

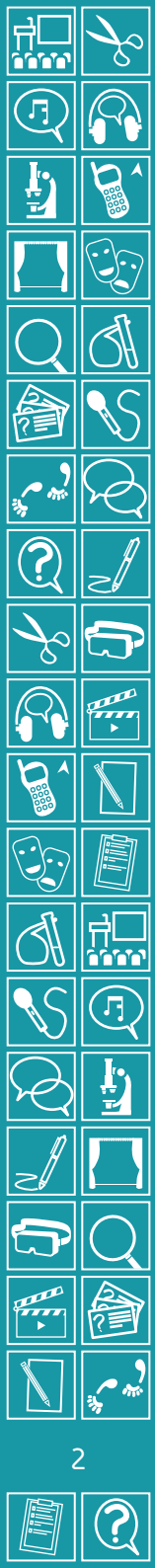


EDUCATIE TOOLKIT

methodes & werkvormen
uit de museum- en erfgoededucatie

Arja van Veldhuizen





INHOUD

voorwoord

3

inleiding

hoe kun je deze publicatie gebruiken?

4

overzicht methodes

ingedeeld naar:

- ▣ type ervaring voor bezoeker/gebruiker
- ▣ doelgroep
- ▣ investering in tijd en geld

6

per methode

1. Rondleiding

9

2. Dialoog

11

3a. Kijk- of speurtochten - zonder vragen

13

3b. Kijk- of speurtochten - met vragen/
opdrachten

15

4. Centraal uitgiftepunt opdrachten

17

5. Van opdracht naar gesprek

19

6. Bezoekers leiden elkaar rond

21

7. Leren door zelf te doen

23

8. Fotografeer-, teken- en filmopdrachten

25

9. Creatieve verwerkingen

27

10. Associatieve opdrachten

29

11. Zelf vragen bedenken

31

12. Objectanalyse

33

13. Interviews

35

14. Verhalen vertellen

37

15. Voordracht/lezing/inleiding

39

16. Theater/improvisatie/dans

41

17. AV en digitale media op erfgoedlocatie

43

18. E-learning op afstand/distance learning

45

colofon

47

VOORWOORD

Overall in de wereld zijn museumeducatoren bezig met hun vak en passen zij didactische methodes en werkvormen toe. Rondleidingen en speurtochten kennen de meesten wel, maar er is zoveel meer! Het is handig om als (aankomend) educator in musea of andere erfgoedinstelling je *gereedschapskist* te vullen met een breed scala aan methodieken en good practices, zodat je eruit kunt putten wanneer je ze ook maar nodig hebt.

Voor de studenten van de Reinwardt Academie was ik op zoek naar een publicatie waarin meerdere werkvormen beschreven worden. Ik vond aardig wat literatuur over rondleiden, maar bitter weinig over andere museumdidactische werkvormen. Educatoren zijn eerder doeners dan schrijvers... Daarom heb ik deze Educatie toolkit samengesteld en stel die graag ter beschikking aan mijn collega's. Hierin staan 18 werkvormen beschreven, in redelijk willekeurige volgorde. Ze overlappen elkaar gedeeltelijk en zijn vaak in combinatie te gebruiken. Ik heb ze beschreven als een soort kookrecept, geïnspireerd op de receptenkaartjes bij mij in de supermarkt.

De uitvoering van elk recept kan op vele manieren, groot en klein, smaakvol of toch te flauw, en op manieren waar ik nog nooit aan heb gedacht. Elke educator heeft bovendien zijn eigen persoonlijke stijl, zijn eigen *touch*. Dus gebruik deze publicatie op jouw manier!

Leeswijzer

In de eerste paragraaf licht ik toe hoe je de werkvormen kunt gebruiken. Ze zijn slechts één ingrediënt in het ontwikkelingsproces van nieuwe educatieve programma's, ze zijn de middelen die je inzet om de beoogde doelen te bereiken. Dan volgen overzichten met een aanduiding van kenmerken per werkvorm, bedoeld als handreiking bij het kiezen van geschikte vormen. Vervolgens komen de 'receptenkaarten' zelf, met de beschrijving per werkvorm.

Deze toolkit is niet uitputtend, er bestaan veel meer goede werkvormen. Graag hoor ik aanvullende ideeën en voorbeelden uit de praktijk. Veel succes en plezier met het experimenteren met werkvormen in je eigen werk!

Graag wil ik de collega's danken die mij hebben aangemoedigd om deze toolkit te publiceren, en iedereen die heeft meegekeken bij de totstandkoming: Nicole Gesché-Koning, Agnes Vugts, Michelle van der Sluis, Kiki van Keulen, Marlo den Haan en Annemarie Pothaar. Studio Flip zorgde voor fantastische illustraties, Jolijn van Keulen voor een frisse vormgeving en Claire Bown voor de zo gewenste vertaling in het Engels. Zij hebben met enthousiasme bijgedragen aan het resultaat. Tot slot een bijzonder woord van dank aan Liesbeth Tonckens en Gundy van Dijk, mijn 'redactiegroep'. Hun inbreng was onmisbaar en de toolkit werd er iedere keer beter van. Het was een groot genoegen om met hen te werken.



Arja van Veldhuizen
[arjavanveldhuizen\[AT\]gmail.com](mailto:arjavanveldhuizen[AT]gmail.com)

INLEIDING

hoe kun je deze publicatie gebruiken?

Deze Educatie toolkit is geschreven voor mensen met enige ervaring in de museum/erfgoededucatie. De toolkit gaat dieper in op een specifiek aspect van het werk, namelijk de keuze en toepassing van didactische methodes en werkvormen.

De didactische werkvorm is maar één ingrediënt in het maakproces van educatieve programma's. De keuze van de werkvorm hangt af van de context waarin het programma wordt ontwikkeld en moet bijdragen aan het realiseren van de vooraf gestelde doelen.

Hieronder een eenvoudig stappenplan voor het productieproces van een educatief programma¹. Deze toolkit is met name toepasbaar in fase 2.



In de startfase worden de belangrijkste keuzes gemaakt, rekening houdend met de context waarin de organisatie werkt (o.a. het eigen beleid en wensen van opdrachtgevers). In deze fase bepaal je de doelgroep en de doelstellingen, in afstemming met de beoogde samenwerkingspartners. Op grond van de geschatte relevantie volgt het besluit om al dan niet verder te gaan.

In de tweede fase worden de plannen inhoudelijk en praktisch uitgewerkt en getoetst op haalbaarheid (tijd, geld, ruimte, menskracht, beschikbare kennis en techniek etc.). Op basis van inhoud en doelgroep komen de eerste ideeën voor werkvormen/methodes op tafel. Welke vormen zijn binnen die context het meest geschikt om te komen tot de gewenste effecten? Dit is dus de fase van het proces waarin deze Educatie toolkit van waarde is.

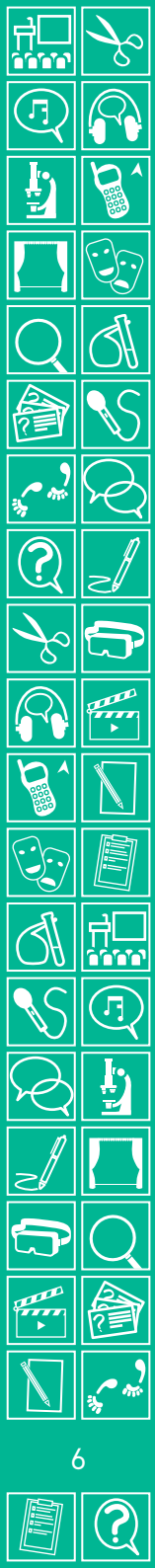
In de Ontwikkelfase volgt dan de feitelijke uitwerking en

productie, en het testen in pilots. Daarna kan het programma werkelijk uitgevoerd en geëvalueerd worden.

Binnen ICOM/CECA (het museumeducatie-comité van de International Council of Museums) wordt gewerkt met de zogenaamde *Best Practice Tool*², een vergaand uitgewerkt model voor het ontwikkelen van een educatief programma. De keuze voor werkvormen zit in deze Best Practice Tool in fase 1-9, genaamd *Means of delivery*³. Daarin wordt bewust de beste overdrachtsvorm gekozen, op basis van inzicht in de grote variëteit aan keuzes die er zijn en op basis van de criteria voor het eigen project. Bij de *Means of delivery* hoort ook het bepalen van de beste structuur voor het programma. Hoe zit het met de kop en de staart van een programma, waar past welke werkvorm? Hoe is de beste opbouw te krijgen voor een optimaal (leer)effect?

Deze Educatie toolkit is een hulpmiddel om in de uitwerking van het plan keuzes te maken voor overdrachtsvormen. Bij deze keuzes spelen allerlei overwegingen een rol. Is het verhaal leidend, of de objecten? Welke wetenschappelijke lading heeft het project? Welke visie is er op leren in een museum of erfgoedlocatie? De beste keuze wordt bovendien vooral bepaald door de vraag: WAAROM? Nemen bezoekers via deze vorm datgene mee wat jij wilt bereiken, het door jou gewenste effect/leerdoel?

Sommige werkvormen in deze toolkit beslaan een heel bezoek, zoals 'Van opdracht naar gesprek' of 'Bezoekers leiden elkaar rond'. Andere zijn (ook) geschikt om als onderdeel ingepast te worden binnen andere werkvormen. Dat geldt bijvoorbeeld voor associatieve opdrachten, interviews, foto-opdrachten of 'Leren door zelf te doen'.



OVERZICHT METHODES

naar type ervaring voor bezoeker/gebruiker

	1. Rondleiding	2. Dialoog	3a. Kijk-of speurtochten - zonder vragen	3b. Kijk-of speurtochten - met vragen/opdrachten	4. Centraal uitgiftepunt opdrachten	5. Van opdracht naar gesprek	6. Bezoekers leiden elkaar rond	7. Leren door zelf te doen	8. Fotografeer-, teken- en filmopdrachten	9. Creatieve verwerkingen	10. Associatieve opdrachten	11. Zelf vragen bedenken	12. Objectanalyse	13. Interviews	14. Verhalen vertellen	15. Voordracht/lezing/inleiding	16. Theater/improvisatie/dans	17. AV en digitale media op erfgoedlocatie	18. E-learning op afstand/distance learning
Begeleiding nodig vanuit erfgoedlocatie	++	++	-	-/?	++	±	-/?	+	?	+	+	++	-/?	-/±	++	++	++	±/?	-/?
Zelfstandig	-	-	++	++	+	+	++	+	+	+	-	±	+	+	-	-	-	+	+
Samenwerking	-	±	±	+	+	++	+	?	?	?	?	±	?	+/?	-	-	-/?	?	?
Onderzoekend	-	±	-	-	+	++	++	±/+	±	±	+	±/+	+	+	-	-	-	?	+/?
Eigen inbreng bezoeker/gebruiker	±	++	-	-/±	+	+	++	±	++	++	++	+	+	+	-	-	?	?	+
Kennisoverdracht	++	+/?	+	+	±	+	+	±	±	±	±	±	+	±	+	++	±	+	+
Belang collectie/erfgoed	++	+	+	+	+	++	++	±/?	+	?	+	±	++	-/?	?	?	?	+/?	?

? = kan maar hoeft niet

naar doelgroep

7

OVERZICHT METHODES

naar investering in tijd en geld

		1. Rondleiding	2. Dialoog	3a. Kijk-of speurtochten - zonder vragen	3b. Kijk-of speurtochten - met vragen/opdrachten	4. Centraal uitgiftepunt opdrachten	5. Van opdracht naar gesprek	6. Bezoekers leiden elkaar rond	7. Leren door zelf te doen	8. Fotografeer-, teken- en filmopdrachten	9. Creatieve verwerkingen	10. Associatieve opdrachten	11. Zelf vragen bedenken	12. Objectanalyse	13. Interviews	14. Verhalen vertellen	15. Voordracht/lezing/inleiding	16. Theater/improvisatie/dans ⁵	17. AV en digitale media op erfgoedlocatie	18. E-learning op afstand/distance learning
Uitwerkins- en ontwikkelingsfase	Ureninzet voorbereiding	±	-/±	++	+++	+	+	++	+	-/+	+?	±/+	-	+	±	+	+	+	+++	+++
	Budget voorbereiding	-	-	+	+	±	-	-/?	+/?	?	+?	-/+	-	-/+	-	-	-	++	+++	+++
Uitvoeringsfase	Ureninzet uitvoering	++	++	-	-	++	±/+	-/+	+	-/+	++	+	++	-	±	++	++	++	+	-/+?
	Budget uitvoering (excl. menskracht ⁴)	-	-	±	±	-/+	-	-	+/?	?	+	-/+	-	-/+	-	-	-	+++	+/?	-/+?

4. Als de uitvoering begeleid wordt door betaalde krachten (bijvoorbeeld freelance museumdocenten/mediators), veranderen de scores in deze rij aanzienlijk.

5. In dit overzicht is er van uitgegaan dat de erfgoedorganisatie geen expertise in huis heeft voor de performance van theater/improvisatie/dans.

1. RONDELEIDING

...om in korte tijd veel informatie over te dragen, aangepast aan niveau en behoefte van de groep, en zo een mooie gezamenlijke ervaring te bieden

toelichting

Klassieke vorm: de rondleider voert een groep mensen langs bezienswaardigheden en geeft daar informatie over. Oudste museumdidactische werkvorm en nog altijd de meest voorkomende.

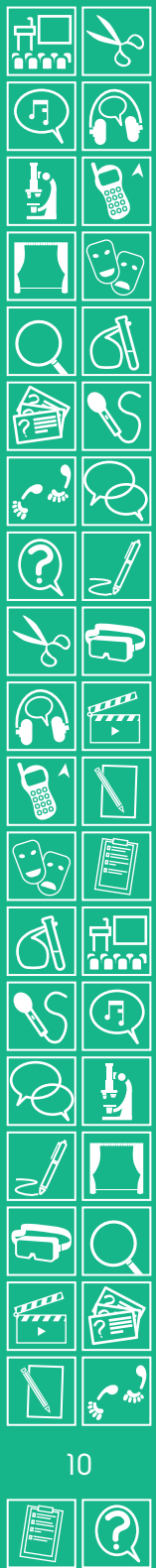
varianties

- Verplichte rondleidingen, omdat publiek niet onbegeleid op de erfgoedlocatie mag/kan zijn (bijvoorbeeld bij historische huizen).
- Interactief rondleiden (publiek actief betrekken via diverse methoden).
- Rondleiders staan op vaste plekken en geven steeds uitleg aan een groepje op die plek, publiek rouleert langs de plekken.
- (Stads-)wandelingen.
- Peer educators: rondleidingen door (bijna) leeftijdgenoten.

mogelijke doelgroepen

Kan voor vrijwel alle doelgroepen ingezet worden. Voorzichtig met schoolgroepen, snel te saai/passief.





voordelen

- Flexibel inzetbaar.
- Maatwerk mogelijk!
- Veel informatieoverdracht.
- Sociale karakter (het is een groepsproces).
- Rondleider legt verbanden, schept kader (verbreden) en wijst op details (focus).
- Goede rondleider kan ook emoties overdragen en enthousiasmeren.

nadelen

- Passieve rol publiek.
- Aan de leiband van de rondleider, geen eigen regie.
- Ene oor in, andere oor uit.
- Wisselende kwaliteit van de rondleiders.
- Sommige rondleiders weten van geen ophouden.
- Wie achteraan staat ziet en hoort het minst.

wanneer gebruiken

- Kan heel breed toegepast worden, bij alle soorten erfgoed, ook op straat.

succesfactoren

- Goede rondleider, die z'n vak verstaat.
- Groep van max. 15 personen. Dan voelt ieder groepslid zich persoonlijk gezien door de rondleider.
- Goede interactie met de groep, rondleider niet te lang aan het woord.
- Weten waarom een groep komt en daarop inspelen.
- Vanuit objecten (dat wat er te zien is) blijven rondleiden, een goede rondleiding is KIJK-begeleiding.
- Voldoende tijd om te kijken.
- Niet te lang, bijvoorbeeld een uur (tijd aanpassen aan de doelgroep).

voorbeelden

- Bezoek aan landhuis/kasteel, woningen in een openluchtmuseum, fabriek etc.: de rondleider opent letterlijk de bezienswaardigheid voor het publiek, maar ook figuurlijk door erover te vertellen.
- Vaste rondleiding op de x-ste zondag van de maand: groep ter plekke samengesteld uit bezoekers die mee willen.
- Rondleiding geboekt voor specifieke groepen, met hele verschillende bezoekenintenties, van studie tot bedrijfsuitjes of het vieren van oma's verjaardag.
- Vakantierondleidingen met speciale aandacht voor kinderen, met gebruik van hands-on materialen (inclusief uitnodiging om verkleed te komen, bijvoorbeeld bij Muiderslot).
- Zaklamptour in het donker.

2. DIALOOG ...om de groepsleden actief aan het denken te zetten en optimaal aan te sluiten bij hun beleavingswereld, zodat ze werkelijk geraakt worden door de erfgoedervaring

toelichting

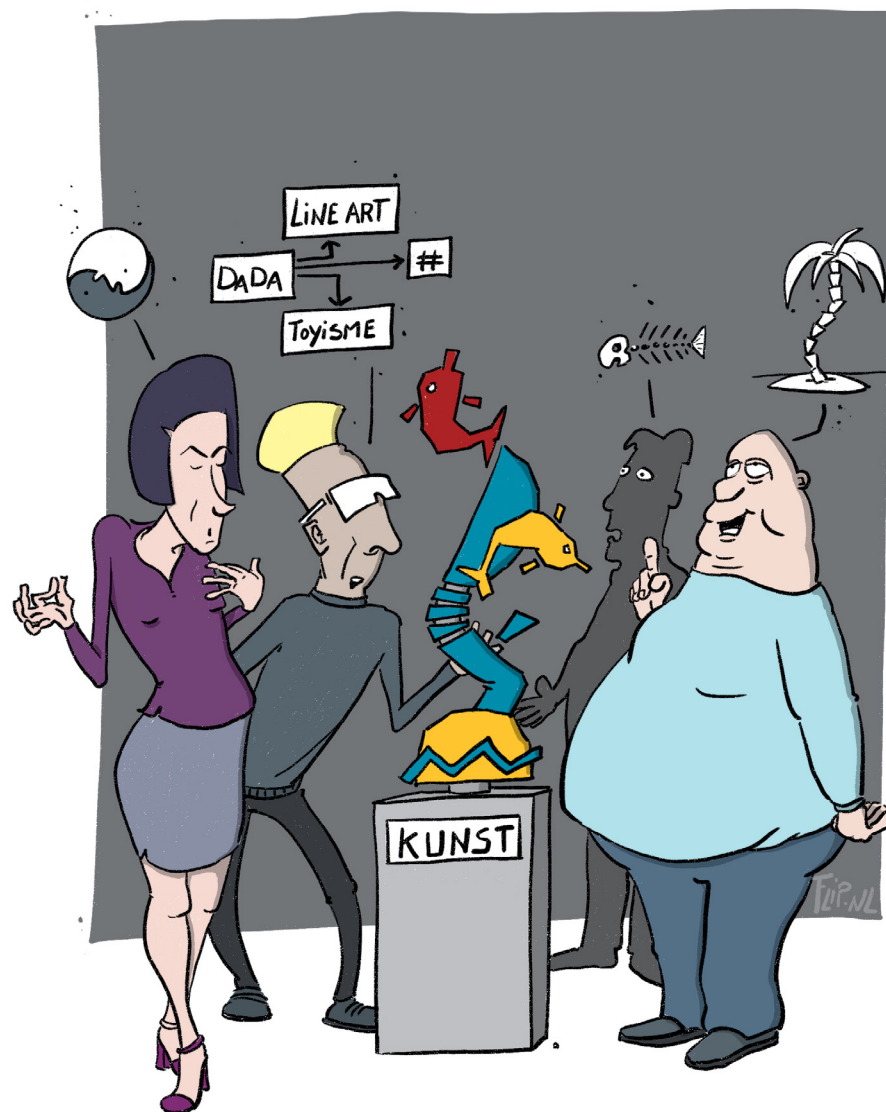
Allerlei vormen van gespreksvoering.

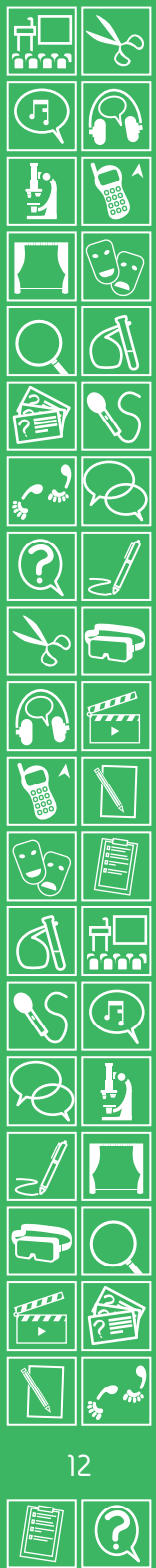
varianties

- Als onderdeel van een reguliere rondleiding.
- Vraaggesprek (begeleider voert een gesprek met de groep door het stellen van vragen).
- Socratisch gesprek.
- I Ask, een vraaggestuurde methode om te bereiken dat bezoekers zich openstellen, I Ask gaat over het proces van het hele bezoek, van binnenkomst tot vertrek.
- Overdrachtstechnieken zoals Visible Thinking en Visual Thinking Strategies, die uitgaan van zorgvuldig kijken (*slow looking*), zodat de bezoeker op een heel intensieve manier contact maakt met de erfgoed/museumobjecten. Vanuit de observatie komt een dialoog tussen bezoekers op gang.
- Filosoferen: erfgoed/museumobjecten zijn aanleiding voor denkoefeningen, waarbij de groepsleden vragen van een hogere orde gezamenlijk onderzoeken. Door redeneren wordt verdieping bereikt.
- Debat, kan groot of klein, bijvoorbeeld aan de hand van stellingen, door de gespreksleider of door de bezoeker gemaakt.
- Kunstenaarsgesprekken, waarbij kunstenaars vertellen over hun werk en daarna in gesprek gaan met bezoekers.

mogelijke doelgroepen

Kan met vele leeftijden. Werkt goed in midden- en bovenbouw van VO, leeftijd waarin jongeren bezig zijn met hun identiteit en het vormen van een eigen mening van belang is.





voordelen

- Bezoekers blijven actief, worden steeds geactiveerd door vragen (zelfs door retorische vragen).
- Veel eigen inbreng van de bezoeker, waardoor het meer maatwerk wordt.
- Diepere gesprekstechnieken kunnen heel persoonlijk zijn.
- Bezoekers worden aan het denken gezet en leren dingen van meerdere kanten te bekijken.
- In een debat worden bezoekers uitgedaagd om informatie direct te verwerken tot de eigen inbreng in het debat.
- Kan leiden tot een intense ervaring, die lang blijft hangen.

voorbeelden

- In rondleiding: leerlingen geven steeds hun mening met een teken ('voor'/'tegen'/'neutraal'), en daar wordt vervolgens ook iets mee gedaan.
- I Ask is een publieksbenadering ontwikkeld vanuit het Joods Historisch Museum en TACTeducation. Aansluiten bij wat bezoekers beweegt is het uitgangspunt. Het trainingsboek is beschikbaar in het Engels en Nederlands.
- Visible Thinking. Deze methode is in het onderwijs ontstaan en bestaat uit meer dan 20 *routines* die verschillende manieren van denken stimuleren: observeren, dieper doorvragen, samenvatten. Visible Thinking is flexibel, je kunt routines combineren en context toevoegen om een dialoog op gang te houden. Kan individueel en in groepen (en ook via werkbladen). Zie <http://thinkingmuseum.com/> <http://www.visiblethinkingpz.org/>.
- Visual Thinking Strategies is een methode ontwikkeld vanuit (kunst-)musea, met als doel om bezoekers beter te leren observeren en zo cognitieve en visuele denkvaardigheden

nadelen

- Vergt uitstekende interactieve vaardigheden van de begeleider.
- Inhoudsoverdracht beperkter dan in een 'gewone' rondleiding, minder objecten/plekken 'behandeld'.
- Van tevoren weet je niet welke kant het op gaat.
- Alleen vragen stellen (allemaal op dezelfde manier) kan saai worden.
- Als bezoekers niet goed zijn voorbereid op deze werkvorm, kan dit leiden tot onbegrip.

te bevorderen. De rol van de museumdocent is (neutrale) facilitator. Hij/zij maakt gebruik van een vast stramien van drie open vragen, en voegt (meestal) geen inhoudelijke informatie toe. Zie: <http://www.vtshome.org/> <http://www.vtsnederland.org/>

- Filosoferen wordt actief toegepast in o.a. het Kröller-Müller Museum en in De Pont. De methode is in Nederland uitgezet door Marja van Rossum van Groot Denkraam.
- Lagerhuis-achtige debatten over kunst, volgens vaste spelregels en met een winnaar.
- Debat tussen jongeren na afloop van een bezoek aan een tentoonstelling met prikkelend maatschappelijk thema, geleid door debatleiders uit de doelgroep (peers).
- Blikopeners Stedelijk Museum: jongeren met cultureel diverse achtergrond die zijn opgeleid om dialoog te starten met (andere jonge) bezoekers.

wanneer gebruiken

- Om bezoekers actief te betrekken en hen aan te spreken op persoonlijke waarden, en aan te sluiten op voorkennis en interesse. Kan prima als onderdeel van een interactieve rondleiding.
- Om denkvaardigheden (thinking skills/critical thinking) te oefenen.
- Om duidelijk te maken dat zaken meerdere kanten hebben, nuances aan te brengen en te laten ervaren dat mensen dingen verschillend beleven.

succesfactoren

- Vragen die er toe doen, geen vragen om de vragen.
- Antwoorden uit de groep daadwerkelijk verwerken in de tour.
- Voldoende tijd.
- Omgeving niet te onrustig.
- Begeleider die een goede 'mediator' is en de groep op basis van de vragen en antwoorden op hoger plan kan krijgen.

3A. KIJK- OF SPEURTOCHTEN – ZONDER VRAGEN

...om zoveel structuur te bieden dat bezoekers op een overzichtelijke, prettige manier geheel zelfstandig het museum/erfgoed kunnen ontdekken

toelichting

Schriftelijke tour langs diverse bezienswaardige punten. Per punt is er een korte uitleg.

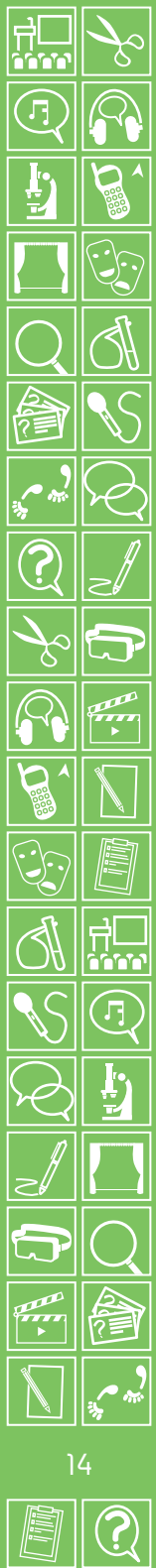
varianties

- Nadruk op speurelement, accent op het vinden van de route/ juiste plek/voorwerp.
- Nadruk op wat er te zien is (nadruk op objecten zelf en thema's daaromheen).
- Losstaande onderwerpen, of juist met onderling verband (thematisch).
- Aan de hand van citaten/quotes.
- Fotospeurtocht (ook geschikt voor kleinere kinderen).
- Tocht in twee versies: zo opstellen dat samenwerking of vergelijking aan het eind iets toevoegt.

mogelijke doelgroepen

Kan in theorie met alle doelgroepen, ook voor individueel publiek. Populair bij gezinnen met kinderen. Voorwaarde is vaak dat kinderen kunnen lezen, dus niet geschikt voor een te jonge doelgroep.





voordelen

- Actievere rol bezoeker.
- Dosering informatie.
- Zelfstandig werken, eigen tempo.
- Niet afhankelijk van kwaliteit begeleider.
- Je weet wat je krijgt.
- Je hebt na afloop iets in handen om mee te nemen.
- Na eenmalige (fikse) tijdsinvestering kunnen er vrijwel onbeperkte aantallen bezoekers mee werken.

nadelen

- Geen maatwerk.
- Rennen van plek naar plek.
- Kijken en lezen tegelijk is lastig.
- Soms veel leeswerk, een talig instrument.

wanneer gebruiken

- ▣ Als persoonlijke begeleiding niet mogelijk is om financiële of andere redenen.
- ▣ Als bezoekers zelfstandig aan de slag willen, maar wel wat voorstructurering wensen.
- ▣ Ook in te zetten bij relatief grote groepen. Zorg dan wel voor de mogelijkheid van meerdere startpunten.
- ▣ Goed te combineren met andere methoden.

succesfactoren

- Vanuit object naar achtergrondinformatie i.p.v. andersom.
- Gedacht vanuit het visuele aspect (dat wat er te zien is).
- Testen is noodzaak!! Ten aanzien van:
 - 1) Inhoudelijke conceptontwikkeling: is de tekst duidelijk, komt de essentie over?
 - 2) Routing: zijn de instructies helder? Weten mensen waar ze moeten zijn?
 - 3) Ontwerp: is de vormgeving helder? Ondersteunt de vormgeving het kijken?
 - 4) Logistiek: tijdsverloop bij indeling in meerdere groepen, rotatie.
- Goede organisatie is essentieel: groepsindeling, verschillende startpunten of startmomenten.
- Goede uitgifte.
- Aantrekkelijke vormgeving.

voorbeelden

- Highlight tour.
- Verrassingstocht langs vaak overgeslagen objecten.
- Thematische route (bijvoorbeeld VOC-tour, Jugendstil-stadswandeling, tocht langs allerlei gele voorwerpen in het museum etc.).
- Speuren naar de X geheimen van kasteel Y.
- Op basis van alle 'stations' op de route komen bezoekers achter de oplossing van een mysterieuze kwestie.
- Kijkwijzer voor ouders waarmee zij gericht in gesprek kunnen gaan met hun kinderen over wat er te zien is (combinatie dialoog en schriftelijke vorm).
- Tocht met twee versies, bijvoorbeeld kinder- en volwassen versie, die uitnodigt tot uitwisseling tussen generaties.
- Routing naar de speurtochtplekken gebeurt niet met tekst, maar met voorwerpen (bijvoorbeeld eigentijdse voorwerpen wijzen de weg naar hun oudere soortgenoten in het museum).

3B. KIJK- OF SPEURTOCHTEN - MET VRAGEN/OPDRACHTEN

...zodat gebruikers actief aan de slag kunnen en door de opdrachten uitgedaagd worden om zelfstandig (alleen of samenwerkend in groepjes) meer te ontdekken en te leren

toelichting

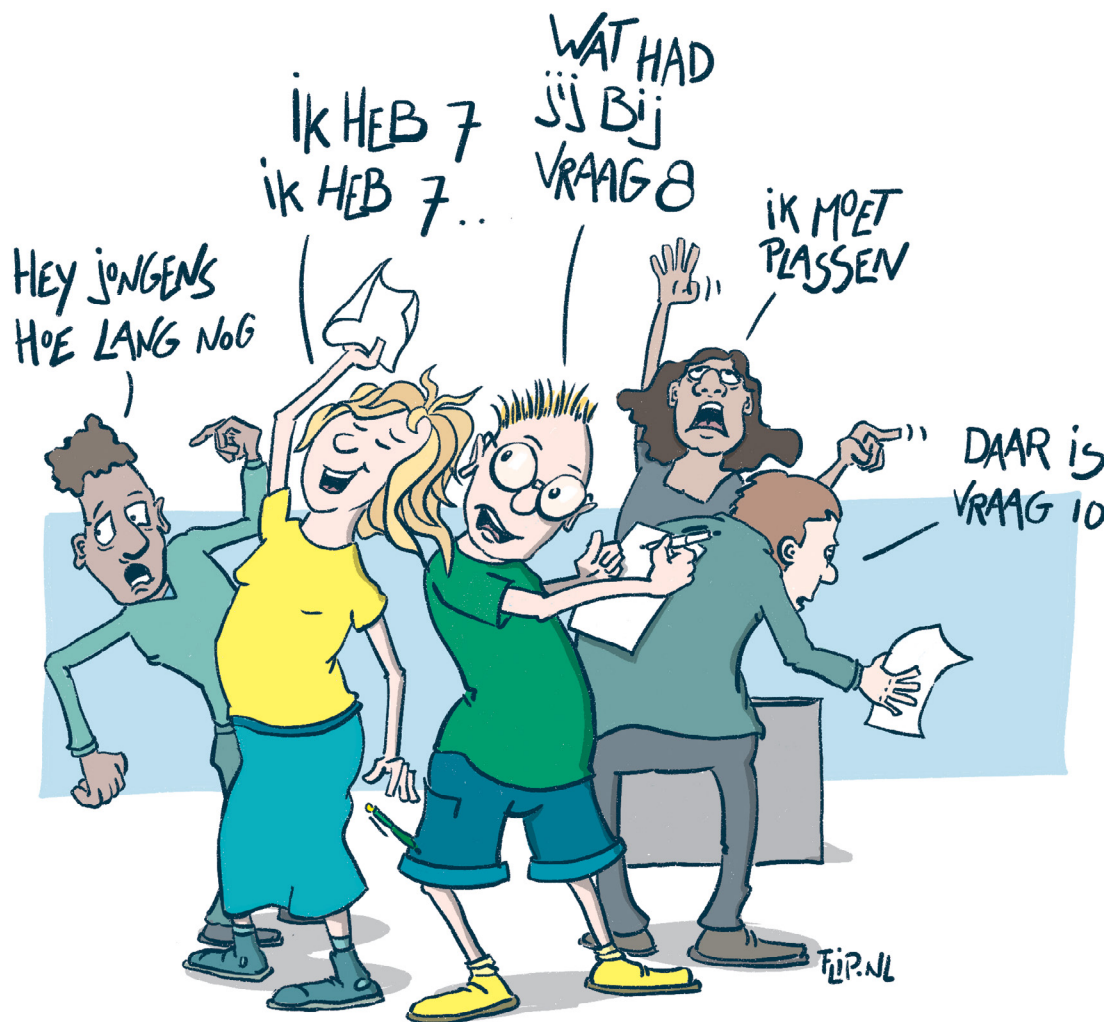
Schriftelijke tour langs diverse bezienswaardige punten. Per punt is er korte uitleg en een of meer vragen/opdrachten.

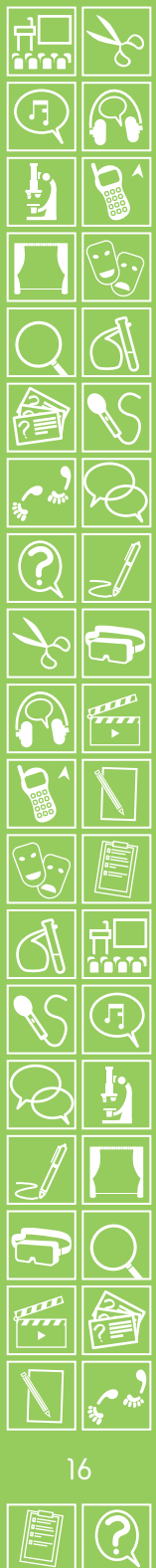
varianties

- Variatie in typen vragen/opdrachten.
- Variatie in vormen van gevraagde antwoorden op de vragen/opdrachten (open antwoorden, tekenen, aankruisen, aanvullen, verbinden, omcirkelen, fotograferen etc.).

mogelijke doelgroepen

Wordt veel toegepast in onderwijscontext, met vragen/opdrachten erin.
Kinderen moeten kunnen lezen, dus niet geschikt voor een te jonge doelgroep.





voordelen

- Docent ziet precies hoe het aansluit op de lesstof.
- Precies van te voren te zien of het niveau van de vragen goed is en wat er gevraagd wordt.
- Docent kan desgewenst een cijfer geven.
- Evt. na te bespreken thuis of op school.

nadelen

- Het is moeilijk om echte goede vragen te stellen.
- Jongeren rennen van vraag naar vraag.
- 'Schools' karakter.
- Van elkaar overschrijven/voorzeggende ouders.

wanneer gebruiken

- Als persoonlijke begeleiding niet mogelijk is om financiële of andere redenen.
- Als bezoekers zelfstandig aan de slag willen, maar wel voorstructurering wensen.
- Ook in te zetten bij relatief grote groepen. Zorg dan wel voor de mogelijkheid van meerdere startpunten.
- Goed te combineren met andere methoden.

succesfactoren

- Afwisseling in vraagstelling.
- Afwisseling in antwoordvorm.
- Vragen zo stellen dat je het gebouw/voorwerp echt nodig hebt.
- Opbouw van vragen maakt meer diepgang mogelijk.
- Testen is noodzaak!! Zie onder werkvorm 3a, daar komt bij:
5) Zijn de vragen duidelijk? Gevarieerd genoeg?
6) Bereik je met de vragen wel wat je ermee wil bereiken? Voldoet de vraag?
- Heldere, uitnodigende vormgeving.
- Antwoordmodel beschikbaar.
- Altijd nabespreken!
- Zorg voor uitgifte van onderleggers en potloden.

voorbeelden

- Letters 'verdienen' door beantwoorden van vragen en daarmee de code kraken.
- Vragen vanuit twee verschillende perspectieven (aangegeven in twee kleuren/kolommen etc.), bijvoorbeeld vragen gesteld vanuit twee personages, arm/rijk, jong/oud etc. De ene helft van de groep volgt het bezoek volgens het ene perspectief, de andere helft volgens het andere. Daarna vergelijken.

4. CENTRAAL UITGIFTEPUNT OPDRACHTEN

...zodat gebruikers zelf actief bezig zijn om dingen te beleven en kennis te vergaren

toelichting

Bezoekers voeren alleen of in kleine groepjes korte opdrachten uit, die ze krijgen van een begeleider op een centraal punt. Steeds als een opdracht is vervuld, wordt dit centraal afgetekend en krijgt men weer een nieuwe opdracht.

varianties

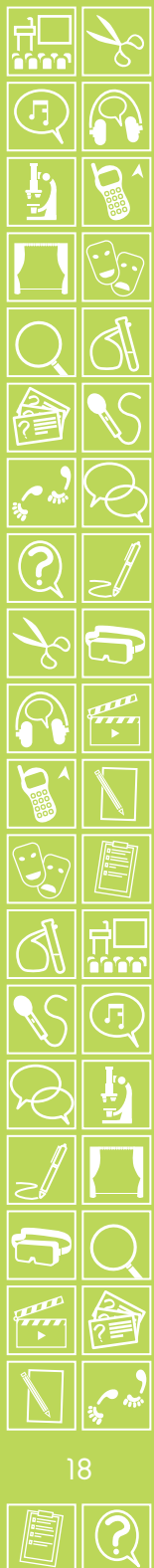
- Wedstrijdelement toevoegen.

mogelijke doelgroepen

Wordt vooral met kinderen gedaan. Zowel in als buiten schoolverband.

Werkt voor PO vanaf dat men kan lezen. Kan ook ingezet worden voor VO (vooral onderbouw).





voordelen

- Hele actieve rol van de bezoekers, ze vinden het vaak spannend en leuk.
- Eigen invloed op het verloop van het bezoek.
- De energie zit bij de leerling (in plaats van bij de museumdocent, zoals bij een rondleiding vaak het geval is).

nadelen

- Hectiek, kan leiden tot haasten om zoveel mogelijk opdrachten te doen, waardoor leereffect onder druk komt te staan.
- Vraagt medewerkers die het hoofd koel houden bij het centrale punt.
- Voorgestructureerde opdrachten, die niet meer ter plekke aan te passen zijn.
- Niet goed in te schatten wat elke bezoeker gaat leren.

voorbeelden

- Voorbeeld uit Naturalis: start met rondleiding ter oriëntatie, daarna volgt de opdrachten-wedstrijd. Leerlingen halen steeds bij de opdrachtafel vragen op en leveren antwoorden in. De museumdocent bij de tafel tekent af wat ze goed hebben. De kinderen kunnen kiezen tussen drie niveaus van vragen, waarmee ze ook meer of minder punten kunnen verdienen.
- In Fort Pannerden kunnen kinderen uit groep 7/8 en onderbouw voortgezet onderwijs tijdens de bezoeken een opdrachterspel spelen. Met hun opdracht, een plattegrond en een zandloper gaat elk groepje op zoek in het donkere fort. Als ze het antwoord hebben, gaan ze terug naar de spelleider en ontvangen 'soldij' bij elk goed antwoord.
- Bemensing van de opdrachtafel door studenten van de lerarenopleiding. Zij geven de kinderen per opdracht een korte mondelinge instructie. Na elke opdracht komen de kinderen vertellen wat ze uitgevonden hebben, waarbij de student doorvraagt tot kinderen zelf conclusies trekken.

wanneer gebruiken

- In tentoonstellingen waar veel zelf te doen is. Bijvoorbeeld science centers of opstellingen met veel doe-dingen en multimedia.

succesfactoren

- Uitdagende opdrachten.
- Opdrachten die de erfgoedomgeving maximaal benutten.
- Inhoudelijk relevant.
- Variatie in opdrachten.
- Nuttige mini-reflectiemomentjes bij de uitgifteplek op wat de gebruikers hebben ervaren en te weten zijn gekomen.

5. VAN OPDRACHT NAAR GESPREK

...belangstelling gewekt en inzicht vergroot door het zelfstandig uitvoeren van de opdracht, waarbij de uitkomsten met behulp van de begeleider in een bredere context worden geplaatst

toelichting

Combinatie van zelfstandig onderzoek en gezamenlijke reflectie in een gestuurde gespreksvorm. Deelnemers ontwikkelen zich onder begeleiding tot 'expert' op een deelaspect.

Kleine groepjes krijgen elk een andere opdracht en gaan bij 'hun' voorwerp(en)/plek iets bekijken, uitzoeken en conclusies trekken.

Daarna loopt de begeleider met de complete groep de verschillende voorwerpen/plekken langs. Hij/zij bevraagt het groepje van elke plek op diens bevindingen. Iedere groep brengt dus iets anders in.

De begeleider laat de deelnemers in het gesprek vervolgens verbanden leggen tussen de objecten en het betreffende thema.

varianties

- Opdrachten bij de voorwerpen/plekken worden mondeling gegeven.
- Opdrachten staan op papier.
- Mate van structurering van de gevraagde terugkoppeling per groepje kan verschillen.
- Evt. koppelen aan oefenen in presenteren, bijvoorbeeld in een andere taal of bij NT2-lessen (Nederlands als tweede taal).
- Het thema van het bezoek kan van te voren voorbereid zijn, maar hoeft niet.





mogelijke doelgroepen

Formeel en niet-formeel leren (bijvoorbeeld bij een cursus). Voor onderwijsdoelgroepen geldt dat de leerlingen in staat moeten zijn om zelfstandig te werken en zelf te rapporteren, daardoor in de praktijk vooral voor VO en bovenbouw PO.

voordelen

- Sluit goed aan bij onderzoekend leren.
- Bezoekers in actieve rol, ze kunnen zelf direct invloed uitoefenen op het bezoek.
- Door actieve werkvorm beklijft het beter.
- Objecten/plekken worden goed ingezet, komen tot hun recht.
- Losse objecten/plekken komen in relatie met elkaar te staan als gevolg van de verbindende rol van de begeleider.
- Kan zonder voorbereiding gedaan worden.

nadelen

- Vraagt enige concentratie van de bezoekers.
- Ter plekke rapporteren is voor sommigen een moeilijke vaardigheid.
- Als groepsleden niet naar elkaar luisteren, mislukt de overdracht.

wanneer gebruiken

- Deze methode is vooral geschikt voor het vergelijken van voorwerpen/plekken, bijvoorbeeld over één thema, één periode, één kunstenaar.
- Geschikt als samenwerken belangrijk is.
- Werkt goed voor bovenbouw VO, door het inspelen op zelfstandigheid en de onderzoekende rol.

succesfactoren

- De begeleider is een goede *facilitator*, schept een veilige omgeving, stimuleert de bezoekers en legt verbanden.
- Hoe sterker de relatie tussen de 'onderzoekjes' van de sub-groepjes, hoe succesvoller.

Voor onderwijsgroepen:

- Relatie met lesstof op school.

voorbeelden

- Programma rondom antieke vazen in een oudheidkundig museum, waarbij elk groepje vazen uit een andere cultuur bestudeert aan de hand van specifieke kijkvragen, o.a. lettend op de manier waarop mensfiguren zijn afgebeeld. Bij de gezamenlijke rondgang daarna laat elk groepje zien wat ze hebben uitgevonden over hun vaas. Vervolgens worden in het gesprek alle vazen vergeleken op aspecten als vorm, materiaal, kleur, vervaardigingswijze, voorstellingen, etc.
- Internationale uitwisselingsprogramma's (VO-)scholen: leerlingen van de school die te gast is en leerlingen van de gastheer-school gaan gemengd in groepjes aan de slag.
- Studenten die Nederlands als tweede taal leren, gebruiken concreet erfgoed voor het vergroten van hun woordenschat. Via de opdracht en het daarna gezamenlijk bespreken van hun bevindingen, oefenen ze in conversatie.

6. BEZOEKERS LEIDEN ELKAAR ROND

...bezoekers hebben op niveau geoefend in presenteren; ze verdiepen zich daarbij extra in één onderwerp/object en raken daarbij zeer betrokken

toelichting

Bezoekers bereiden alleen of in groepjes een mini-rondleiding voor bij een voorwerp/plek.

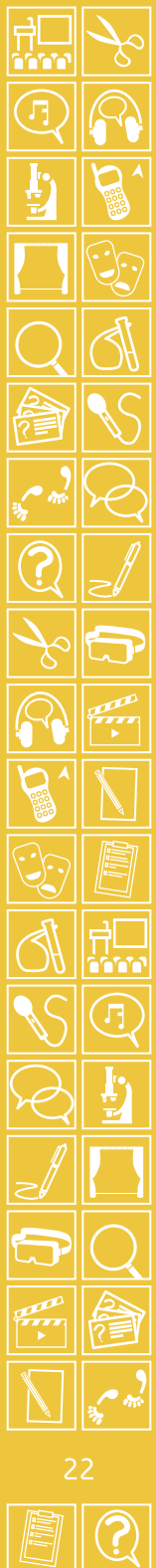
Daarna worden er nieuwe groepjes gemaakt waarbij de leden elk een ander(e) voorwerp/plek hebben voorbereid. In deze samenstelling lopen de groepen langs alle voorwerpen/plekken, waarbij steeds de betreffende 'expert' de anderen rondleidt.

Als het goed is opgezet, hebben de voorwerpen/plekken een relatie tot elkaar, zodat de verhalen van de verschillende 'experts' elkaar vanzelf gaan aanvullen.

varianties

- Voorbereiding van tevoren of voorbereiding ter plekke.
- Voorbereidingsmateriaal op papier of via internet (bijvoorbeeld via e-learning/webquests).
- Met of zonder begeleiding vanuit de erfgoedinstelling.
- Prima te koppelen aan oefenen in presenteren. Presentaties kunnen zelfs beoordeeld worden door de begeleider van de groep of door groepsleden onderling.
- Presenteren kan ook in een andere taal of bij NT2-lessen (Nederlands als tweede taal).
- Samenwerking met bijvoorbeeld bibliotheek, archief, historische vereniging mogelijk.
- Prima in te zetten voor stadswandelingen.





mogelijke doelgroepen

Formeel en niet-formeel leren (bijvoorbeeld bij een cursus). Voor onderwijsdoelgroepen geldt dat de leerlingen in staat moeten zijn om zelfstandig te werken en zelf rond te leiden. Daardoor in de praktijk minder geschikt voor jonge kinderen.

Gaat (ook) heel goed met VMBO, dat zijn vaak heel visuele denkers.

voordelen

- Grote betrokkenheid van de deelnemers, het worden echt 'hun' voorwerpen/plekken.
- Sluit aan bij onderzoekend leren.
- Objecten/plekken worden goed ingezet, komen tot hun recht.
- Als het goed wordt gedaan, komen de losse objecten/plekken in relatie met elkaar te staan.
- Blijft heel lang 'hangen' bij de bezoekers die dit hebben gedaan.
- Kan door de groep zelfstandig worden gedaan (zonder museumdocent).

nadelen

- Vraagt voldoende tijd.
- Concentratie nodig, gaat niet bij elke bezoeker goed.
- Mislukt als de groepen te groot zijn en meerdere bezoekers over zelfde voorwerp/plek gaan rondleiden (bijvoorbeeld als de docent het eng vindt om de groep te splitsen, omdat hij dan niet alle leerlingen ziet).

wanneer gebruiken

- Deze methode biedt een mooie combinatie van kennisverwerving, het vergroten van betrokkenheid en het ontwikkelen van vaardigheden als onderzoeken, presenteren, informatie bewerken tot nieuwe vorm en (als in groepjes wordt gewerkt) samenwerken.
- Past goed bij verdiepend bezoek, bijvoorbeeld in het kader van een thema of van een projectweek.
- Heel geschikt voor uitwisselingsprogramma's tussen scholen.

succesfactoren

- Goed voorbereidingsmateriaal, uitgaand van visueel denken, dus vanuit wat er feitelijk te zien is. Sluit de achtergrondinformatie daarop aan.
- Vraagt goede logistiek! Groepjes indelen, naar de juiste plekken brengen, groepjes herindelen, roulatiesysteem van de groepjes. Nb. begeleiding vanuit de erfgoedinstelling kan hierbij helpen.
- Hoe sterker de inhoudelijke relatie tussen de mini-rondleidingen, hoe succesvoller.

Voor onderwijsgroepen:

- Relatie met lesstof op school.

voorbeelden

- Project voor VMBO-groepen van het lokale museum i.s.m. de openbare bibliotheek, met als thema het centrale plein in de stad. Het museum selecteert geschikte schilderijen en voorwerpen, de bibliotheek de achtergrondinformatie. De leerlingen pluizen in enkele lessen informatie over 'hun' voorwerp uit, zowel op school als in de bibliotheek. Ze krijgen instructies over rondleiden aan de hand van een grappig filmpje (hoe het niet moet). In het museum kijken ze eerst zelf bij het 'eigen' voorwerp. Daarna worden de groepen gemixt, zodat er voor elk voorwerp een expert in de groep zit, en geeft elke expert zijn/haar mini-rondleiding.
- Programma voor nieuwe Nederlanders in historisch huis, waarin zij hun spreekvaardigheid oefenen aan de hand van de inrichting van het huis met veel gebruiksvoorwerpen.
- Toepassing bij uitwisselingsprogramma's van scholen, waarbij de leerlingen van de ontvangende school hun gasten rondleiden (bij internationale uitwisselingen ook in een andere taal).

7. LEREN DOOR ZELF TE DOEN

...diepere beleving en inzicht door het zelf ervaren

toelichting

Zelf actief ervaren van thema's die aan bod komen in de erfgoedinstelling.

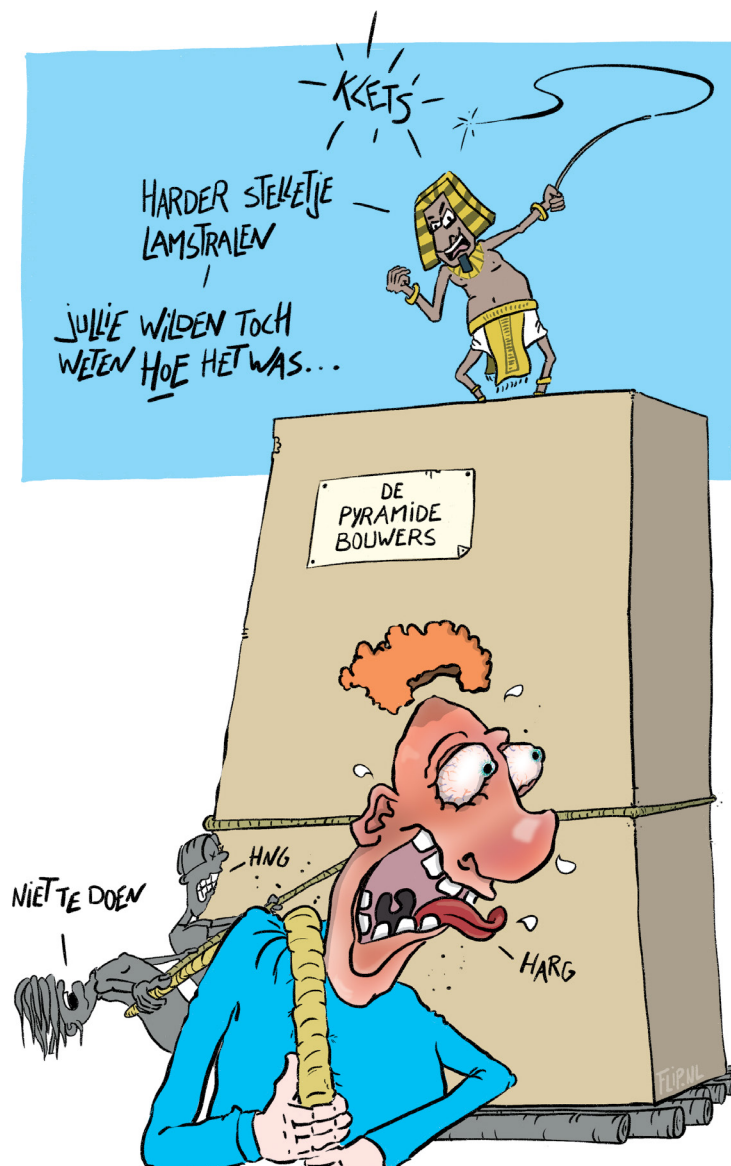
varianties

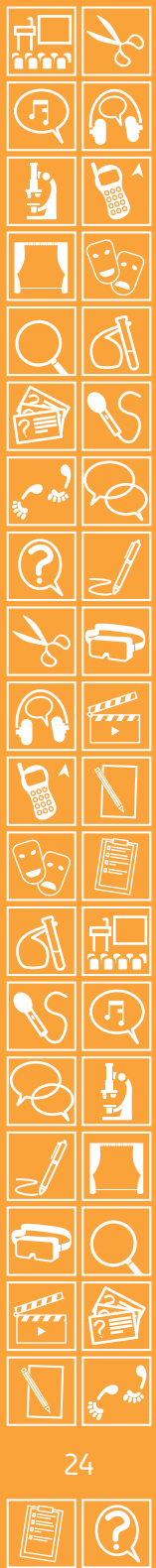
- Geïntegreerd in de tentoonstelling zelf, bijvoorbeeld in hands-on units.
- Kan ook heel klein tijdens een rondleiding, met losse elementen, om even iets te voelen, uit te proberen.
- Mobiel in de vorm van bijvoorbeeld hands-on karren: karren met allerlei doe-dingen, zoals voorwerpen om aan te raken, verkleedkleden, modellen om in elkaar te zetten, knutseldingen, puzzels etc.
- Met alle bezoekers een groot kunstwerk maken, een co-creatie in de loop van de tentoonstellingsperiode.
- In aparte ruimte of buiten.

mogelijke doelgroepen

Werkt in principe bij alle doelgroepen, zowel voor onderwijs- als niet-onderwijsgroepen, maar ook voor individuele bezoekers.

Veel toegepast met (jonge) kinderen.





voordelen

- Door zelf te ervaren ontstaat een diepere vorm van inzicht en beleving.
- Hierdoor is meer identificatie mogelijk.
- Wordt niet snel vergeten.
- Sluit aan op ideeën van het participatieve museum.

nadelen

- Vergt vaak arbeidsintensieve begeleiding (klaarzetten, begeleiden, opruimen), bij elke groep opnieuw.
- Vaak flinke financiële investering nodig om hands-on materialen te realiseren en te onderhouden.

wanneer gebruiken

- Om extra beleving te geven.
- Ook geschikt voor kinderfeestjes en vakantie-activiteiten.
- Leren door doen is een geschikt middel voor een beter begrip. Er is een verwantschap met de werkvorm creatieve verwerkingen, maar daarbij is de activiteit een doel op zich en staat de creatieve inbreng van de bezoeker/gebruiker centraal.

succesfactoren

- Inhoudelijk relevant.
- Zinvol voor de doelgroep, geen 'bezigheidstherapie'.
- Als er iets met de beleving wordt gedaan en er ook reflectie plaatsvindt. Niet alleen 'hands on', maar ook 'minds on'!

voorbeelden

- Tijdens een rondleiding zelf voelen hoe zwaar een helm, ridderwaard of maliënkolder is, hoe iets ruikt, hoeveel stof voor een molenkraag nodig is etc.
- Eerst een rondleiding op zaal, daarna dingen die alleen vanachter glas bekeken konden worden zelf mogen uitproberen, bijvoorbeeld de werking van een stoommachine of met een ganzenveer schrijven.
- Circuitvorm over jong zijn in 1900, waarbij de kinderen in kleine groepjes rouleren langs een zestal activiteiten, zoals de was doen, op leitjes schrijven, koffie malen, koper poetsen, sokken stoppen en turf stampen. Per activiteit is een begeleider aanwezig.
- In oude sardinefabriek zelf (plastic) sardientjes in blikjes doen, wedstrijd tussen de jongens en de meisjes: wie zijn het snelst, en hoe lang deden ze er vroeger over? Dit is aanleiding voor een gesprek.
- Workshop landmeten in het kader van cultuurhistorisch landschap, om echt te begrijpen wat landmeten inhoudt en wat de waarde van het landschap is.
- Workshop historisch hekken vlechten voor bewoners in weidegebied, om dit oude ambacht te herbelevan.

8. FOTOGRAFEER-, TEKEN- EN FILMOPDRACHTEN

...door goed te kijken en indrukken visueel te verwerken, kom je dichterbij de kern

toelichting

Begeleider geeft een concrete opdracht om bepaalde dingen in de erfgoedinstelling te tekenen, filmen of fotograferen, om zo te verwerken wat is gezien en beleefd.

Nb. bij deze werkvorm is het maken van foto's/tekeningen/film *geen doel* op zich, maar een middel om te verwerken (dit in tegenstelling tot de vorm 'creatieve verwerkingen').

varianties

- Fotograferen.
- Teken.
- Filmen.
- Evt. aanvullen van een tekening/foto (meer ingekaderde opdracht).
- Digitale beeldverwerking.

mogelijke doelgroepen

Meestal in onderwijsverband gebruikt, kan op vele niveaus. Ook populair bij volwassenen, bijvoorbeeld tekenen in (kunst-)musea.





voordelen

- Je gaat er veel beter door kijken.
- Actieve vorm.
- Visuele vorm (nu eens niet via taal), waarmee je inspeelt op visueel ingestelde mensen.
- Zelf in te vullen door de bezoeker, hij of zij kan iets van zichzelf kwijt.
- Begeleider krijgt via de gefotografeerde of getekende 'antwoorden' een verrassend inzicht in de gedachtegang van de bezoeker en heeft een concrete kapstok voor uitwisseling en gesprek.

voorbeelden

- Fotografeer/teken je favoriete voorwerp in deze zaal (cliché...).
- Het Rijksmuseum stimuleert tekenen in het museum via een campagne '#hiertekenen'.
- Maak foto van het beeld dat voor jou het beste past bij (iets dat thema is van bezoek).
- Zoek twee voorwerpen die bij elkaar horen/uitersten zijn/etc.
- Fotografeer een werk/voorwerp van een onverwachte kant en laat anderen raden wat het is.
- Zoek de plek op van deze oude foto en fotografeer hoe het er nu uitziet.
- Museum voor Communicatie: VO-leerlingen maken zelf filmpjes over gewenst belgedrag.
- In Het Scheepvaartmuseum verzamelen leerlingen als journalisten informatie voor hun eigen 'Gouden eeuw journaal', dat ze daarna filmen met smartphones. In de afsluiting bekijken de groepjes elkaars journaal-items. Op school kunnen deze filmpjes nogmaals gebruikt of verwerkt worden.

nadelen

- Gedoe met apparatuur/tekengerei.
- Sommige bezoekers moeten even op gang komen voordat ze echt aan de slag gaan.
- Hoe verwerk je ter plekke die tekeningen/foto's/filmpjes?
- Niet in elk museum/archief/monument mag gefotografeerd/gefilmd worden.
- Sommige tekenmaterialen mogen niet overal gebruikt worden (risico op schade).

wanneer gebruiken

- Als foto/film/teken-opdracht iets toevoegt aan de beleving van de erfgoedinstelling.
- Om goed kijken te bevorderen.
- Rustgevend (tekenen in het museum).

succesfactoren

- Inhoudelijk to the point.
- Iets doen met de gemaakte foto's/filmpjes/tekeningen, met minimaal een vorm van reflectie op wat de bezoekers hiermee hebben verwerkt, hoe ze dit hebben ervaren.
- Logistiek goed geregeld (materialen, klaarzetten, opruimen, onderhoud etc.) en techniek in orde.

9. CREATIEVE VERWERKINGEN ...diepere ervaring opdoen

door opgedane kennis en indrukken op je eigen manier creatief te verwerken tot iets nieuws

toelichting

Allerlei vormen van creatieve verwerkingen op basis van wat er gezien/beleefd is in de erfgoedinstelling, zoals het zelf maken van een verhaal, gedicht, lied, krant, affiche, kunstwerk, webpagina, film, toneelstuk etc.

Het doel is om iets *nieuws* te creëren n.a.v. wat je hebt ervaren. Dit is vaak gekoppeld aan kunsteducatie-doelstellingen.

NB. Als het creëren geen doel op zich is, maar uitsluitend om te rapporteren of vast te leggen wat je hebt ervaren, valt het eerder onder werkvorm 8. of 17.

Ateliers zijn vanouds een bekende vorm in kunstmusea. Al in de jaren '50 en '60 waren er ateliers in Gemeentemuseum Den Haag, Boymans van Beuningen en Rijksmuseum.

varianties

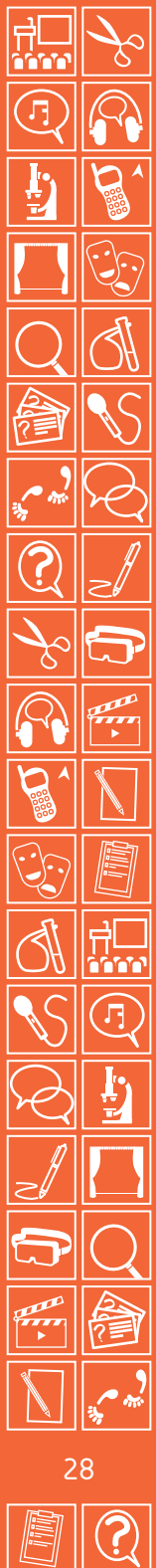
- In de lijn van een bepaalde kunstenaar zelf iets maken.
- In dezelfde techniek iets maken.
- Over hetzelfde thema iets maken.
- Tijdens museumbezoek/erfgoedervaring.
- Na afloop in aparte ruimte (workshop/ateliers).
- Na afloop thuis of op school.

mogelijke doelgroepen

Werkt in principe bij alle doelgroepen, zowel voor onderwijs- als niet-onderwijsgroepen, maar ook voor individuele bezoekers.

Veel toegepast met (jonge) kinderen.





voordelen

- Door zelf aan de slag te gaan en iets te maken, wordt het erfgoedthema iets van jezelf en ontstaat een diepere vorm van inzicht.
- Geeft ruimte aan andersoortige talenten dan die eerder in het bezoek zijn aangesproken.
- In het onderwijs zeer geschikt voor vakoverstijgend werken (combinatie van schoolvakken).

nadelen

- Vergt arbeidsintensieve begeleiding (klaarzetten, begeleiden, opruimen), bij elke groep opnieuw.
- Geschikte ruimte nodig voor workshops/ateliers.
- Afhankelijk van leerstijl: sommigen gaan enthousiast aan de slag, anderen klappen dicht als ze op bestelling creatief moeten zijn.
- Het lukt niet iedereen om creatief te zijn in een onrustige of vreemde omgeving.
- Verwacht van leerlingen ter plekke geen grote inspanningen.
- Het kost tijd.

wanneer gebruiken

- Om ruimte te geven aan expressie en creativiteit.
- Om extra beleving te geven door een actieve component na het receptieve deel van een bezoek. Zeker bij thema's die wat complexer/gelaagder zijn, voegt een andersoortige verwerking iets toe.
- Het krijgt extra waarde als de verwerkingen van de leerlingen weer ingezet kunnen worden, bijvoorbeeld in een tentoonstelling op school, een presentatie voor ouders, of het uploaden naar de website van het museum/archief etc.
- Nog steeds beproefde formule voor vakanties (kinderateliers) en kinderfeestjes.

succesfactoren

- Voldoende ingekaderde en heldere opdrachtformulering.
- Organische relatie (inhoudelijk) met wat er in de erfgoedorganisatie verteld/getoond wordt, dus geen los aanhangsel.
- Zinvol voor de doelgroep, geen 'bezigheidstherapie'.
- Zorgen dat je als bezoeker weet waar je mee bezig bent en waarom. Reflectie inbouwen!

voorbeelden

- Eerst rondleiding op zaal, daarna gaan kinderen zelf tekenen/schilderen/boetsen etc. in ateliers (klassieke formule).
- Woensdagmiddag knutselmiddag.
- Digitale beeldbewerking geïnspireerd op de collectie of plek.
- Werken met jonge kinderen in de traditie van Reggio-Emilia, waarbij kinderen worden gezien als kunstenaars en wetenschappers in de dop. Creativiteit is hun belangrijkste bron en bepaalt ook hun leerproces (zie <http://www.toevalgezocht.nl/>).
- Gedichtenwedstrijd van het museum ter gelegenheid van landelijke gedichtendag.
- Op grond van oral history bronnen en een bezoek aan het museum denken leerlingen van groep 7/8 na over het geluid dat een oude machine vroeger maakte. Welke ritmes hoorden daarbij? Hierbij maken ze een ritmestuk en schrijven een bijbehorende songtekst over de arbeidsomstandigheden van toen. Dat brengen ze daarna ten gehore.
- Leerlingen techniek zetten eigen geluiden onder oude filmfragmenten van de historische vereniging.

10. ASSOCIATIEVE OPDRACHTEN ...vanuit eigen achtergrond

vrij nadenken over wat je gezien hebt; door de koppeling met je eigen wereld beklijft het beter

toelichting

Bezoekers krijgen iets in handen, b.v. fotokaarten, slogans/gezegdes of krantenartikel. Aan hen wordt gevraagd op basis van deze impuls te associëren bij wat ze waarnemen op de erfgoedlocatie.

Kan een open associatie zijn, of ingekaderd met een concrete startvraag.

Op basis van de associaties van de bezoekers ontstaat een gesprek, waarin ervaringen uitgewisseld worden.

varianties

- Objecten zoeken die het beste passen bij
- Welke muziek past het beste bij werk X?
- Of andersom: welk werk past het beste bij deze muziek?

mogelijke doelgroepen

Kan met alle doelgroepen. Iedere bezoeker vult het op eigen niveau in.





voordelen

- Actieve en betrokken rol van bezoekers: zij bepalen zelf wat zij associëren en kunnen dit zelf invullen op basis van eigen achtergrond en niveau.
- Je kunt mensen daardoor persoonlijk raken.
- Maakt direct gebruik van voorwerpen/plekken.
- Flexibel inzetbaar.
- Relatief makkelijk in te passen.
- Het is vaak heel verrassend waar mensen mee komen.

nadelen

- Niet alle groepsleden zitten op bespiegelingen van anderen te wachten.
- Als iedereen zijn zegje doet, kan het langdradig worden.
- Kan alle kanten op schieten, waardoor de samenhang verloren gaat.

voorbeelden

- Schilderij zoeken in de zaal dat het beste past bij gezegde X (gezegdes staan op kaartjes, elk twee/drietal trek één kaartje). Bijvoorbeeld welk schilderij past het beste bij 'Als mijn haar maar goed zit...'? N.a.v. de keuze volgt een gesprek over de schilderijen in de hele groep.
- Associëren aan de hand van beschrijvingen die de bezoekers ter plekke hebben gemaakt in het eerste deel van het bezoek: worden dan in tweede deel herverdeeld in de groep, waarbij iedereen op zoek gaat naar de goede match.
- Associëren aan de hand van beschrijvingen of gedichten die een andere klas heeft gemaakt bij objecten.
- Kaartspel gebruiken waarbij bezoekers kaarten trekken met algemene opdrachten, die niet direct over de collectie gaan, maar wel aanzetten tot kijken en denken. Bijvoorbeeld zoek het lelijkste object op deze zaal, welk verhaal vertelt de titel van het kunstwerk jou, welk object is voor jou vrolijk/boos/verlegen?

wanneer gebruiken

- Ter afwisseling in een rondleiding.
- Als katalysator om een gesprek op gang te brengen.
- Om betrokkenheid van de bezoekers te activeren.
- Wanneer gevoel een belangrijke rol speelt.
- Kan een heel open opdracht zijn, maar kan als gesloten opdracht ook werken (bepaalde set kaarten bij bepaalde set voorwerpen, waarbij er steeds één *match* goed is).

succesfactoren

- Als de associaties open zijn. Zorg dus voor een voldoende open opdracht, waarmee iedereen uit de voeten kan. Maar ook niet te open. De opdracht moet wel direct uitnodigen om te gaan associëren.
- Goede begeleider, die rode draad spint tussen de associaties en samenvat.

11. ZELF VRAGEN BEDENKEN ...zelf nadenken over wat je wilt

weten zorgt voor een actief leerproces, stimuleert kritisch denken en een onderzoekende grondhouding

toelichting

Hier zijn de rollen omgedraaid: de bezoekers bedenken vragen en stellen deze aan de begeleider van de erfgoedinstelling.

Die bouwt daar ter plekke zijn/haar programma omheen en zorgt dat alle vragen aan bod komen.

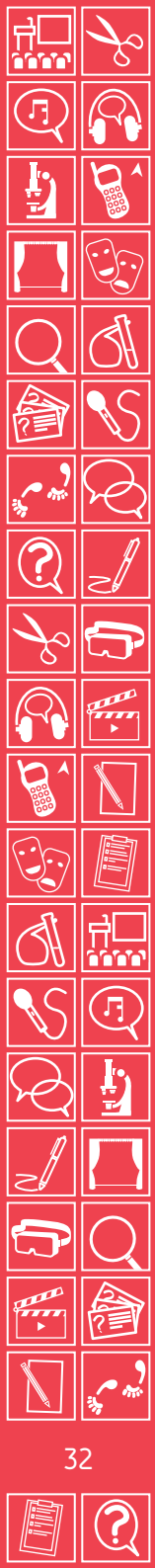
varianties

- ▣ Vragen kunnen ter plekke worden gemaakt of al van tevoren.
- ▣ Vooraf gemaakte vragen kunnen tijdig aan de erfgoedinstelling gestuurd worden via Facebook/internet.
- ▣ De rondleider kan starten met een korte introductie en daarna een concrete opdracht geven om enkele vragen te bedenken, al dan niet met behulp van een opdrachtblad om te structureren.

mogelijke doelgroepen

Kan bij vrijwel alle doelgroepen vanaf een jaar of 9. Zeer geschikt voor bovenbouw VO en studenten.





voordelen

- Bezoekers hebben direct invloed op het programma en inhoudelijk sluit het gegarandeerd aan bij hun interesse. Dit vergroot de betrokkenheid.
- Vragen stellen is een belangrijke vaardigheid voor leerlingen. Dit past prima bij kritisch denken en onderzoekend leren.
- Kan helemaal onvoorbereid.

nadelen

- Het kan even duren voordat bezoekers op gang komen met het stellen van vragen.
- Vraagt kwaliteit van de begeleider: moet veel parate kennis hebben, uitstekend kunnen improviseren en luisteren.
- De vragen kunnen over alles gaan, waardoor er weinig samenhang in het bezoek zit en er ook tijd besteed wordt aan dingen die niet zo relevant zijn (bijvoorbeeld vragen over de winkel of de toiletten).

wanneer gebruiken

- Bij een kennismakingsbezoek of een meer recreatief bezoek (waarbij de inhoudelijke kant minder belangrijk is).
- Als er voldoende inhoudelijke focus blijft, is het ook toepasbaar voor andere groepen.
- Je kunt deze techniek combineren met de 'klassieke' rondleiding, dat zorgt voor meer variatie en betrokkenheid.

succesfactoren

- Rondleider die uitstekend kan improviseren en de groep het gevoel geeft dat hun vragen serieus worden genomen ('beloond' worden).
- Het liefst zo dat er een samenhang in het bezoek komt.
- Goede en leuke vragen van de groep.

voorbeelden

- Bezoekers kijken eerst rond en formuleren dan één vraag over dat wat ze het mooist vinden/meeste aanspreekt, en één vraag over dat wat hen het meeste verbaast. De rondleider pikt deze inbreng op als rode draad voor het bezoek.
- De bezoekers bedenken eerst vragen over wat er te zien is. De begeleider verzamelt de vragen en verdeelt ze over kleine groepjes, die zelf op zoek gaan naar antwoorden. Tot slot bespreekt de begeleider de antwoorden plenair.
- Evenement in kunstmuseum waar jongeren beschikbaar zijn om vragen aan te stellen (peer education).

12. OBJECTANALYSE ...stimuleert onderzoeksvaardigheden

en geeft dieper inzicht in het object, maakt nieuwsgierig naar andere objecten

toelichting

Zorgvuldig bestuderen van een object aan de hand van een kijkopdracht, à la objectregistratie.

Bijvoorbeeld door het invullen van een (eenvoudig) inventarisatieformulier.

varianties

- Aan te vullen met onderzoek via andere bronnen (schriftelijke bronnen, objectregistratiesysteem, documentatiecentrum, internet, historische locatie).

mogelijke doelgroepen

Met name voor onderwijsdoelgroepen, vooral voor ca. groep 7-8 en onderbouw VO.

Voor oudere leerlingen is het snel te kinderachtig, tenzij je het koppelt aan een onderzoeksopdracht of aan een beeldanalyse (CKV-opdracht).

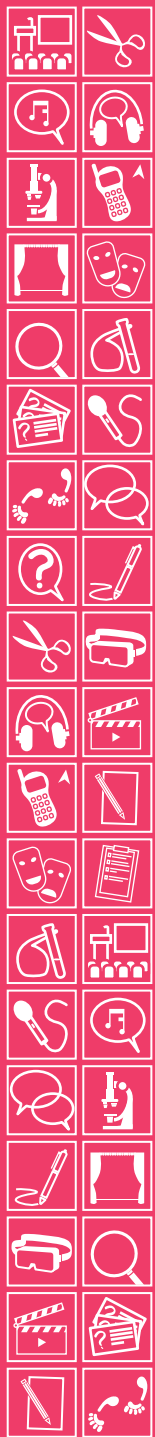
voordelen

- Goed leren kijken.
- Analytisch vermogen aanscherpen.
- Onderzoekende houding stimuleren, vragen oproepen.
- Direct werken met erfgoed.
- Veel leerlingen verbazen zich over hoeveel er te ontdekken is aan één voorwerp.

nadelen

- Vraag jezelf af wat je hiermee wilt bereiken, het nut is niet zomaar duidelijk voor de leerlingen en docenten (geen observeren om het observeren).





wanneer gebruiken

- Als goed kijken of onderzoeken het leerdoel is.
- Als objecten zelf centraal staan.
- Eventueel ter afwisseling van een rondleiding.
- Eventueel als onderdeel van een kijkopdracht.
- Als objectonderzoek de start is van een bredere onderzoeksopdracht met ook andere bronnentypen (past bij geschiedenisleren).

succesfactoren

- Als de observatie inhoudelijk iets toevoegt aan het programma.
- Als er iets met de observaties wordt gedaan.
- Als er een inhoudelijke relatie is tussen de verschillende geobserveerde objecten.

voorbeelden

- Opdracht voor groep 7/8 tijdens een stedelijke Kunst-schooldag: op leuk vormgegeven registratieblad zelf de button of T-shirt beschrijven, die elke deelnemer die dag heeft gekregen, als 'nieuwste aanwinst' voor het stadsmuseum.
- Stel zoveel mogelijk vragen aan een object, wie heeft de meeste vragen kunnen bedenken?
- Schrijf 10 dingen op die je ziet. Klaar? Schrijf dan nog 10 dingen op (uit Visible thinking).
- Bovenstaande observaties vervolgens laten groeperen: wat gaat over materiaal, vorm, maten, conditie, maker, functie, verwerving etc.?
- In het kader van een project over 'wat is een museum/ archief': zelf een object beschrijven en vergelijken met de officiële beschrijving (zie illustratie voor voorbeeld inventarisatiekaart).
- In het kader van onderzoeksvaardigheden: na een kijkopdracht op zaal vervolgens extra informatie opzoeken in het objectregistratiesysteem.

INVENTARISKAART WERKEN MET VOORWERPEN

EIGENDOM VAN _____

HOE LANG IS HET VOORWERP IN JOUW BEZIT? _____

SINDS _____

kunstenaar/ maker: _____

materiaal: _____

titel : _____

ouderdom : _____

afmetingen breedte: _____

hoogte: _____ diepte : _____

beschrijving van jouw voorwerp: _____

is het voorwerp beschadigd? _____

waarom is dit voorwerp bijzonder? _____

verwerving: aankoop ☐
gekregen ☐
geleend ☐

tekening van jouw voorwerp

waarde (in geld) : _____

Inventarisatiekaart voor kinderen uit 'Werken met Voorwerpen', 1995 (vertaling van de English Heritage-publicatie 'Learning from objects' uit 1990)

13. INTERVIEWS ...goed luisteren naar anderen, om daarna je eigen mening beter te kunnen vormen

toelichting

Bezoekers verzamelen zelf informatie door het interviewen van anderen. Wordt vaak in groepjes gedaan.

varianties

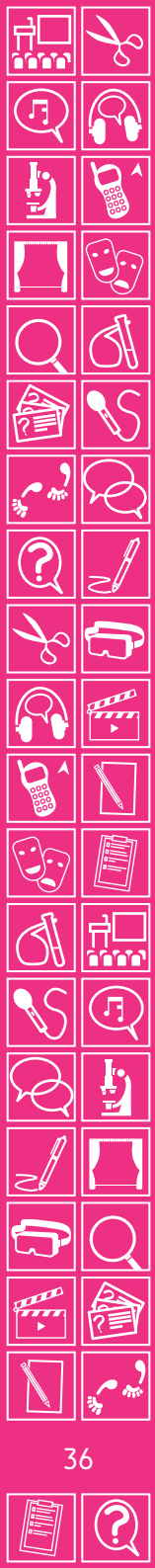
- Medewerkers van de erfgoedinstelling interviewen.
- Andere bezoekers of voorbijgangers interviewen.
- In vreemde taal interviewen (bijvoorbeeld tijdens buitenlandreis, of toeristen interviewen in eigen land).
- Kinderen bedenken eerst de vragen die ze willen stellen aan bijvoorbeeld een kunstenaar of archeoloog en daarna volgt het interview.

mogelijke doelgroepen

Voor onderwijsgroepen vanaf groep 6.

Past goed bij VO (onderzoekend leren, zelf informatie verzamelen).





voordelen

- Meerdere vaardigheden komen aan bod (taal, interviewtechniek, informatieverwerking).
- Leerlingen zijn zelfstandig aan het werk, eigen invulling.
- Leerlingen doen ervaring op met deze onderzoeksmethode.

nadelen

- Leerlingen moeten een drempel over, vinden het misschien eng.
- Kan fout gaan als leerlingen mensen 'lastig vallen'.

wanneer gebruiken

- In het kader van een onderzoeksopdracht.
- Als samenwerken belangrijk is.

succesfactoren

- Goed ingekaderde opdracht.
- Goed voorbereide vragen.
- 'Veilige' omgeving voor de leerlingen.
- Inhoudelijk *to the point*.
- Van te voren bespreken binnen de erfgoedinstelling, zodat collega's ervan weten.
- Advies aan de docent: van tevoren interviews oefenen (vraagstelling, maar ook omgangsvormen/beleefdheid).
- Zorgen dat er werkelijk iets gebeurt met de resultaten van de interviews.

voorbeelden

- Dezelfde vraag stellen aan bezoekers in drie leeftijdscategorieën (tot 25, 25-50, 50+) of uit verschillende gebieden/landen en daarna de antwoorden vergelijken.
- Kan ook in straatinterviews met voorbijgangers of bewoners, bijvoorbeeld over veranderingen in hun stad/dorp.
- Ouderen en jongeren gaan samen de buurt in en interviewen elkaar over wat ze zien in de buurt, hoe ze dat beleven en wat er veranderd is in de loop van de tijd.
- Leerlingen verzamelen in een openluchtmuseum informatie door het interviewen van medewerkers, zoals acteurs of mensen die demonstraties geven.
Pas op: zorg dat de medewerkers niet teveel gestoord worden in hun werkzaamheden of geïrriteerd raken door het steeds beantwoorden van dezelfde vragen.

14. VERHALEN VERTELLEN

...bezoekers meevoeren in verhalen en zo de emotionele betrokkenheid vergroten

toelichting

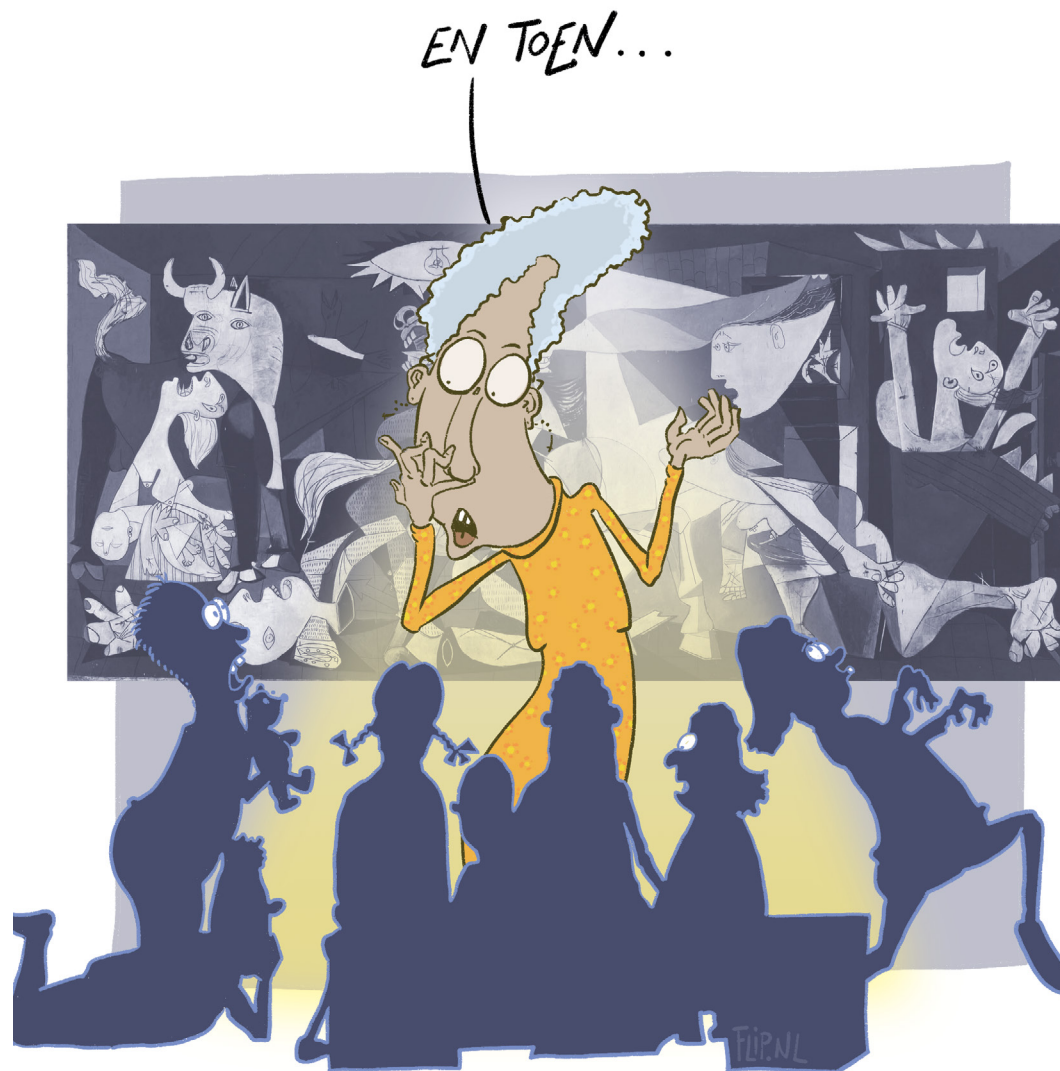
Verhalen vertellen en daarmee betekenis geven aan erfgoed.

varianties

- Voorlezen.
- Als onderdeel van een interactieve rondleiding.
- Bezoekers zelf het verhaal af laten maken: hoe zou het verder zijn gegaan?
- Bezoekers zelf verhalen laten schrijven over een thema dat past bij de erfgoedinstelling en die verhalen publiceren (evt. met wedstrijd).
- Theatraal vertellen (zie werkvorm 16. Theater/improvisatie/dans).

mogelijke doelgroepen

Wordt vaak met (jongere) kinderen gedaan, maar een goede verteller kan alle leeftijden boeien.





voordelen

- Makkelijk uitvoerbaar, op vele plekken en momenten en je kunt er als verteller een eigen draai aan geven.
- Voelt relatief veilig om te doen, omdat de verteller geen rol hoeft aan te nemen.
- Het vertellen zelf kost niets (maar het maken van verhalen wel, dat kost tijd en ook geld als het schrijven wordt uitbesteed).
- Kan veel indruk maken en lang bij blijven.
- Bezoekers onthouden dingen langer als het is opgehangen aan verhalen.
- Aandacht voor immateriële aspecten van erfgoed (meningen, emoties, conflicten etc.).

voorbeelden

- Een spannend verhaal vertellen waardoor een locatie tot leven komt, zoals over het leven aan boord van VOC-schepen in het ruim van de replica van de Oostindiëvaarder 'De Amsterdam' in Het Scheepvaartmuseum.
- Voorlezen uit een historisch jeugdboek over iets dat relevant is voor het onderwerp, of dat zich misschien zelfs afspeelt precies op de erfgoedlocatie.
- Er zijn veel goede historische jeugdboeken. Een jeugdboekenschrijver kan mogelijk ook in opdracht een verhaal schrijven voor jouw locatie, zie www.schrijversvanderondetafel.nl
- Verhalen gebruiken in een voorbereidende les op school, als instap op het thema, om nieuwsgierig te maken en voorkennis te activeren.
- Samenwerking met openbare bibliotheken in het kader van leesbevordering.

nadelen

- Niet iedereen kan goed vertellen.
- Niet iedereen kan goed luisteren, vergt een zekere rust/concentratie.

wanneer gebruiken

- Om een situatie tot leven te brengen en verhalen/emoties achter het erfgoed invoelbaar te maken.
- Wanneer theater te hoog gegrepen is.

succesfactoren

- Goed verhaal: niet te lang, goede spanningsboog, liefst met spanning en/of verrassende wending.
- Goede link met het onderwerp van de erfgoedinstelling, waardoor de betrokkenheid bij het erfgoed vergroot wordt en het meer betekenis krijgt.
- Met 'kijk-prikkels', waardoor bezoekers de dingen uit het verhaal daarna in het echt willen zien.

15. VOORDRACHT/LEZING/INLEIDING

...een samenhangend betoog, op vertrouwde wijze en voor meer bezoekers tegelijk

toelichting

Bezoekers luisteren in een daarvoor bestemde ruimte naar een spreker die een samenhangend verhaal vertelt. Al dan niet ondersteund door beeldmateriaal (foto's, film).

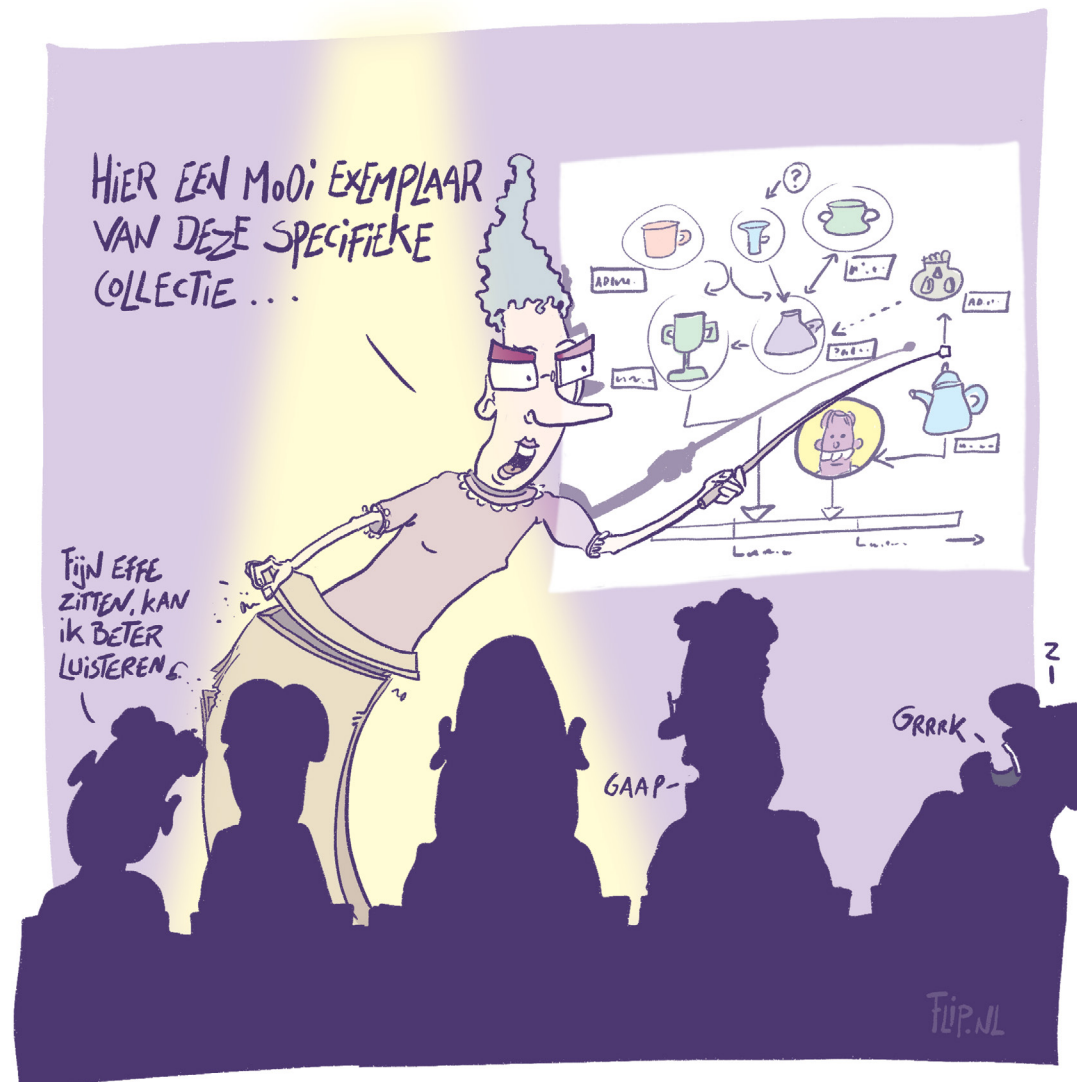
varianties

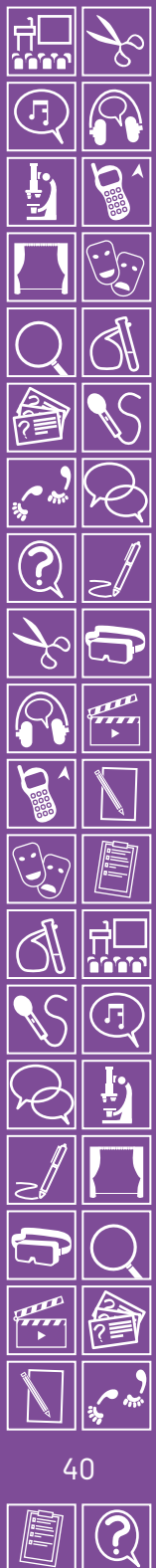
- Pure lezing/voordracht.
- Inleiding met daarna ruimte voor vragen/discussie.
- Inleiding op een tentoonstelling, waarbij de inleider het thema en de achtergronden van de tentoonstelling introduceert en de luisteraars handreikingen geeft om het maximale uit hun bezoek te kunnen halen. Vervolgens gaan de bezoekers de tentoonstelling zelfstandig bekijken.

mogelijke doelgroepen

Meestal gericht op geïnteresseerden. Populair bij wat ouder publiek.

Kan ook voor kinderen, bijvoorbeeld in een speciale jeugd-collegereeks.





voordelen

- In korte tijd kan informatie in samenhang worden overgedragen.
- Een grote groep kan tegelijk bediend worden.
- Kan enthousiasmeren en verrijken.
- Bezoekers kunnen erbij zitten, wat de concentratie bevordert.
- Wordt vaak goed door de pers opgepikt en kan dan bijdragen aan herhalingspubliciteit voor een tentoonstelling.

nadelen

- Eenrichtingsverkeer, kan statisch zijn.
- Het publiek heeft een passieve rol.
- Voor veel mensen is het moeilijk om lange tijd met aandacht te luisteren.
- Aparte ruimte nodig.

wanneer gebruiken

- Om achtergrondinformatie/verdieping te geven.
- Om resultaten van wetenschappelijk onderzoek te delen met publiek.
- Als onderdeel van een bijeenkomst zoals congres, symposium, opening.
- Als het bezoekersaantal te groot is om rondgeleid te worden, kan een centrale inleiding op een bezoek goed werken.
- Idem als een tentoonstelling slecht 'rondleidbaar' is, bijvoorbeeld door vele AV-elementen of krappe ruimte.

succesfactoren

- Meeslepende spreker, die zijn/haar publiek prikkelt.
- Verrassende wendingen in het betoog.
- Geluidsinstallatie om te zorgen dat iedereen ontspannen kan luisteren.
- Goed gebruik maken van beeldmateriaal dat prikkelt en het verhaal ondersteunt.
- Vooral niet te lang.
- 'Nazit' in informele sfeer, waarin men kan napraten en de informatie verwerken.

voorbeelden

- Lezingenseries bij musea of archieven. Al dan niet aansluitend bij het thema van een tijdelijke tentoonstelling.
- Historisch café, wordt maandelijks door vele historische verenigingen georganiseerd.
- Museum Academie voor volwassenen, aanhakend bij het principe van *life long learning*.
- Kindercolleges bij de MuseumJeugdUniversiteit <http://www.museumjeugduniversiteit.nl/>.

16. THEATER/IMPROVISATIE/DANS

...intense beleving van het erfgoed, die de verbeelding prikkelt en emoties invoelbaar maakt

toelichting

Allerlei vormen waarin theater gebruikt wordt om de boodschap over te dragen.

varianties

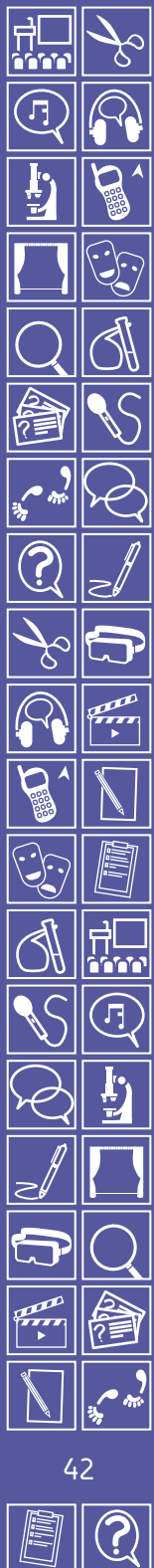
- (Stuk van een) theater/dansvoorstelling.
- Dialogen tussen museumdocent en een handpop (personage), die 'samen' de groep betrekken (vaak voor kinderen).
- Living history in 1^e persoon, waarbij de acteur helemaal speelt vanuit de identiteit van de uitgebeelde persoon.
- Living history in 3^e persoon, waarbij de acteur vertelt over de persoon die hij uitbeeldt, zonder hem zelf te spelen.
- Rollenspel: een heel actieve rol voor de bezoekers, zij nemen een rol aan.

mogelijke doelgroepen

Kan voor allerlei doelgroepen.

Voor onderwijs, groepsbezoek of tijdens een breed opgezet evenement.





voordelen

- Maakt grote indruk, blijft lang hangen.
- Bij een actief rollenspel worden bezoekers uitgedaagd om zich echt te verdiepen in de positie van de uitgebeelde personages.
- Aandacht voor immateriële aspecten van erfgoed (meningen, emoties, conflicten etc.).
- Kleine kinderen zijn vaak veel spontaner richting een theaterpersonage/pop dan richting een medewerker van de instelling.

voorbeelden

- Museumtheater.
- Museumdocenten spelen de rol van detectives, die met de kinderen in het museum een mysterie gaan oplossen.
- 'Personeel gezocht' in historisch huis: de museumdocent speelt de rol van hoofd van de huishouding (living history in 3e persoon) en voert zo een verhalend ontwerp uit zonder geforceerd iemand anders te spelen. De 8/9-jarige leerlingen komen 'solliciteren' en krijgen uitleg over alles wat er in de huishouding gedaan moet worden door knechten en dienstbodes. Met diverse actieve onderdelen. Leerlingen dekken uiteindelijk samen de tafel 'zoals het hoort'.
- Bij het fragment van de Berlijnse muur in het Haus der Geschichte in Bonn spelen VO-leerlingen in een rollenspel de ontmoeting van een Oost- en een West-Duitser bij de val van de muur in 1989.
- *Cockroach tour* in het Science Museum in Londen: kinderen verkleden zich als kakkerlak en gaan achter de hoofd-kakkerlak (museumacteur) het museum door, alles belevend vanuit het gezichtspunt van een kakkerlak.

nadelen

- Arbeidsintensief.
- Dure methode, zeker als betaalde acteurs worden ingezet.
- Bij actieve rol van bezoeker: schroom om mee te doen.
- 1e persoons living history kan een natuurlijk gesprek tussen acteur-bezoeker in de weg staan.
- Een klassieke theatervoorstelling kan de bezoeker in een passieve modus zetten.
- Kan de feitelijke geschiedenis geweld aandoen (als het verkeerd wordt uitgevoerd).

wanneer gebruiken

- Om situatie tot leven te brengen en verhalen/emoties achter het erfgoed invoelbaar te maken.

succesfactoren

- Goede acteurs, niet geforceerd toneelspel.
- Relatie met erfgoedinstelling (inhoudelijk).
- Goede entourage.
- Goed ingepast in de bezoekerervaring.



17. AV EN DIGITALE MEDIA OP ERFGOEDLOCATIE

...eigentijdse vorm van informatieoverdracht en beleven

toelichting

Inzet van audio, film, digitale media of een combinatie daarvan, met als doel om informatie te verwerven en betrokkenheid te vergroten.

Het gaat hier om werkvormen die worden toegepast op de locatie van het museum of de erfgoedinstelling (in tegenstelling tot werkvorm 18. E-learning)

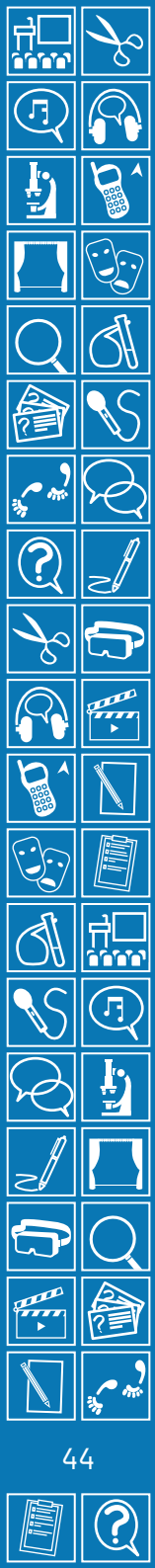
varianties

- ▣ Audiotours, er zijn diverse soorten verkrijgbaar met uiteenlopende functies, zoals die met een knop voor meer achtergrondinformatie, of het schakelen tussen verschillende gidsen die elk hun eigen thema en invalshoek hebben.
- ▣ Sms tours.
- ▣ Digital tours via smartphone.
- ▣ Interactieve tours (verloop beïnvloedbaar).
- ▣ Location based tours (fragmenten starten als je op bepaalde plekken komt).
- ▣ Online Quiz via smartphone (m.b.v. Kahoot of vergelijkbare app om kennis te toetsen of meningen te peilen).
- ▣ Heritage gaming.
- ▣ Spellen gemaakt met erfgoedtools, zie <https://erfgoedtools.nl/>.

mogelijke doelgroepen

Kan voor alle doelgroepen, zowel individuele als groepsbezoeken. In de praktijk meestal niet bij jongere kinderen, want enige zelfstandigheid is gewenst.





voordelen

- Nieuw medium, wil men graag proberen.
- Informatie oproepen op locatie op het moment dat je er behoefte aan hebt.
- Dosering goed mogelijk (bij vaste tours).
- Audiotours: luisteren en kijken gaat goed samen.

nadelen

- Storingsgevoeligheid.
- Audio: vaak niet zo sociaal.
- Bij veel tours/games: geduld nodig, het tijdsverloop per onderdeel is bepaald door de ontwikkelaar van de content.
- Er is lang niet altijd ruimte voor eigen inbreng van de bezoeker.
- Hoge kosten of tijdsinvestering voor de *handling*: opladen, uitgifte, inname, controle, reparaties etc.
- Kosten voor aanschaf en onderhoud.
- Grote aantallen nodig voor gebruik door schoolklassen.
- Audio: luisteren is voor jongeren niet altijd de beste opdrachtvorm. Zij willen ook visueel geprikkeld worden.
- Media met tekst en filmpjes kunnen concurreren met wat er te zien is aan ergoed.

wanneer gebruiken

- Als het media-aspect ook inhoudelijk wat toevoegt.
- In het kader van 21ste eeuwse vaardigheden.
- Geschikt voor bijvoorbeeld stadswandelingen en rondgang in gebouwen.

Nb. aantallen zijn vaak een praktische beperking (lastig samen te doen). Wel handig voor kleine groepjes of individuele leerlingen in het kader van CKV, die je moeilijk *live* begeleiding kunt bieden.

succesfactoren

- Bij groepsbezoek: goede logistiek (niet allemaal op hetzelfde punt).
- Content moet relevant zijn.
- Techniek moet meewerken (bijvoorbeeld netwerkverbindingen moeten perfect werken bij internet-based media).

voorbeelden

- Mp3-bestanden downloaden en op mobieltjes gebruiken als audiotour.
- Detective-achtige game met competitie tussen groepen en een centrale sturing (centraal regiepunt dat verloop monitort en bijtijds vervolgoopdrachten uitzet).
- Tablet-tours voor schoolklassen met opdrachten op maat per groepje, aangestuurd door museumdocent via centrale regie-tablet.
- 'Restart' programma in Nederlands Openluchtmuseum waarbij de tablets niet zelf inhoudelijke inbreng geven, maar gebruikt worden om de logistiek van het bezoek te regelen: de groepjes krijgen steeds instructies waar ze naartoe moeten, op maat per groepje. De tablets worden tevens gebruikt om resultaten vast te leggen, zoals foto's, filmpjes en antwoorden. Aan het eind kan de museummedewerker de tablets snel centraal uitlezen en de uitkomsten direct gebruiken bij de plenaire nabespreking met de leerlingen.
- Oudere leerlingen maken audiotour voor leerlingen in lagere klassen.
- Weblog juffrouw Fijn van Draat, van het Huis Van Gijn uit Dordrecht. Zo wil het museum een breder publiek betrekken bij hoe er in het huis werd gewoond.
<https://www.huisvangijn.nl/weblog/>
- Database <http://www.diche-project.eu/resources>, met voorbeelden van inzet van digitale media, samengesteld in het kader van het Erasmus+ project DICHE.

18. E-LEARNING OP AFSTAND/DISTANCE LEARNING

...veel groter bereik door online contact, waardoor afstand geen rol speelt

toelichting

Verzamelterm voor allerlei vormen van leren via internet, hier opgevat als *distance learning*, waarbij gebruikers niet naar het museum of andere erfgoedlocatie zelf hoeven te komen (in tegenstelling tot werkvorm 17. AV en digitale media).

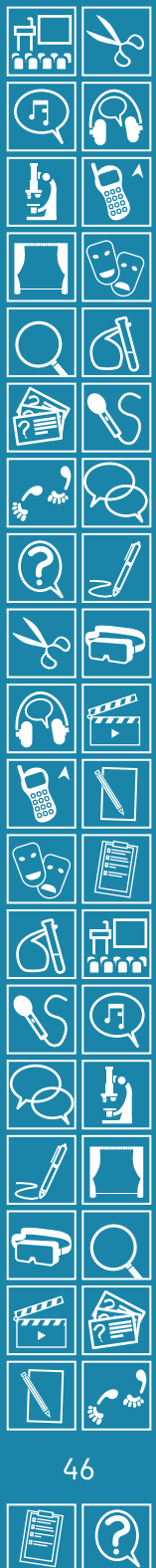
varianties

- Webquests.
- Digitale omgeving van erfgoedinstellingen, waarin de gebruiker extra informatie kan vinden, spellen kan spelen, vragen kan beantwoorden, feedback kan geven etc.
- Materiaal t.b.v. elektronische leeromgeving die scholen intern gebruiken (zoals Blackboard). Hierop kunnen lesmodules van erfgoedinstellingen geplaatst worden.
- Digitale omgevingen die geschikt zijn voor het smart board op scholen.
- Virtuele reconstructies.
- Museumlessen via een programma als Skype.

mogelijke doelgroepen

Allerlei doelgroepen, ook individuele bezoekers.
Past goed bij zelfstandig leren (vanaf groep 7/8 en ouder).





voordelen

- Zelfstandig, actief en selectief te gebruiken.
- Spelvormen kunnen motiveren.
- Enorme breedte van mogelijkheden.
- Relatief eenvoudig aan te passen/te actualiseren.
- Veelvoud aan doelgroepen te bereiken, omdat mensen niet fysiek de erfgoedinstelling hoeven te bezoeken. Ook mensen die ver weg wonen of fysiek beperkt zijn.

nadelen

- Weinig zicht op exacte gebruik door doelgroepen, de 'leeropbrengst' is onduidelijk.
- Arbeidsintensief en kostbaar om te maken.
- Gebruikers tellen niet mee in de statistieken in de traditionele manier van het tellen van bezoekers via entreekaartjes.
- Lastig om aanbod te positioneren als 'serious learning' – concurrentie met 'echte' games.
- Niet alle (oudere) docenten zijn hieraan toe, het maakt hen onzeker.

wanneer gebruiken

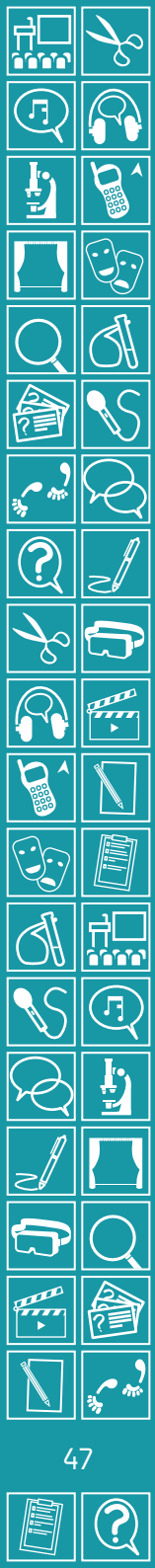
- Om zelf onderzoek te doen.
- Om inzichten te testen (bijvoorbeeld quiz).
- Om te werken aan 21ste eeuwse vaardigheden (waaronder digitale vaardigheden).
- Om de erfgoedervaring op een andere manier te (her-)belevan.
- Ter voorbereiding van een bezoek (pre-visit).
- Ter verwerking van een bezoek (post-visit).
- Om groepen te bereiken waarvoor fysiek bezoek niet is weggelegd (door afstand, fysieke beperking en dergelijke).

succesfactoren

- Inhoudelijk relevante content.
- Goede vindbaarheid (promotie nodig).
- Niveau afgestemd op het niveau van de doelgroep.
- Heldere opdrachten (niet verzuipen op het world wide web...).
- Onderhoud/updating goed georganiseerd.
- Tellen van gebruikers, zodat de resultaten van deze inspanningen meetellen bij rapportage naar stakeholders.

voorbeelden

- Interactief lesmateriaal, al dan niet met beschermde webomgeving voor docent en/of leerlingen.
- Opdrachten rondom digitale bronnen, bijvoorbeeld van archieven.
- Het uploaden van resultaten van eigen onderzoekjes door leerlingen. Zij plaatsen bijvoorbeeld hun bevindingen over bepaalde erfgoedlocaties op de kaart via Google Maps.
- Loop door een middeleeuwse stad via 3D reconstructie online.
- Webquests waarbij een deel van de oplossing gevonden moet worden in de omgeving/in museum/in archief (combi digitaal en bezoek). Bijvoorbeeld een (historische) moord oplossen.
- Classroom Videoconferences, met interactieve museumlessen vanuit studio in Smithsonian Museums, waarop scholen uit heel de VS intekenen (rekening houdend met tijdszones).
- Online gastles van het Dinolab van museum Naturalis in Leiden.
- Digitale scheurkalender van het Kröller-Müller Museum die is ontwikkeld voor het digitale schoolbord. De applicatie is een 'cultuursnack', die op elk moment van de dag kan worden ingezet, ook los van een museumbezoek.



COLOFON

Tekst

Arja van Veldhuizen

Redactiegroep

Liesbeth Tonckens en Gundy van Dijk

Illustraties

© Studio Flip - www.flip.nl

Vormgeving

Jolijn van Keulen

Engelse vertaling

Claire Bown

Utrecht, september 2017

ISBN: 978-90-827542-1-6 (e-book)

Deze publicatie is mede mogelijk gemaakt door het LCM, het Erfgoedhuis Zuid-Holland en ICOM-CECA



ERFgoedhuis·ZH

