging, vissen met een digitale hengel en richten en schieten met een virtueel geweer. Dit effect leent zich natuurlijk bij uitstek om een muziekinstrument weer te geven. Zo zou je bijvoorbeeld een ritme in de lucht kunnen slaan, de schuifbeweging van een schuiftrumpet kunnen imiteren en de speler een orkest laten dirigeren met een simpele beweging.

Uit het onderzoek van Qrius naar games bleek Mario Kart een populair spel bij de kinderen uit de doelgroep. Een racespelletje waarbij je met een sturende beweging van de afstandsbediening de andere spelers te snel af moet proberen te zijn.

Hoewel Nintendo altijd uiterst voorzichtig is met het speculeren over de toekomst heeft de CEO van Nintendo Japan Satoru Iwata laten weten dat de opvolger van de Wii een 3D console wordt. Alleen wil Nintendo daar wel mee wachten totdat er genoeg mensen zijn die een 3D-televisie hebben:

*"We're thinking that the timing should be once the 3D television adoption rates crosses the 30% mark. We're looking at the adoption trends."*⁴

We moeten er dus rekening mee houden dat de Wii in de toekomst waarschijnlijk spel-ervaringen gaat aanbieden in 3D.

De Playstation 3 en Xbox 360

Deze consoles zijn voortgekomen uit respectievelijk de Playstation 2 en Xbox en lijken sterk op elkaar qua besturing. Beiden worden bestuurd met een zogenaamde joypad. Een afstandsbediening met een aantal knoppen en vaak een analoge stick voor vloeiende bewegingen. Deze twee zijn directe concurrenten van elkaar en richten zich meer op de hardcore gamers. De spellen zijn grafisch een stuk mooier dan die op de Wii en deze twee consoles worden dan ook vaak gezien als spelcomputers voor volwassenen. Echter beide hebben ook spellen ontwikkeld voor jongere kinderen. Sony speelt in op de behoefte van de kinderen door middel van My PSP World⁵. Een speciale collectie spellen en applicaties ontworpen voor kinderen.

Voor deze twee consoles is oorspronkelijk Guitar Hero ontwikkeld, waarbij de spelers met een plastic gitaar het gitaarspelen imiteren. Dit spel bleek in 2007 (Cnet.com) te zorgen voor een groei van mensen die echt gitaar wilden leren spelen. Voor gitaar zijn deze twee consoles uiterst geschikt, dus waarom zou het niet mogelijk zijn ook iets te ontwikkelen voor de blaasmuziek? Overigens is Guitar Hero ook op de Wii verkrijgbaar.

Tijdens de laatste E3 expo⁶ hebben zowel Sony als Microsoft (ontwikkelaars van de respectievelijk de Playstation 3 en de Xbox 360) een nieuwe toekomstvisie gegeven.

Sony heeft hun nieuwste ontwikkeling "Move" laten zien⁷. Move speelt net als de Wii in op besturing door middel van beweging. Move bestaat uit twee controllers en een camera met ingebouwde microfoon. Deze twee controllers houdt je in je hand en zo kan de playstation 3 de beweging registreren die je maakt. Volgens Sony is dit een stuk accurater dan bij de Wii. De camera dient naast het communiceren met video ook voor een stukje augmented reality. De game EyePet (<http://www.eyepet.com>) is daar een goed voorbeeld van. Hierbij zie je op de televisie de kamer waarin je speelt weergegeven. Daarin verschijnt vervolgens een huisdier (soort van aapje). Door je handen te bewegen kun je met het beestje spelen. Het laten springen, het iets laten pakken of er simpele spelletjes mee spelen.

In een presentatie van Microsoft⁸ hebben zij hun nieuwe aanwinst "Kinect" laten zien. Met "Kinect" hoeft de speler geen controller meer te gebruiken maar hoeft de speler slechts een beweging te maken om deze vervolgens op het scherm terug te zien. De camera en microfoon van Kinect

⁴ nintendo-wii.nieuwslog.nl. Wordt opvolger Wii een 3d Console?

⁵ <http://mypspworld.com>

⁶ <http://www.e3expo.com>

⁷ <http://www.gametrailers.com/video/gdc-10-sony/62921>

⁸ Kinectimals Video Game E3. <http://e3.gamespot.com/video/6265587>

registreren beweging en geluid. Als de speler springt wordt deze beweging zal de avatar op het scherm ook springen. Dit gebeurt bijvoorbeeld in het spel Kinect Adventures waarbij je bijvoorbeeld kunt raften met een vlot. Door iets te zeggen kun je bijvoorbeeld een commando geven aan je digitale huisdier in Kinectimals (een game waarbij je een digitaal huisdier kunt verzorgen, kan vertroetelen en ermee kunt spelen).

Beide ontwikkelaars zijn dus druk bezig games een stuk interactiever te maken door te proberen de traditionele controllers te laten verdwijnen en bewegingen als input te gebruiken. Als je deze technologie zou kunnen toepassen op bepaalde blaasinstrumenten, kun je door middel van augmented reality het laten lijken alsof je echt een instrument speelt. Dit zou de link kunnen zijn tussen het simuleren en het daadwerkelijk spelen van een instrument.

Handhelds

Deze categorie consoles omvat eigenlijk alle kleine, draagbare spelcomputers zoals bijvoorbeeld de Nintendo DS en de PSP. Vooral de eerste zou zich goed kunnen lenen voor het ontwikkelen van casual games. De mogelijkheden informatie uit te wisselen met deze systemen zorgt ervoor dat kinderen samen spelletjes kunnen spelen op twee verschillende apparaten, zolang het dezelfde systemen zijn. Ze worden over het algemeen bestuurd met een aantal knoppen of met een touchscreen. Ook heeft de Nintendo DS een microfoon en de DSi versie zelfs een camera. Deze combinatie zorgt ervoor dat analoge situaties ook weer digitaal kunnen worden weergegeven.

Op de E3 expo heeft Nintendo de 3Ds handheld console onthuld. Deze nieuwe versie van de Nintendo DS kan zonder bril 3D beelden weergeven. Over een aantal jaar zal het dus heel normaal zijn dat we spelletjes spelen met 3D beeld.

Televisie

De televisie heeft de afgelopen jaren op technologisch gebied veel doorgemaakt. Zo zijn de schermen groter, platter en scherper van beeld geworden. Echter was de basis tot voor kort nog steeds hetzelfde: tv-programma's worden op vooraf bepaalde tijden uitgezonden en de kijker kan kiezen naar welk kanaal hij wil kijken.

Een nieuwe stap is interactieve televisie⁹. Dit is een televisietechniek waarbij interactie mogelijk is tussen de kijkers en de informatie die ze krijgen op het scherm, via de afstandsbediening van de televisie of digitale decoder. Deze interactie kan zowel gebeuren met de producent van de programma's als met de uitzender van de programma's. Voorbeelden van interactieve televisie zijn: meedoen met een quiz, meestemmen met een wedstrijd of surfen op het internet via de televisie. Dit fenomeen is met de opkomst van de digitale televisie de laatste jaren flink gegroeid en zal waarschijnlijk de komende jaren voor de meeste gezinnen in Nederland standaard worden.

Door de TV interactief te maken bereik je op een gemakkelijke manier snel het hele gezin. Door samen voor de TV te gaan zitten en een spelletje te doen worden alle aanwezige familieleden in het proces meegenomen. Als we weten dat het aanspreken van zowel de kinderen als hun ouders erg belangrijk is, biedt dit medium perspectieven omdat het vanuit de traditie al de hele familie aanspreekt.

⁹ Interactieve televisie (http://nl.wikipedia.org/wiki/Interactieve_televisie)

3.3 Conclusies

Kijkend naar de technologieën die zich recent hebben ontwikkeld en nog gaan ontwikkelen in de directe omgeving van de doelgroep kunnen we een aantal dingen concluderen.

E-learning en het digitale schoolbord bieden genoeg mogelijkheden om ervoor te zorgen dat het ervaren van blaasinstrumenten veel interactiever wordt. Zo kunnen leerlingen zelf hun informatie zoeken, filmpjes bekijken en spelletjes spelen via het internet. En dit alles gebeurt in principe in het klaslokaal zelf.

De technologieën waar de kinderen thuis over een aantal jaar over beschikken bieden ook meer dan genoeg ruimte om ze iets interactiefs te laten ervaren. PC's en breedbandaansluitingen zijn nu al beschikbaar in meer dan 75% van de huishoudens in Nederland. Dat getal zal alleen maar groeien en ook langzamerhand overgaan in glasvezelnetwerk.

Meer dan 60% van de kinderen speelt wel eens een spel op een spelcomputer. Kijkend naar het succes van een spel als Guitar Hero zijn ook deze spelcomputers een medium waar je de doelgroep mee zou kunnen aanspreken. Zeker als we kijken naar de ontwikkelingen die eraan komen. Consoles spelen steeds meer in op het besturen van een spel door middel van beweging. Daarnaast is ook augmented reality een ontwikkeling die over een aantal jaar belangrijk zal zijn voor het creëren van een ervaring.

De opkomst en komende groei van digitale interactieve televisie zorgt ervoor dat een traditioneel medium als TV ineens een mogelijkheid tot interactiviteit biedt. Omdat dit medium al door alle leden van de familie wordt gebruikt kan het ontzettend goed dienen om ook de ouders van de kinderen bij hun spelletjes te betrekken.

4 Conclusie: Hoe kunnen interactieve middelen worden ingezet om kinderen van 8 tot 10 jaar uit het zuiden van Nederland te enthousiasmeren voor blaasmuziek ?

Er zijn een aantal manieren waarop de kinderen blaasmuziek zouden kunnen ervaren. Spelen is voor de kinderen een belangrijke bezigheid. Of het nu gaat om gezelschapsspellen, buitenspellen, sporten of gamen. Een goede manier om aandacht te krijgen van de kinderen zou kunnen zijn via een spel. Zeker omdat spelen nauw verwant is aan het zojuist genoemde ervaren. Dit zien we ook in de technologische ontwikkelingen bij de games van de toekomst. Consoles spelen steeds meer in op het besturen van een spel door middel van beweging. Daarnaast is ook augmented reality een ontwikkeling die over een aantal jaar belangrijk zal zijn voor het creëren van een ervaring.

Zelf ervaren, proberen en simuleren lijkt te werken voor de meeste bestaande methoden om kinderen te enthousiasmeren voor blaasmuziek. Juist door de kinderen al te laten voelen hoe het is om een instrument vast te houden en te bespelen blijven ze geïnteresseerd. Een spel zou daar goed op in kunnen spelen, vooral als we weten dat Guitar Hero hetzelfde deed voor de gitaar.

De muzieksmaak is ook leidend voor het ervaren van blaasmuziek. Het is waarschijnlijk veel leuker voor de kinderen om herkenbare muziek te gebruiken in plaats van muziek die ze helemaal nog niet kennen. Dit betekent dat een interactief middel popmuziek zou moeten gebruiken om de kinderen aan te spreken.

Qua mediagebruik zijn er een aantal media die wel geschikt zijn om de kinderen aan te spreken, en sommige minder geschikt. Internet, games en televisie zijn media die in de toekomst perspectief bieden om de kinderen aan te spreken. De kinderen maken hier veel gebruik van en ze bevatten een hoge mate van interactiviteit. De radio wordt te weinig gebruikt door de doelgroep. Printmedia zou een goede manier zijn om kinderen te informeren, maar biedt weinig mogelijkheid tot interactiviteit. De mobiele telefoon wordt nog te weinig gebruikt, maar kan eventueel een goede mogelijkheid zijn als de huidige stijgende lijn in het gebruik wordt doorgezet.

PC's en breedbandaansluitingen zijn nu al beschikbaar in meer dan 75% van de huishoudens in Nederland. Dat getal zal alleen maar groeien en het netwerk zal alleen maar sneller worden door de aanleg van het glasvezelnetwerk. De opkomst en komende groei van digitale interactieve televisie zorgt ervoor dat een traditioneel medium als TV ineens een mogelijkheid tot interactiviteit biedt. Omdat dit medium al door alle leden van de familie wordt gebruikt kan het ontzettend goed dienen om ook de ouders van de kinderen bij hun spelletjes te betrekken.

In de klas bieden E-learning en het digitale schoolbord in de toekomst genoeg mogelijkheden om ervoor te zorgen dat het ervaren van blaasinstrumenten veel interactiever wordt. Zo kunnen leerlingen zelf hun informatie zoeken, filmpjes bekijken en spelletjes spelen via het internet. En dit alles gebeurt in principe in het klaslokaal zelf.

Maar het belangrijkste om in acht te nemen bij het ontwerpen van een interactief middel om kinderen te enthousiasmeren voor blaasmuziek is de sociale omgeving. Vooral ouders hebben een belangrijke invloed op kinderen als het gaat om het motiveren voor een hobby. Als de ouders niet achter hun kind staan, of zelf de blaasmuziek niet interessant genoeg vinden zal het kind al snel iets anders gaan doen. Zeker omdat de ouders nog bepalen voor welke hobby ze willen betalen. Daarnaast hebben ook de docent, de vriendjes en vriendinnetjes een invloed op de mening van een kind uit groep 5. Een interactief middel zou daarom voor meerdere gebruikers ontworpen moeten worden. Het kind, de docent, de ouders, maar ook de vriendjes en vriendinnetjes. Om er dus voor te zorgen dat kinderen een hobby leuk vinden moet het geen saaie individuele activiteit, maar juist een sociaal gebeuren worden. Aan hoe een hobby een sociaal gebeuren wordt zou dan nog wel een onderzoek gewijd moeten worden.

Bronnenlijst

Interviews

Gert Bomhof en Arijjan Verboon, Kunstfactor Utrecht (bijlage 1)
Jan Vos, Coördinator Muziekschool Breda (bijlage 2)
Johan Verbakel, Coördinator jeugdopleiding Koninklijke Harmonie Deurne

Artikelen

CNET.com. *Is tomorrows Clapton Playing Guitar Hero?*
(http://news.cnet.com/Is-tomorrows-Clapton-playing-Guitar-Hero/2100-1043_3-6220398.html?tag=mncol) 2007

Greven, I. *Trends op het gebied van ICT voor leerlingen op de basisschool*
(http://essay.utwente.nl/806/1/scriptie_Greven.pdf) 2008

Nintendo Wii Nieuwslog. *Wordt opvolger Wii een 3D console?*
(http://nintendo-wii.nieuwslog.nl/article/nintendowii_106782/Wordt_opvolger_Wii_een_3D_console_.html)

Peerboom, T. *Symposium, Jongeren en Blaasmuziek*
(<http://www.lbm.info.nl/upload/28/Symposium%20Jongeren%20en%20Blaasmuziek.doc>) 2007

Rubens, W. *E-learning: Trends en ontwikkelingen*
Verschenen in Develop nr.4, 2008

Boeken

Boschma, J. Groen, I. *Generatie Einstein slimmer, sneller en socialer*
Pearson Education, 2006

Bogaert, F. *In de klas: Een school in je computer*
Uitgeverij Betelgeuze, Zoetermeer, 2008

Emst, van, A. *Koop een auto op de sloop. Paradigmashift in het onderwijs.*
APS, Utrecht, 2002

Haan, de, J. *NL Kids online: nieuwe mogelijkheden en risico's van internetgebruik door jongeren*
Sociaal en Cultureel Planbureau, maart 2010

Sikkema, P.(red) *Jongeren 09: we laten ons niet gek maken*
Qrius, 2009

Zadelhoff, van T. *Informatiewijzer Digitale Schoolborden*
Stichting Kennisnet ICT op school, OBT BV, Den Haag, 2010

Zeijl, E.(red) *Rapportage Jeugd 2002*
Sociaal en Cultureel Planbureau, februari 2003

Websites

CBS. *ICT gebruik van huishoudens naar huishoudkenmerken*

(<http://statline.cbs.nl/StatWeb/publication/?VW=T&DM=SLNL&PA=71102ned&D1=3-4,11-17&D2=0-10&D3=a&HD=100608-1237&HDR=T&STB=G1,G2>) 2009

Cöp, J. *Trends in Beeld*
(<http://trendsinbeeld.blogspot.com>) 2010

E-learning.nl. *De Nederlandse e-learning portal*
(<http://www.e-learning.nl>) 2010

E3 Expo
(<http://www.e3expo.com>)

Kennisnet. *Ict-coordinator in het basisonderwijs*
(<http://ictpo.kennisnet.nl>) 2010

Sony. *My PSP World*
(<http://mypspsworld.com>) 2010

Surfnet | Kennisnet. *Innovatieprogramma*
(<http://www.surfnetkennisnetproject.nl/>) 2010

Surfnet | Kennisnet. *Het leren van de toekomst*
(<http://hetlerenvandetoekomst.nl/>) 2010

Today's Gamers. *Dutch National Gamers Survey 2009*
(http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_netherlands)

Wikipedia. *Interactieve televisie*
(http://nl.wikipedia.org/wiki/Interactieve_televisie)

Overige

Kunstfactor Utrecht. *Windkracht 6 PEP Pakket*

E3 Expo. *Kinectimals Video Game E3*
(<http://e3.gamespot.com/video/6265587>) 2010

E3 Expo. *Playstation Move Video*
(<http://www.gametrailers.com/video/gdc-10-sony/62921>) 2010

Bijlage 1: Gesprek met Kunstfactor in Utrecht

Aanwezigen:

Gert Bomhof – Adviseur Muziek

ArijJan Verboon – Adviseur Nieuwe Media

Introductie

Het gesprek begon met een korte introductie van mezelf. Wie ik ben , wat ik doe en wat het onderwerp van mijn scriptie is.

Wat houdt Windkracht 6 in?

Windkracht 6 is een lespakket speciaal voor groep 5 ontworpen. Dit omdat de leerlingen in deze groep fysiek een instrument zouden kunnen bespelen. Windkracht 6 maakt gebruik van de gouden driehoek: basisschool, muziekschool, vereniging. Het traject van windkracht 6 kent 4 fasen:

1. Kennismaking: de leerlingen krijgen voor het eerst iets te horen over blaasmuziek. De lessen spelen hierbij een belangrijke rol. Ze zien, horen iets van de instrumenten en krijgen een beeld van samenspel
2. School alleen: De school geeft lessen aan de kinderen verspreid over 4 tot 8 weken, afhankelijk van de school. Naast opdrachten zingen de kinderen ook liedjes over blaasmuziek en leren zo dat blaasmuziek cool is.
3. Vereniging komt erbij: Nu is het de beurt aan de lokale muziekvereniging om daadwerkelijk met de instrumenten naar school te komen en de leerlingen te laten ervaren wat het is om muziek te maken. Door zelf te proberen een instrument te bespelen kunnen ze zien hoe leuk blaasmuziek is.
4. Mega Muziek Manifestatie: In samenwerking met de muziekschool en vereniging geven de basisschool-leerlingen een concert voor hun familie. Zo kunnen de ouders zien wat ze allemaal geleerd hebben en de kinderen stimuleren om door te gaan met het bespelen van het instrument.

Inmiddels is het basispakket over blaasmuziek uitgebreid met een pakket over strijkinstrumenten en een compleet AMV (Algemene Muziek Vorming) pakket.

Wat zijn de positieve aspecten van het pakket?

Het is heel erg belangrijk om die gouden driehoek erbij te betrekken en dat gebeurt in dit traject. Er zijn al zo'n 1000 pakketten het land in gegaan, terwijl er zo'n 7000 basisscholen zijn. Er zijn dus al behoorlijk wat pakketten in de omloop.

Momenteel zijn we bezig met een grootschalige enquête om te kijken waar al die pakketten voor worden gebruikt en of het pakket al effect heeft gehad op de aanmeldingen bij de verschillende verenigingen. De eerste resultaten zijn positief, er zijn in ieder geval een hoop enthousiaste reacties geweest op het pakket. Er zijn ook een aantal filmpjes op het internet waarin de lessen te zien zijn en de klas reageert heel enthousiast op de lessen.

Waar liggen de verbeterpunten?

Het is ongelooflijk belangrijk om ervoor te zorgen dat de sociale omgeving stimulerend is als de leerling kennis maakt met blaasmuziek. Echter die cultuur is er nog te weinig. Als je kijkt naar het voetbal, dan is dat heel anders. Ouders zijn veel sneller geneigd om hun kinderen te laten voetballen omdat voetbal meer een sociaal geaccepteerde hobby is. Het nadeel daarbij is ook dat voetballers al in groep 4 worden geworven (al een jaar eerder dus). Het traject loopt daar als volgt:

- Eerst op school voetballen met vriendjes
- Dan thuis wat in de tuin klooiën met broertjes, zusjes en papa. Samen op de TV kijken naar het voetballen.

- Vervolgens voetballen op de vereniging terwijl ouders op zaterdag langs de lijn staan. De uitdaging is om dit bij blaasmuziek net zo te laten verlopen. Het Windkracht 6 pakket faciliteert zowel het school als het verenigingsgedeelte maar laat nog te wensen over thuis. Op het moment dat het kind thuiskomt moet het eigenlijk kunnen laten zien wat het geleerd heeft en zorgen dat de ouders ook worden meegenomen in het traject. Dit is een punt waarop je veel kunt winnen. Als je de ouders meekrijgt dan is de kans groter dat het kind verder zal willen gaan met blaasmuziek.

Als je gaat kijken naar de traject waarop de leerling te maken krijgt met de instrumenten dan blijkt er nogal een gat te zitten tussen het simuleren van het spelen van een instrument door middel van de opdrachtjes en het daadwerkelijk spelen van een echt instrument. Misschien is het mogelijk daar wat aan te doen door iets te bedenken wat die ruimte daartussen kleiner maakt.

De lessen moeten erg laagdrempelig blijven. Op de Pabo wordt geen muziekles meer gegeven. Het probleem is dan dat de informatie voor de leraren ook begrijpbaar moet blijven. Dit zorgt nogal eens voor problemen met bepaalde terminologie.

Het pakket is niet gemakkelijk vindbaar op het internet. Windkracht 6 moet het vooral hebben van de mond-tot-mond reclame. Moeders die bij een muziekvereniging zitten en het pakket aandragen bij de school is iets wat al vaker is gebeurd.

Zijn er ideeën over uitbreidingen danwel digitale applicaties?

Misschien is het mogelijk om de smartboards in de klas te gebruiken om de informatie digitaal weer te geven zodat video en audio afspelen een stuk gemakkelijker gaat. Het nadeel hiervan is dat je een smartboard zou moeten hebben. Volgens dhr. Verboon is het zo dat binnen 5 jaar 80% van de scholen waarschijnlijk de beschikking heeft over een smartboard.

Een idee is om eventueel de kinderen thuis nog iets te laten doen, zodat ze hun ouders erbij kunnen betrekken. Een leuk spelletje op internet waarbij de leerlingen een instrument kiezen en met 4 knoppen een melodietje moeten spelen (zoals bij Guitar Hero). Hierdoor krijgen ze al wat mee van de dynamiek van het instrument en weten ze al meer op het moment dat ze het echte instrument in handen krijgen. Dit zou dan op verschillende niveau's kunnen qua moeilijkheidsgraad.

Het memoryspel van het pakket leent zich erg goed om ook een online versie te maken. Net zoals het maestro muziekspel waarbij de kinderen het juiste instrument moeten kiezen bij de audio.

Misschien moet er een platform komen waarbij de verschillende verenigingen en basisscholen elkaar kunnen ontmoeten om te kijken over een samenwerking mogelijk is. Dit zorgt voor een grotere verspreiding van het pakket en zorgt ervoor dat meer kinderen bij een vereniging terecht komen.

Een digitale leraar zou ervoor kunnen zorgen dat de kinderen thuis ook les kunnen krijgen over blaasmuziek. Het enige nadeel hiervan is dat een leraar op afstand toch achter de computer moet zitten. Lesstop moet op zichzelf kunnen staan.

Nog tips?

- Tom vd Borgt (UvA) heeft pas onderzocht naar welke muziek kinderen allemaal luisteren (kinderpop) en heeft geconstateerd dat er een verschuiving aan het plaatsvinden is.
- In Loon op Zand zijn ze nu bezig met het windkracht 6 pakket. Misschien leuk om daar te gaan kijken.
- Wieger wordt wakker. Een leuke uitvoering van een mega muziek manifestatie. Het filmpje is te vinden op Youtube.

Bijlage 2: Gesprek met Muziekschool de Nieuwe Veste in Breda

Aanwezigen:

Jan Vos – Coördinator Muziekschool

Introductie

Om te beginnen geef ik een korte introductie van mezelf. Daarna vertelt dhr. Vos wie hij is. Hij is de coördinator van de muziekschool en tevens blokfluitleraar. De muziekschool deelt het gebouw met de theater-opleiding en de opleiding voor de beeldende kunst. In totaal kent de muziekschool 80 muziekleraren verdeeld over de klassieke en lichte muziek.

Hoe werft de muziekschool zijn leerlingen?

Dit doet de muziekschool over het algemeen niet zelf, maar gebeurt vaak via de muziekvereniging. De vereniging schrijft de leerling in en krijgt daarmee ook HAFA (harmonie fanfare) – korting. Het is vaak ook prettiger om dit via de vereniging te doen omdat die vaak ook het instrument kunnen verhuren. Dat scheelt op dat gebied een hoop geld.

Er is natuurlijk wel ieder jaar een open dag waarop alle belangstellenden langs kunnen komen om een kijkje te nemen. Ook zijn er verschillende muziekprojecten op basisscholen. (Neem hierover contact op met Lidwien van Dijk.)

Hoe houdt u de leerlingen gemotiveerd?

Het belangrijkste om de leerling zin te laten hebben is als je het gevoel van saamhorigheid creëert. Muziek maken moet een sociale gebeurtenis zijn. Daarom worden de kinderen eigenlijk vanaf het begin gestimuleerd samen te spelen. Er zijn op de muziekschool zelf verschillende orkesten en bands waar de leerlingen in mee zouden kunnen spelen. Die treden ook minstens twee keer per jaar op in bijvoorbeeld het verpleeghuis. Of op het Cultuur Middaguur bij de kerk naast het Begijnhof. De verenigingen organiseren ook regelmatig een samenspelmiddag waar ook de docent van de muziekschool bij betrokken wordt.

Ieder kwartaal krijgen de kinderen een rapport mee naar huis waar ze hun vorderingen kunnen zien en waarmee ze ook naar hun ouders toe kunnen laten zien hoe het gaat. De ouders kunnen aan de hand van dit rapport een gesprek krijgen met de leraar. Zo worden zij er ook betrokken. Dit is heel belangrijk voor de kinderen omdat het vaak van de ouders afhangt of een kind doorgaat met muziek maken.

Heeft u ideeën over het motiveren van de kinderen met behulp van bijvoorbeeld een fenomeen als Guitar hero?

Er bestaan al een dergelijk apparaat voor blazers genaamd Yamaha Windcontroller. Hier blaas je op en gebruik je de kleppen om een toon te genereren op een midi-controller. Zo kun je met een instrument dat eruit ziet als een klarinet alle andere instrumenten bespelen.

Je merkt overigens wel dat sommige instrumenten door de tijd heen interessanter zijn dan anderen door de komst van verschillende artiesten. Toen Berdien Stenberg bekend werd wilde iedereen dwarsfluit spelen, toen Candy Dulfer bekend werd wilde iedereen een saxofoon. Op het moment is de klarinet slecht bezet, landelijk gezien. Als er nu een bekende artiest de klarinet zou promoten dan zou het daar vast ook weer beter mee gaan.

Tips?

- Lidwien van Dijk mailen over verschillende muziekprojecten op de basisschool
- Yamaha Blazersschool zou een methode zijn voor de hele klas om muziek te leren incl. echte instrumenten