



ENTRE**COMPEDU**

Module 4: Ga Dieper 4.1

Evaluatie en creativiteit



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EntreCompEdu is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Inhoud

Ga Dieper 4.1

Evaluatie en creativiteit..... **Error! Bookmark not defined.**

Rubrics gebruiken..... **Error! Bookmark not defined.**

Activity: Creativiteit evalueren..... **Error! Bookmark not defined.**



Evaluatie en creativiteit

Voor je creativiteit gaat beoordelen, is het belangrijk om met je collega's en leerlingen overeenstemming te bereiken over wat er nu exact met die term bedoeld wordt. Ken Robinson definieert creativiteit als "het proces van originele ideeën hebben die waarde hebben."¹ In module 1 bespraken we dat op ondernemend vlak waarde zowel sociaal of cultureel kan zijn als economisch. Origineel zijn betekent niet noodzakelijk uniek zijn. Kinderen van vijf kunnen een origineel idee hebben of onverwacht in vergelijking met wat je kan verwachten op die leeftijd. In zijn boek *Originals* zegt Adam Grant dat originaliteit betekent "een idee lanceren of voortbrengen dat relatief ongewoon is binnen een bepaald domein en dat het potentieel heeft dit te verbeteren".² Natuurlijk, niets is ooit helemaal origineel, want alle ideeën worden gevormd door voorafgaande kennis en de wereld rondom ons. Psychologen gebruiken zelfs een term ("Kleptomnesia") om te beschrijven wanneer we soms per ongeluk ideeën van anderen herinneren alsof het de onze zijn.

Eén van de meest invloedrijke academische artikels uit de voorbije jaren stelde dat alhoewel de algemene intelligentie (IQ) van Amerikaanse studenten erop vooruitgaat, creatief denken er op alle leeftijden op achteruit gaat. Ken Robinson argumenteert dat scholen creativiteit "vermoorden".³ En het is nu net ondernemend (en origineel) zijn wat de econoom Joseph Schumpeter een daad van disruptieve creativiteit noemt. Het zou makkelijker kunnen zijn om de voorkeur te geven aan conformisme en leerlingen die het conventionele pad volgen. Interessant genoeg zorgen de studies van wonderkinderen (bv. zij die zes talen spreken wanneer ze acht zijn of Mozart spelen wanneer ze vier zijn) er zelden voor dat ze de wereld veranderen. Terwijl er veel bewonderaars zijn van hun vroegrijpe talent, hun toegewijd oefenen en het onthouden van fenomenale

¹ See his talk on 'What is Creativity?' at: <https://www.youtube.com/watch?v=X1c3M6upOXA>

² Grant, A. (2016) *Originals*, London: WH Allen, p.3.

³ See his blog 'Are Schools Killing Creativity?' at: <https://www.thersa.org/discover/publications-and-articles/rsa-blogs/2018/04/do-schools-kill-creativity>



kennis, creëren ze zelden iets nieuws. Zoals Grant het stelt: de meest creatieve kinderen, liggen het minst vaak bij de leerkracht in de bovenste schuif.

Terwijl het belang van creativiteit op school te koesteren wijd erkend wordt in beleidsdocumenten, blijft dit vaak een holle doos in de praktijk. Dit is gedeeltelijk te wijten aan de nadruk op lesgeven in functie van testen en de beperkte tijd voor creativiteit in het leerplan. Maar het kan ook typerend zijn voor onze houding tegenover creativiteit, dat soms verkeerdelijk gezien wordt als voorbehouden voor kunst of voor een elitegroep, eerder dan toepasbaar voor alle vakken, leerlingen en leeftijden.

Er wordt al vele jaren interesse getoond voor het beoordelen van creativiteit. Eén van de leidende figuren op dit vlak was de Amerikaanse psycholoog Paul Torrance, wiens testen nog steeds wijd gebruikt worden. Zij bevatten:

Verbale opdrachten bv.

- vraag en raad taken waarbij individuen een afbeelding krijgen en gevraagd wordt om vragen te verzinnen die je niet kan beantwoorden door gewoon naar de afbeelding te kijken. Er wordt dan gevraagd om te raden naar de oorzaken en gevolgen van de gebeurtenissen op de afbeelding.
- product verbeteringstaken waarbij kinderen gewone speelgoedjes krijgen en hen gevraagd wordt om na te denken over zo veel mogelijk verbeteringen die ze zouden kunnen aanbrengen om het speelgoed "leuker om mee te spelen" te maken. Dan wordt hen gevraagd om na te denken over ongewone manieren om dit speelgoed te gebruiken anders dan "om mee te spelen."

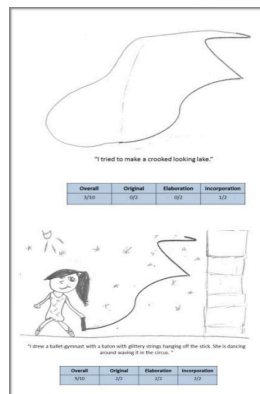
Non-verbale taken bv.

- afbeeldingsopbouw-taak waarbij kinderen een bepaalde vorm krijgen (bv. een driehoek) en een wit blad papier. Er wordt dan gevraagd om aan een afbeelding te denken waar de opgegeven vorm integraal deel van uitmaakt.



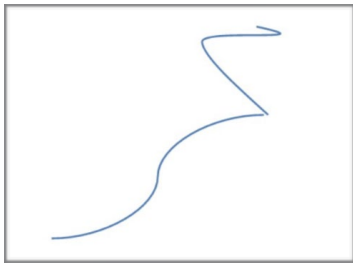
- Oncomplete figuur-taak waarbij een wit blad papier (dat een oppervlakte 350 cm² bedekt) verdeeld wordt in tien vierkantjes, die elk een andere stimulus-figuur bevatten. De leerlingen wordt gevraagd om nieuwe voorwerpen te schetsen of te ontwerpen door zo veel mogelijk lijnen toe te voegen aan de tien figuren.

Deze laatste is een variant op de oudere Line Completion taak,⁴ waar leerlingen gevraagd werd “om de meest creatieve afbeelding die je kan te maken” en te “beschrijven wat ze getekend hadden in 2-3 zinnen” binnen de zes minuten. De leerlingen worden beoordeeld op hun algemene originaliteit en hoe goed zij de lijn in hun tekening geïntegreerd hebben en de graad van detail die ze toevoegden (uitbreiding). Zulke beoordelingstaken kunnen gebruikt worden in de loop der tijd om een indicatie te geven van de leerlingen hun creativiteit.



⁴ Opgesteld door Kate Franck en gebruikt door Barron (1958).





Figuur 4.1.1-4.1.2 Creativiteitstest met behulp van een kronkelige lijn

Rubrics gebruiken

Ook rubrics kunnen gebruikt worden om leerkrachten te helpen bij het evalueren van creativiteit bij leerlingen, op voorwaarde dat ze niet gebruikt worden als een éénmalige aftiklijst. Ze moeten daarentegen gedeeld worden met leerlingen om hun inzicht te laten krijgen in het feit dat creativiteit een doorlopend proces is waarbij ze inzien dat er doelstellingen nu en in de toekomst zijn. Tabel 4.1.1 is een voorbeeld door Brookhart, die benadrukt dat het niet als doel heeft om tot een cijfer te komen. Eerder kan zo een rubric gedeeld worden met de leerlingen zodat de criteria expliciet zijn en de leerlingen ze begrijpen.

Creatief element	Heel Creatief	Creatief	Gewoon/Routine	Initiatief
Variatie in ideeën en contexten	Ideeën vertegenwoordigen een duizelingwekk	Ideeën vertegenwoordigen belangrijke	Ideeën vertegenwoordigen belangrijke	Ideeën vertegenwoordigen geen



	ende variatie in belangrijke concepten uit verschillende contexten of disciplines.	concepten uit verschillende contexten en disciplines.	concepten uit dezelfde of gelijkaardige contexten of disciplines.	belangrijke concepten.
Variatie in bronnen	Gecreëerde product maakt gebruik van een grote variatie aan bronnen incl. verschillende teksten, media, menselijke bronnen of persoonlijke ervaring.		Variatie in bronnen	Gecreëerde product maakt gebruik van een grote variatie aan bronnen incl. verschillende teksten, media, menselijke bronnen of persoonlijke ervaring.
Ideeën combineren	Ideeën worden op originele en verrassende wijze gecombineerd om een probleem op te lossen, een probleem aan te pakken of	Ideeën worden op originele wijze gecombineerd om een probleem op te lossen, een probleem	Ideeën worden gecombineerd op manieren die van het denken van anderen afgeleid zijn (bv. door de	Ideeën worden gekopieerd of geherformuleerd uit de geraadpleegde bronnen.



	iets nieuws te maken.	aan te pakken of iets nieuws te maken.	auteurs in de geraadpleegde bronnen).	
iets nieuws communiceren	Gecreëerde product is interessant, nieuw of nuttig, doet een originele bijdrage dat het identificeren van een voorafgaand onbekend probleem, kwestie of doel omvat.	Gecreëerde product is interessant, nieuw of nuttig, doet een originele bijdrage aan het oorspronkelijke doel (bv. een probleem oplossen, een kwestie aanpakken).	Gecreëerde product dient het vooropgestelde doel (bv. een probleem oplossen of een kwestie aanpakken).	Gecreëerde product dient het vooropgestelde doel niet (bv. een probleem oplossen of een kwestie aanpakken).

Bron: Uit *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading* (p. 54), door Susan M. Brookhart, 2013, Alexandria, VA: ASCD. Copyright 2013 by ASCD. Aangepast met toestemming.

Tabel 4.1.1. Rubric om creativiteit te evalueren.

Een van de uitdagingen voor leerkrachten bij het evalueren van het creatieve element in ondernemerschapsleren is dat het botst met het behaviouristisch model dat waarde hecht aan vooruitgang tegenover vooraf gedefinieerde leerdoelstellingen. Om het simpel te stellen, het is niet makkelijk in het soort



onderwijs dat waarde hecht aan meetbare resultaten – meestal gebaseerd op kennis – waarin de meesten onder ons werken.

Als leerlingen ideeën genereren die niet in lijn liggen met de vooropgestelde procedures en normen, kunnen deze makkelijk aan de kant geschoven worden. Wanneer zulke leerlingen de “wijsheid” van de leerkrachten uitdagen, dan kan dat bedreigend overkomen. De standaardhouding van de opleider in evaluatie kan zijn om terug te vallen op leerdoelstellingen. En toch kwam de belangrijkste vooruitgang op vlakken zoals wetenschap en technologie er omdat mensen “tegen de stroom in zwommen.” Design studenten worden actief aangemoedigd om hun taakopdrachten in vraag te stellen zodat ze “de grenzen van het kader waarin ze verwacht worden te antwoorden kunnen herdefiniëren.”⁵

Optionele LoopMe Trainingstaak 4.1.1: Creativiteit evalueren

Hoe zou je van deze ideeën gebruik kunnen maken in je eigen evaluatie?

⁵ Penaluna, A., Coates, J. and Penaluna, K. (2010) ‘Creativity-based ... *discussion and case study analysis*’, Education + Training, Vol. 52, No. 8/9, pp. 660-678.

