

01. Doelgroep Analyse

- a. Dit zijn de "Toekomstige Media-Fixers": een groep creatieve Gen Z-doeners die vergroeid is met hun smartphone en visuele trends. Ze hebben een natuurlijke handigheid met apps en sociale media, maar moeten nog leren hoe ze deze tools strategisch inzetten voor een zakelijke klant. Ze verliezen zichzelf soms in wat 'mooi' is, terwijl ze juist moeten leren wat 'werkt' voor een marketingdoel.
- b. Deze studenten bloeien op bij echte praktijkopdrachten en hebben een broertje dood aan droge theorie. Ze zien hun werk als iets persoonlijks, wat presenteren en feedback krijgen soms spannend maakt. Juist door hen hun keuzes te laten verdedigen en kritisch naar elkaars werk te laten kijken, transformeren ze van enthousiaste makers naar professionele adviseurs die precies weten hoe ze een briefing vertalen naar een resultaat dat staat als een huis.

02. Reden van (her)ontwerp

- a. In de afgelopen periode werkte ik in het Skillslab vooral vraaggestuurd. Als collega's een project hadden of er kwam een leuke opdracht voor de studenten binnen, dan pakte ik dat op en ging ik aan de slag. Ik was vooral de 'doener' die zorgde dat het draaide. Van de theoretische kaders achter curriculumontwikkeling wist ik eerlijk gezegd nog niets af.
- b. Wat zou je willen behouden van je huidige onderwijs? (behouden)
De kracht van het Skillslab zit in de dynamiek: korte, krachtige instructies die direct worden opgevolgd door actie. Ik wil de 'doe-mentaliteit' absoluut behouden. Studenten leren het meest door vlieguren te maken. Daarbij is de cyclus van constante feedback essentieel: iets maken, feedback krijgen, en het direct weer verbeteren. Dit zorgt voor een snelle groei in vakmanschap en houdt de vaart erin.
- c. Wat zou je niet meer willen doen van je huidige onderwijs? (verwijderen)
Ik wil af van het 'eenheidsworst-onderwijs'. Het simpelweg afdraaien van een vast programma waarbij elke student op hetzelfde moment precies hetzelfde moet doen in hetzelfde tempo, past niet meer bij de moderne student en ook niet bij de branche. Dit starre systeem belemmert de studenten die sneller willen gaan, terwijl anderen juist meer tijd nodig hebben voor de basis. Het voelt te veel als 'moeten' in plaats van 'willen'.
- d. Wat zou je toe willen voegen aan je huidige onderwijs? (toevoegen)
Ik wil de eigen regie van de student centraal stellen. In lijn met het Summa Flex-principe moet de student zelf kunnen kiezen wat hij doet en hoe snel hij door de stof gaat. Om dit op micro-niveau in het Skillslab mogelijk te maken, wil ik meer digitale instructiemogelijkheden toevoegen. Door video-instructies, online modules en interactieve tools aan te bieden, creëer ik ruimte voor zelfstudie. Zo kan ik als docent meer gaan coachen op maat, terwijl de student de vrijheid heeft om zijn eigen leerroute te bepalen.

03. Keuze ontwerpmodel

Ik gebruik Backward Design om mijn 'menukaart' van workshops in te vullen. Hierbij staat niet de opdracht van een collega centraal, maar het eindproduct van de student. Ik pas dit toe op mijn vier hoofdmedia: fotografie, podcast, film en streamen.

- a. Stap 1: De Gewenste Resultaten (De Finish)
 - i. Ik begin bij de vraag: welke technische en creatieve vaardigheden moet een MCE-student beheersen om een professionele media-uiting te maken?
 - ii. Mijn aanpak:
Ik vertaal de 'droge' kerntaken uit het Kwalificatiedossier (Macro) naar heldere leeruitkomsten. Bijvoorbeeld: "De student kan een technisch goede podcast opnemen en editen die een boodschap overbrengt." Dit is de verplichte basis waar de workshop op de menukaart aan voldoet.
- b. Stap 2: Bewijs van Beheersing (De Meetlat)
 - i. Pas als het doel vaststaat, bepaal ik hoe de student laat zien dat hij de techniek en vormgeving beheerst. In het Skillslab is dit altijd een concreet beroepsproduct:
 - ii. Fotografie:
Een technisch bewerkte fotoserie voor een campagne.

- iii. Podcast:
Een gemonteerde aflevering met intro/outro en helder geluid.
 - iv. Film:
Een professionele productvideo of aftermovie.
 - v. Streamen:
Een technisch vlekkeloze live-uitzending.
 - vi. "Ik bepaal hier de criteria: is de belichting goed? Is het geluid zuiver? Is de boodschap zichtbaar?"
 - c. Stap 3: Leeractiviteiten & De Menukaart (De Route)
 - i. Nu pas ontwerp ik hoe de student daar komt via mijn nieuwe model.
 - ii. Zelfstudie:
De student start online met tutorials over camera-instellingen, microfoons of montage-software. Ze bepalen zelf de mediavorm (video of handleiding) en de snelheid om de basis te leren.
 - iii. De Workshop:
In het Skillslab schrijven ze zich in voor de fysieke praktijktraining. Hier gaan ze echt met de apparatuur aan de slag.
 - iv. Mijn rol (Verdieping):
Omdat de student de basiskennis al via zelfstudie heeft opgedaan, kan ik mij in het lab focussen op de fijne kneepjes: hoe krijg je die 'cinematic look'? Hoe voer je een echt goed interview?
 - v. Theoretische onderbouwing
04. KD Eisen en kaders
- a.
05. Toetsing + onderbouwing
- a. Nadat de media-uitingen aan de hand van lopende projecten of praktijkopdrachten in samenspraak zijn gerealiseerd, volgt er een evaluatiemoment. Hierbij kan gekozen worden voor een directe beoordeling, of voor een extra processtap waarin reflectie centraal staat. In deze stap presenteren de studenten hun resultaten, waarna zij feedback ontvangen van zowel de docent als hun medestudenten (peer-feedback).