

## **De Code Kunstshow workshop, een introductie bij leerlijn **De Creatieve Code** – MU**

“De 21e eeuwse vaardigheden zijn niet meer weg te denken uit ons onderwijs. En daar hoort bijvoorbeeld ‘computational thinking’ – of het denken als een computer om een probleem op te lossen – ook bij”, zegt Gerrit de Jong, leerkracht in groep 8 van de Angelaschool in Boxtel na afloop van de Code Kunstshow op zijn school. “De Creatieve Code past daarom heel goed bij de richting die wij als school óók inslaan.” De Angelaschool in Boxtel werkt met De Creatieve Code – dat is een leerlijn over creatief programmeren van het Eindhovense [MU](#). Via dit programma leren kinderen uit de bovenbouw van het basisonderwijs over de basisbeginselen van programmeren, computational thinking en kritisch omgaan met internet. En ze maken kennis met digitale vormen van kunst.

Anders dan je misschien zou verwachten bij een workshop over digitale kunst is er geen computer te bekennen. “Wat doe je allemaal zonder erbij na te denken?” vraagt workshopleider Joni Cousins. “Tanden poetsen!” roept een vrolijk blond meisje. “Ja, en knippen met mijn ogen”, zegt een ander. Joni: “Heel goed. We zijn dus best wel voorgeprogrammeerd. Voor heel veel dingen hebben we zelf ook een soort code, net zoals een computer. Daardoor kunnen we ze doen zonder er echt bij na te denken.” Joni tovert een sheet met enen en nullen op het scherm – precies evenveel cijfers als dat er stoelen in een rij staan. Kinderen die in de zaal zitten moeten de code uitbeelden: ga staan als bij jouw stoel een één staat, blijf zitten als bij jouw stoel een nul staat. “Best moeilijk hè, om dat snel te doen. Een computer kan dat supersnel.”

Maar wat is dan de link naar kunst? Joni vraagt aan de kinderen of ze weten wat een ‘glitch’ is. Er klinkt wat gegiechel, en zo’n twintig kinderen steken enthousiast hun vinger in de lucht. “Als je game gaat haperen”, zegt een jongen. “Ja, en soms sta je dan ineens in een muur, en dat kan helemaal niet”, zegt zijn buurjongen breed glimlachend.” En dat is precies waar kunstenaars soms gebruik van maken, legt Joni uit. Sommige kunstenaars maken expres fouten in

de code. “Maar het allerleukste aan digitale kunst vind ik zelf”, vervolgt ze, “dat kunstwerken interactief zijn. Je mag er zelf van alles mee doen. Dus nu heb ik vrijwilligers nodig.” De kinderen springen op: ik, ik, ik! De kinderen mogen zelf klikken in een digitaal **kunstwerk** van Rafaël Rozendaal. Als iedereen weer op z’n stoel zit vraagt Joni: “Maar van wie is dit kunstwerk nu?” “Van de mensen die de website hebben gemaakt!” klinkt het. En: “Van de kunstenaar.” “Nee hoor”, vindt een meisje dat net mocht klikken, “het kunstwerk is van ons!”

Leerkracht Gerrit, na afloop: “De Creatieve Code gaat in eerste instantie helemaal niet over de computer, en dat is wat het programma voor mij zo sterk maakt. Overal in je leven zijn namelijk regels, ritmes en regelmatigheden die je kunt proberen te begrijpen en analyseren of waar je mee kunt spelen.” Hij vertelt over het spel zonder regels – een opdracht die onderdeel is van De Creatieve Code – dat hij met zijn klas deed. “Het enige dat je weet is dat je hier begint en dat je daar, bij dat eindproduct uit moet komen. Maar de regels of variabelen die je nodig hebt om op dat punt uit te komen moet je zelf bedenken. Nou en dan moeten leerlingen echt hun creatieve vaardigheden aanboren”, lacht hij. En wat de kinderen ervan vonden? Na afloop van de workshop komt een meisje wat schoorvoetend naar Joni toe. Ze mocht net als vrijwilliger klikken in één van de digitale kunstwerken. “Heb je misschien de link voor mij? Ik wil er zo graag nog verder mee werken”, zegt ze met een verlegen glimlach.

*Deze workshop – de Code Kunstshow – is onderdeel van de introductie tot leerlijn De Creatieve Code. Latere workshops gaan nog veel meer in op het echte programmeren en op het spelen met code. De Creatieve Code is ook geschikt voor onderbouw van het voortgezet onderwijs. MU biedt workshops en programma’s op school, maar er zijn ook educatieve programma’s bij de tentoonstellingen van MU. Zie [de website van MU](#) voor meer informatie.*

-