

CULTUURNETWERK_ nl

Opmerkingen
bij het kwaliteitskader cultuureducatie
door culturele instellingen

31 oktober 2011, Utrecht

Teunis IJdens

teunisijdens@cultuurnetwerk.nl



Kwaliteit: benaderingen en definities*

* diverse bronnen

Customer-based (of user-based)

Fitness for use, meeting customer (user) expectations.

Manufacturing-based

Conforming to design, specifications, or requirements. Having no defects.

Product-based

The product has something that other similar products do not that adds value.

Value-based

The product is the best combination of price and features.

Transcendent

It is not clear what it is, but I know it is good ...



- 
- beperkt kenbaar
 - subjectief en contextafhankelijk
 - meerdere dimensies

‘Dit alles overziend is het opmerkelijk dat er in de literatuur nauwelijks aandacht is voor de wijze waarop het kwaliteitsbegrip betekenis krijgt. [...] Hoe wordt kwaliteit een betekenis gegeven, op welke wijze zijn (de) professional(s) en de afnemer in dit proces betrokken, op welke wijze speelt de context van de organisatie en de bredere context van de (maatschappelijke) omgeving een rol? Welke factoren zijn van invloed op dit zoekproces? En hoe kunnen deze factoren worden beïnvloed?’

Manda Broekhuis (2001), *Kwaliteitsmanagement in de professioneel dienstverlenende sector: sturen op kwaliteit als een sociaal construct* [proefschrift RU Groningen], p. 43.



Commentaar 1

Kwaliteit is een pragmatisch begrip

Iedereen wil kwaliteit.

Kwaliteit ontstaat in een **context**, vanuit het **handelen** en de **ervaring** en dus vanuit de positie van degene die handelt en ervaart.
Het gaat erom hoe kwaliteit in de **praktijk** wordt gemaakt en ervaren.

Context en probleem, beslissen en handelen

1. Hoe maak je als school of onderwijsteam een goed curriculum of onderwijsleerplan?
2. Hoe maak je als leerkracht/docent een goede les?
3. Hoe ontwerp je als culturele instelling een goede educatieve activiteit voor leerlingen (onderwijs) of voor kinderen en jongeren (vrije tijd)?
4. Hoe weet ik als jonge consument welke educatieve activiteit me het meest oplevert voor wat het me kost?
5. Hoe beoordeel je als overheid/subsidiënt welk educatief project van een culturele instelling in aanmerking komt voor subsidie, of welke culturele instelling een goed educatieplan heeft?



Commentaar 2

Voor de kwaliteit van educatieve activiteiten van culturele instellingen voor het **onderwijs** gelden andere normen dan voor de kwaliteit van activiteiten voor kinderen en jongeren in hun **vrije tijd**

Dit geldt voor alle hierboven genoemde definities en benaderingen van kwaliteit: customer/user-based, manufacturing-based, product-based en value-based.



Commentaar 3

De kwaliteit van educatieve activiteiten van culturele instellingen voor scholen is primair een kwestie van **onderwijskwaliteit**

Bij de kwaliteit van educatieve activiteiten van culturele instellingen in en voor het onderwijs gaat het om waarde die deze activiteiten toevoegen aan de kwaliteit van het onderwijs, dat wil zeggen: om de *specifieke* bijdrage van een culturele instelling aan de kwaliteit van het onderwijs.
voorbeeld: **speciaal onderwijs**

Commentaar 4

De **verantwoordelijkheid** voor de kwaliteit van het onderwijs ligt bij de **school**, respectievelijk de **leerkracht**.

Deze verantwoordelijkheid betreft het hele onderwijsleerproces, dus inclusief de bijdrage die een culturele instelling of andere externe partij daaraan levert

Commentaar 5

Creatief (leren) denken moet niet vereenzelvigd worden met kunst en cultuureducatie. Het gaat om de vraag [1] of en hoe kunstoriëntatie, kunstvakken en CKV creativiteit bevorderen en [2] of en hoe culturele instellingen daar aan een specifieke bijdrage aan leveren



Commentaar 6

De kwaliteit van educatieve activiteiten van culturele instellingen voor het onderwijs, waar **geen ervaring** mee is opgedaan, is op voorhand **niet te beoordelen**

Consequenties hiervan voor de beoordeling van **nieuwe plannen van een instelling** door die instelling zelf, door scholen en door subsidiënten:

risico nemen, uitproberen, evalueren