



Workshop Erfgoedonderwijs 2.0?

WOENSDAG 1 NOVEMBER 2017

JURRIAN KAMP EN DORIEN WIJSTMA

Wie zijn wij



Diche-app.eu.org



Erasmus+ project DICHE

erfgoededucatie



digitale innovatie

slo Stichting Samenwerkende Onderwijsinstellingen

Kennisnet





Loughborough University, Loughborough



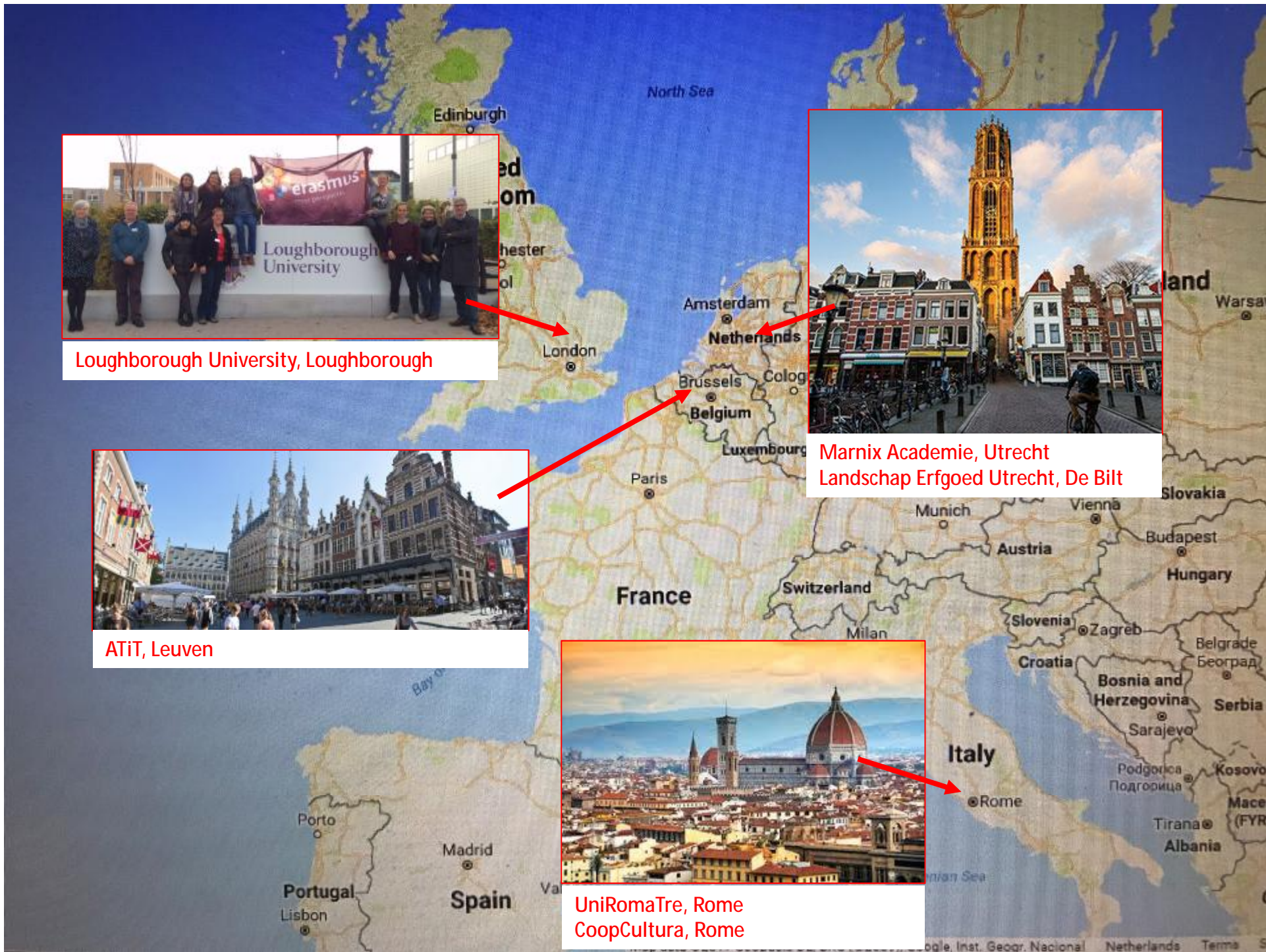
Marnix Academie, Utrecht
Landschap Erfgoed Utrecht, De Bilt



ATiT, Leuven



UniRomaTre, Rome
CoopCultura, Rome



Tijdlijn Ato studenten

Pilotproject Alo studenten

Onderzoeksopdracht:

Ontwikkel een erfgoedproject van 4 lessen voor groep 7 of in jouw stageschool waarbij erfgoedonderwijs gecombineerd wordt met 21^e eeuwse vaardigheden en digitale innovatie.

Doel:

Verantwoorden met literatuuronderzoek hoe je kunt zien of opdracht inderdaad heeft bijgedragen aan een 21^e eeuwse vaardigheid. Hoe 'meet/volg' je dit?

Voor Diche project:

Good practices voor Diche menu en voor het uitwerken van een Cultuurprogrammaproject King of the hill

Erfgoed

Sporen uit het verleden

...die we de moeite waard vinden om te bewaren voor de toekomst

Hoe het WAS
Wat er gebeurde

Betekenis geven in het
NU

*NB liefst vanuit
meerdere kanten
gezien*

*NB verschilt per
groep/persoon*

Geschiedenis

Erfgoededucatie

LANDSCHAP ERFGOED UTRECHT



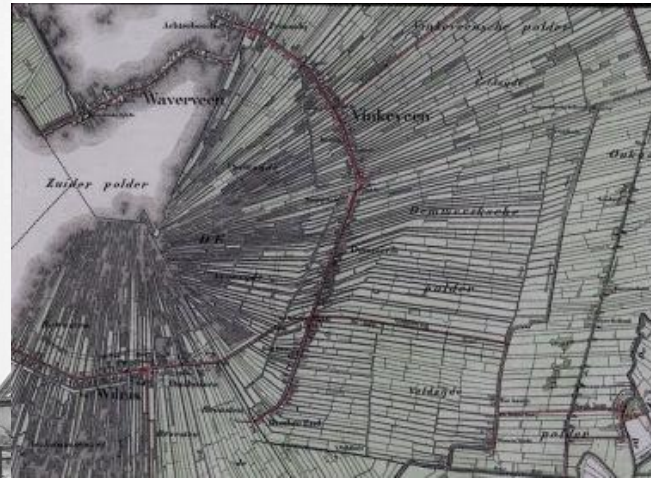
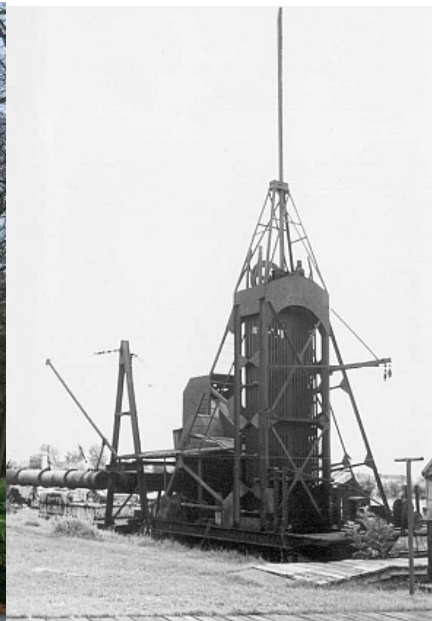
Stap 1

Kies een of meer erfgoedlocaties

Kijk naar de plek/gemeente van je school en selecteer bijzondere plekken/erfgoed om met de klas aan te werken.

Wat kenmerkt de omgeving? Wat is interessant voor deze leeftijdsgroep om zich aan te verbinden?

Wat is onze relatie met dit erfgoed nu?



Betekenisvolle opdracht

Hoe kun je je onderwijs zo ontwerpen dat leerlingen nieuwsgierig worden?

Bedenk een spannende, prikkelende onderzoeksvraag om leerlingen nieuwsgierig te maken?

Stap 2

Aan welke 21^e eeuwse vaardigheid wil ik werken?
Wat wil ik dan zien aan concreet waarneembaar gedrag?
Hoe kan ik dat meten?



Stap 3

Welke digitale middelen kan ik op een effectieve en innovatieve manier in dit project gebruiken?

Welke digitale apps en tools zijn er zoal?

§ Diche menu

§ Verder?

Studenten gebruiken onder meer:

Kahoot, Webdetective, Skype voor expert-interview, Moviemaker, Aurasma, digitaal logboek bijhouden,



Conclusies

- § Urgentie op iets op te lossen = een hulpvraag: er ligt iets dat opgelost moeten.
- § Kinderen een relatie laten aangaan met het erfgoed = betekenis geven vanuit het nu.
- § Je kiest bijpassende digitale middelen bij je projectdoelen. De digitale tool is echt een middel, niet het doel opzich.
- § 21^e eeuwse vaardigheden meten is intensief – je moet van elk kind concreet waarneembaar gedrag monitoren, terwijl je lesgeeft. Het is geen toets achteraf.

Verbeterpunten

- § Spanningsveld digitale techniek en inhoudelijke doelen project
- § Hardware: ICT
- § Software
- § Handelingsverlegenheid leerkrachten
- § En durven tijd te maken voor experimenteren – want klooien is niet perse verloren tijd. Dat hoort erbij.