

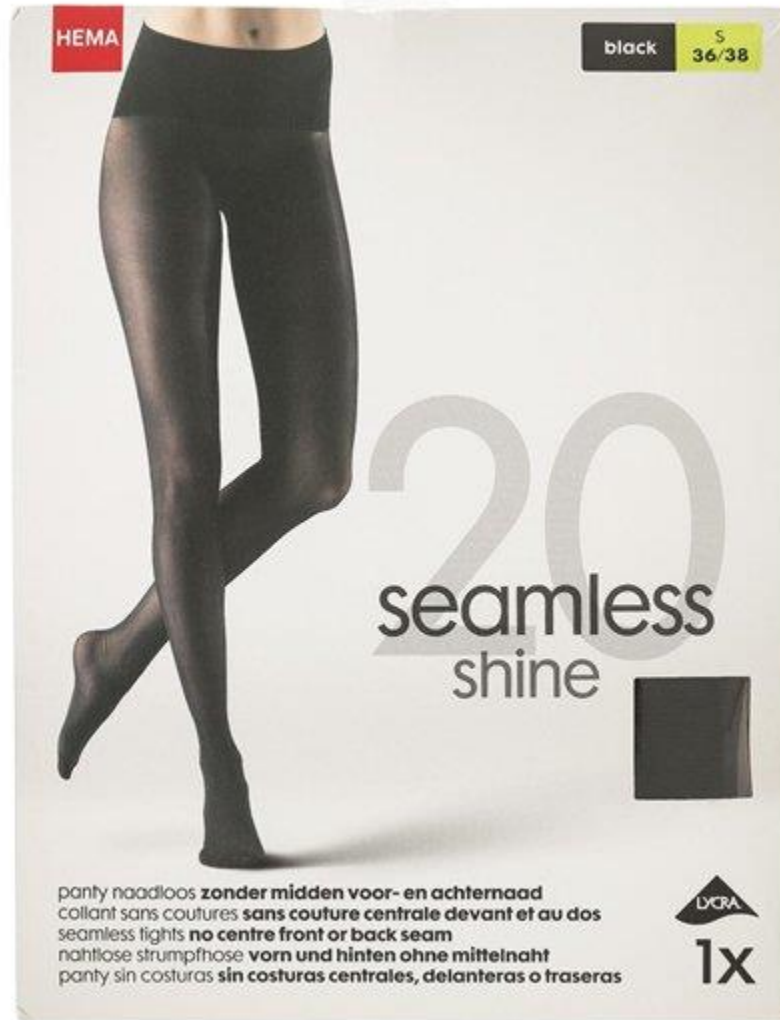
Een rijke (leer)omgeving



LANDSCHAP ERFGOED UTRECHT



DORIEN WIJSTMA
ADVISEUR ERFGOED EN ONDERWIJS
LANDSCHAP ERFGOED UTRECHT



Erasmus+ project DICHE

<http://www.diche-project.eu>



Loughborough University, Loughborough



**Marnix Academie, Utrecht
Landschap Erfgoed Utrecht, De Bilt**



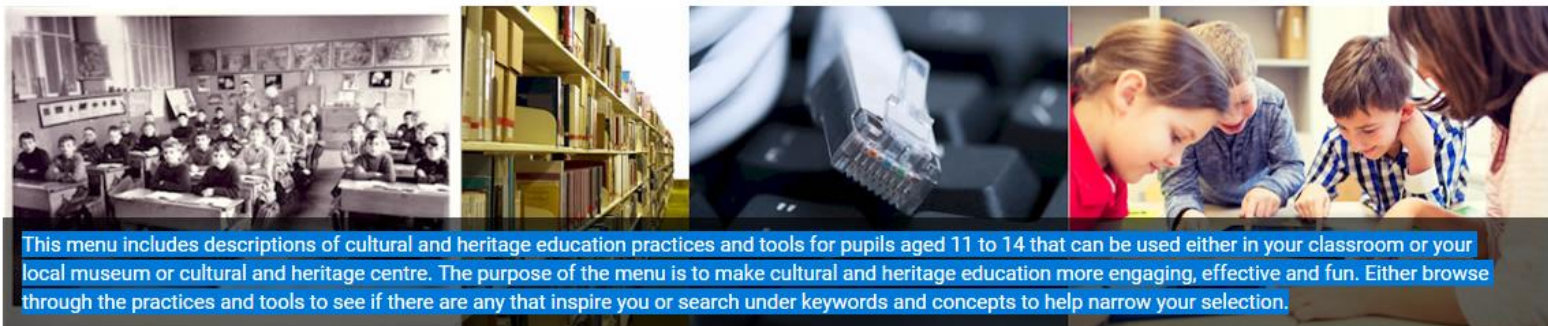
ATiT, Leuven



**UniRomaTre, Rome
CoopCultura, Rome**



DICHE Menu of digital teaching scenarios for cultural and heritage education



This menu includes descriptions of cultural and heritage education practices and tools for pupils aged 11 to 14 that can be used either in your classroom or your local museum or cultural and heritage centre. The purpose of the menu is to make cultural and heritage education more engaging, effective and fun. Either browse through the practices and tools to see if there are any that inspire you or search under keywords and concepts to help narrow your selection.

The DICHE partners have made every reasonable effort to ensure that the contents of this menu of resources are both useful and correct. However, the DICHE partners are not responsible in any way for the accuracy, availability, quality or effectiveness of the items included.

Search	Type	Usage	Context	Language
	- Any -	- Any -	- Any -	- Any -
Apply				

Rijksstudio - discover the possibilities with masterpieces from the Rijksmuseum Amsterdam, Netherlands

Discover with the Rijksstudio website the many artworks and heritage objects from the Rijksmuseum. You can create your own collection - by theme -, download (details from) items and edit them, and if you like you can share your collection with others.

Rijksstudio - aan de slag met meesterwerken uit het Rijksmuseum
Rijksstudio ontsluit vele kunstwerken en erfgoedvoorwerpen uit het Rijksmuseum. Je kunt een eigen verzameling - op thema - maken, kunstwerken downloaden en bewerken en je kunt je verzameling delen met anderen.

Solve historical riddles through Kahoot!

For immersive experiences lovers and for the creation of group activities in class or in a heritage site, there are two perfect ideas that raise interest towards the historical, cultural and artistic heritage: the scavenger hunt and the resolution of riddles. Children and adults can raise the levels of competition uploading the riddle solutions on Kahoot! and finding out who solved the clues faster.

Risolti enigmi storici con Kahoot!
Per gli amanti di esperienze immersive e per la creazione di attività didattiche in classe o nei musei e siti archeologici, la caccia al tesoro e la risoluzione di enigmi e indovinelli sono idee

Thinglink

Thinglink is the tool that permits the creation of hypertextual and interactive contents thanks to the use of hot points: click on one of them and you will realise that each subject is interrelated in a net of audio, video, 3D and game supports.

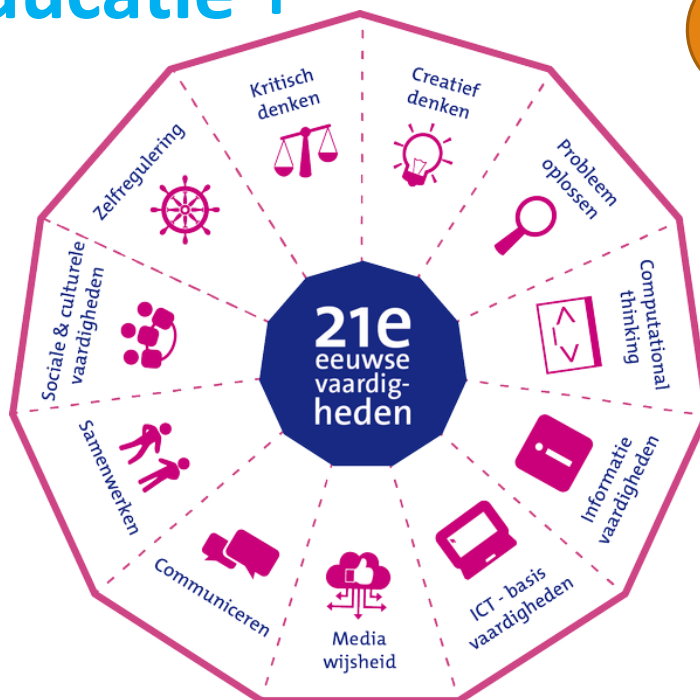
Thinglink
Thinglink è l'app che ti permette di creare dei contenuti ipertestuali e interattivi grazie all'uso di hot points: clicca su un punto caldo e scoprirai che ogni conoscenza è interconnessa in una rete di supporti audio, video, ricostruzioni 3d e giochi.

Tool



DICHE in de praktijk....

Erfgoededucatie +



slo nationaal expertisecentrum
leerplanontwikkeling

Kennisnet

+ digitale innovatie



Stap 1 Betekenisvolle context : leren over en in de eigen omgeving

Onderzoeken



Buiten de klas



Concreet & speels



Ervaringsgericht



Stap 2: 21^e eeuwse vaardigheden

Aan welke 21^e eeuwse vaardigheid wil ik werken?

Wat ga ik dan doen en wat wil ik dan zien aan concreet waarneembaar gedrag?

Hoe kan ik dat meten?





Creatief denken?

4 fases

Creatief proces:

Oriënteren

Onderzoeken

Uitvoeren

Evalueren



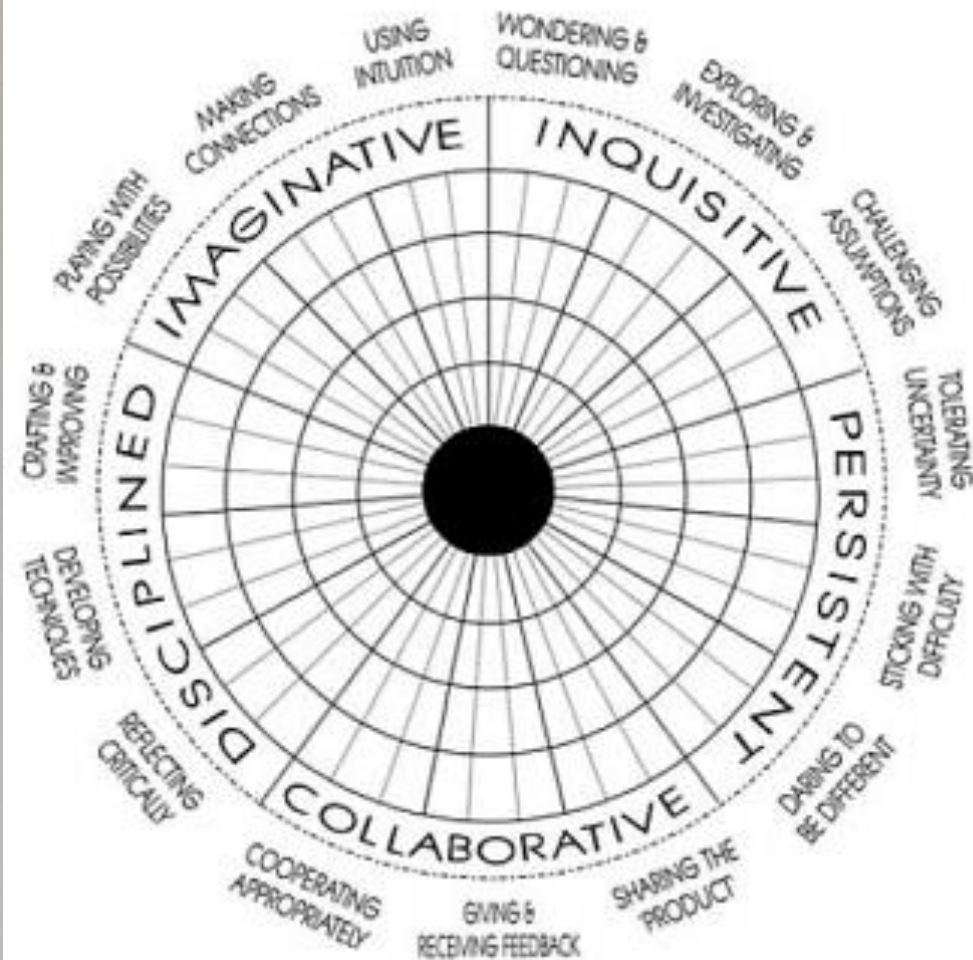
QuickScan: creatief vermogen

Definitie door Kunst Centraal en Landschap Erfgoed Utrecht van creatief vermogen:

"Het vermogen om vanuit eigen baggage, op eigen wijze en onderzoekend te komen tot niet vanzelfsprekende ideeën, oplossingen en resultaten"

Dit gebeurt:	Vaak	Regelmatig	Soms
In mijn groep leren leerlingen:			
eigen verbeelding en fantasie te gebruiken			
brainstorm technieken te gebruiken om op nieuwe ideeën te komen			
diverse oplossingen te bedenken bij problemen of opdrachten			
onderzoek te doen naar onderwerpen waar ze nieuwsgierig naar zijn			
experimenteren en improviseren in de cultuurlessen.			
eigen inzicht en intuïtie te gebruiken om te komen tot originele oplossingen en resultaten			
keuzes te maken en te ordenen			
producten vorm te geven			
presenteren en reflecteren			
om te gaan met onzekerheid en doorzettingsvermogen te tonen bij creatieve opdrachten			
nieuwsgierig te zijn naar en open te staan voor, de meningen en ideeën van anderen			
samen te werken bij creatieve opdrachten			

Hier vind ik mijzelf	+	+	-
Ik maak als leerkracht gebruik van:			
ervaringen, herinneringen en kennis van de leerling			
inspirerende les-start om de kennis, verbeelding en fantasie te prikkelen			
improvisatie-, experimenteer-, brainstorm- en onderzoeksopdrachten			
het creatief proces bij diverse vakken en opdrachten			
opdrachten met veel ruimte voor eigen inbreng en toch duidelijke doelstellingen			
diverse werkvormen om tot keuzes te komen			
reflectieopdrachten			
presentatievormen			
het uitstellen van oordeel bij creatieve opdrachten			
coöperatieve opdrachten			



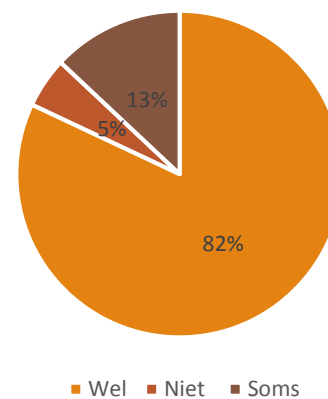
<https://leerkrachten.kunstcentraal.nl/lesmateriaal/creatief-vermogen-creatief-vermogen/>



Uitgewerkt per groepje en leerling

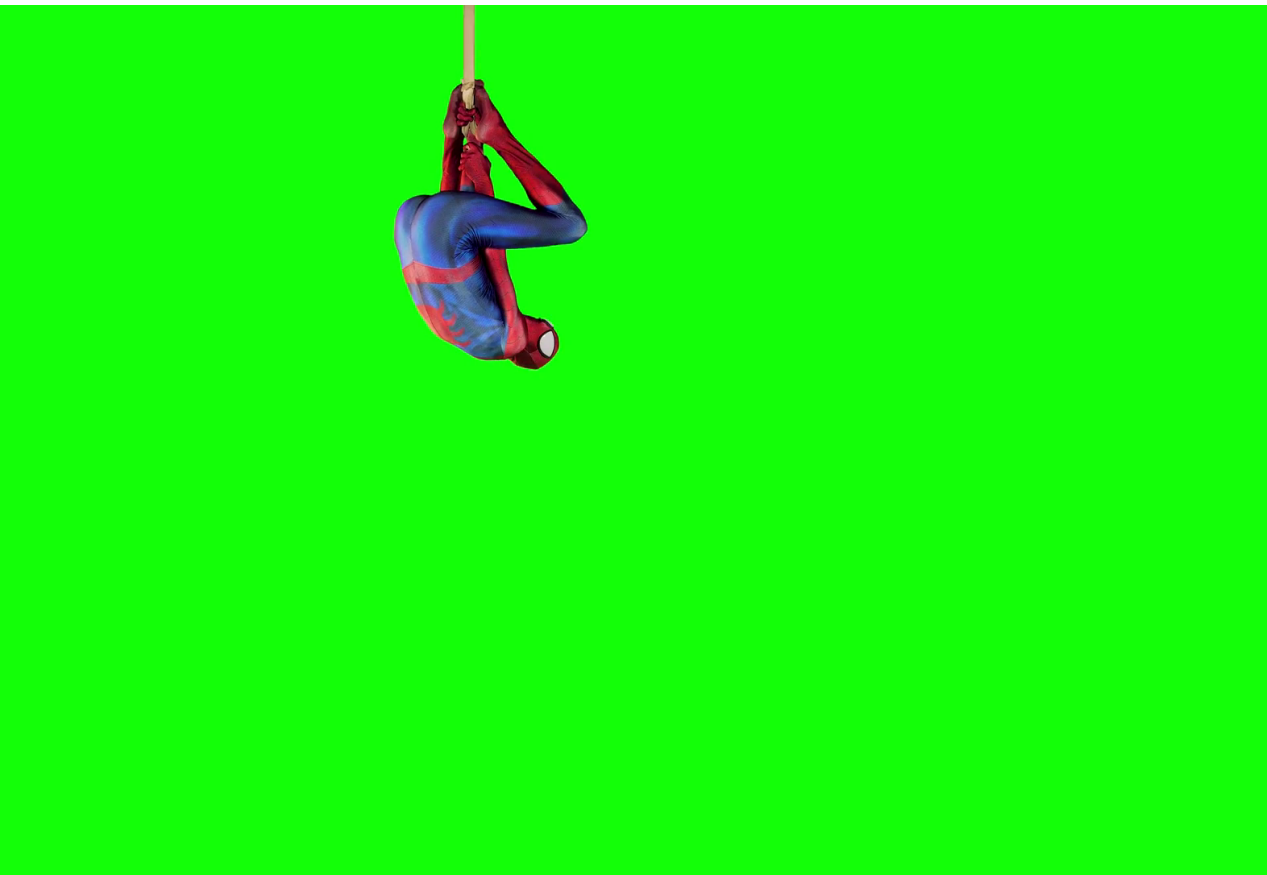
Groep 2						Gemiddelde:
1	4	5	5	5	5	4,8
2	4	3	2	3	4	3,2
3	3	4	2	4	4	3,4
4	4	3	3	4	4	3,6
5	4	4	4	4	4	4
6	3	4	3	4	4	3,6
7	5	4	4	3	3	3,8
8	3	4	5	4	4	4
9	3	3	5	4	4	3,8
10	3	4	5	4	4	4
11	3	5	5	4	5	4,4
12	3	3	4	3	5	3,6
13	3	3	3	4	4	3,4
14	5	5	5	4	5	4,8
15	1	3	2	4	3	2,6
16	3	3	5	4	4	3,8
17	3	3	5	4	4	3,8
18	3	3	5	4	5	4
19	2	4	5	4	5	4
20	2	4	5	4	4	3,8

Wij hebben ons wel/niet/ aan ons plan kunnen houden





Stap 3 : Wat doe ik dan aan digitale innovatie







Conclusies

- Kinderen een relatie laten aangaan met het eigen omgeving (erfgoed)
= betekenis geven vanuit het nu en door het kind.
- Onderzoeksvraag met een helder einddoel – vraagt om rollen, vaardigheden
- Je kiest bijpassende digitale middelen bij je projectdoelen. De digitale tool is echt een middel, niet het doel op zich.
- 21^e eeuwse vaardigheden meten is intensief – je moet van elk kind concreet waarneembaar gedrag monitoren, terwijl je lesgeeft.



Verbeterpunten

- Spanningsveld digitale techniek en inhoudelijke doelen project
- Hardware en Software: ICT in de school
- Handelingsverlegenheid leerkrachten

Maar vooral durven tijd te maken voor experimenteren –
want klooien is niet per se verloren tijd. Dat hoort erbij.



"Alles in onderwijs werkt. We weten alleen
niet wat of waar."

DYLAN WILLIAM

DUS gewoon doen
experimenteren, elkaar inspireren en

good practices delen!

Veel plezier vanmiddag!



www.landschaperfgoedutrecht.nl

www.diche-project.eu

www.tooly.nl
