

Opdracht suggesties

LOGIN:lokaal
07 september 2004

Saar van Kouswijk
Dick van Dijk

Naar aanleiding van de bijeenkomsten op 29 september bij het Drents Plateau en op 6 oktober bij het Gelders Erfgoed, is een aantal suggesties voor mogelijke generieke werkvormen geformuleerd. Deze werkvormen en methoden zijn uit ideeën en plannen van beide erfgoedinstellingen voortgekomen, aangevuld met de ervaring, ideeën en expertise van Waag Society en Erfgoed Actueel.

1. Verhaallijn/ scenario

Tijdens de gesprekken met de betrokken erfgoedinstellingen bleek dat het idee en de mogelijkheden van een verhaallijn of scenario niet duidelijk waren overgekomen. De verhaallijn zoals LOGIN:lokaal die voor ogen had was meer gericht op het “verhalend ontwerpen” van een lessenserie. Het idee was de erfgoedinstellingen een verhaallijn/ scenario te laten ontwikkelen die leerlingen meeneemt naar een nog onbekende lokale 'erfgoedwereld'. Het verhaal zou leerlingen een beleving kunnen bieden tijdens het maken van de opdrachten en hun verbeeldingskracht en inlevingsvermogen stimuleren. Hieronder staat een aantal ingrediënten die een scenario voor een online leeromgeving kan bevatten:

Het lokale verhaal als basis

Iedere buurt/ stad/ regio/ provincie heeft een karakteristiek verhaal. Interessant is om een herkenbaar lokaal verhaal/ gebeurtenis/ object/ historisch figuur als uitgangspunt te nemen. Aan dit bestaande verhaal/ gebeurtenis/ object/ historisch figuur kan een al dan niet fictief verhaal gekoppeld worden die een link legt naar het heden, waardoor leerlingen aangesproken worden op hun eigen identiteit, ervaring en belevingswereld. Het verhaal van Berend in Gelderland, of de brieven van Drentenaren uit Amerika lijken bekende verhalen/ fenomenen waaraan een fantasieverhaal (queeste) gekoppeld kan worden.

Er moet iets opgelost, gezocht of gereconstrueerd worden (queeste)

Juist omdat bestaande (lokale) historische verhalen, sages of mythen niet altijd waterdicht zijn en voor discussies zorgen onder historici, blijft er ruimte over voor de fantasie. Binnen het verhalend ontwerp biedt dat mogelijkheden zinvolle, motiverende en spannende spelelementen in te voegen. Er moet iets opgelost, gezocht of gereconstrueerd worden. Hier kan zelfs een competitie element in worden gevoegd.

In Drenthe is het doel het vaststellen en onderzoeken van de 'drentse identiteit' door leerlingen elementen te laten reconstrueren van het leven van de opa van een jongetje uit Amsterdam. Nu is het zo dat alleen “reconstrueren” misschien wat te weinig aanspreekt. Het zou wellicht nog spannender zijn als opa getuige was geweest van een veenmoord (veenlijk), figurant was in de vermiste film oid en hierover in zijn brieven schreef die hij naar oma stuurde.

In Gelderland kan het doel zijn te achterhalen van wie de schedels zijn op het schilderij, m.b.v. het verhaal van Berend. Bijvoorbeeld; men vermoedt dat de schedels van Berend en zijn zusje zijn. Omdat de schedels toendertijd niet op de juiste manier zijn begraven, kleven er rare duistere krachten aan het schilderij. In een oude brief van de schilder staat geschreven dat de duistere krachten alleen door kinderen verbroken kan worden. De museumdirecteur heeft de leerlingen gevraagd om het mysterie van de schedels op te lossen. Of de achter-achter kleinzoon van Berend wil het opgelost zien, etc..

Er wordt gecommuniceerd met een personage

De techniek biedt mogelijkheden om te communiceren met een fictief personage (een leeftijdsgenootje van de leerlingen). Het personage kan bijvoorbeeld helpen bij de opdrachten, reflecteren op de historische gegevens, de link leggen naar andere gebeurtenissen etc.

Zodra er gecommuniceerd moet worden met een lang overleden historische figuur wordt het immers lastig de verhaallijn logisch en realistisch te laten zijn. Belangrijk is dus dat dit personage aansluit bij de belevingswereld van de leerlingen (bijvoorbeeld een leeftijdsgenootje).

Het verzenden van mailtjes, chatten, sms-en is allemaal mogelijk. Sms-en echter wordt sterk afgeraden i.v.m het feit van uitsluiting (niet iedereen heeft mobieltje).

In Drenthe is het fictieve personage het jongetje uit Amsterdam. In Gelderland kan dat in het voorbeeldverhaal de museumdirecteur zijn.



Een fysiek object

Een fysiek object kan een goed middel zijn om een ingang voor het verhaal te geven. Het object kan in de klas worden gehaald (in Drenthe zijn dat de brieven) maar kan ook als digitaal uitgangspunt dienen (in Gelderland het schilderij met de doodshoofden). In beide gevallen is iets met het object aan de hand. Ze geven informatie over het hoe en waarom van de queeste.

Het fysieke object heeft ook met het personage te maken (in Drenthe zijn de brieven van de opa van een jongetje, in Gelderland zijn de schedels op het schilderij van Berend en zijn zusje).

2. Mediacollages in grid op website LOGIN:lokaal

Duidelijk eindresultaat is dat leerlingen een eindproduct, namelijk een zelf gecreëerde mediacollage maken.

De mediacollages moeten uiteindelijk gepresenteerd worden op eenzelfde manier op eenzelfde plek. Een idee was de website van LOGIN:lokaal te gebruiken als een soort tv uitzendstation. Elke erfgoedinstelling heeft daar een eigen kanaal. Het idee van een tv station is wellicht niet zo vernieuwend, maar het idee lokaal in te loggen en via een gezamenlijk kanaal de mediacollages te ontsluiten is een idee wat makkelijk generiek toepasbaar is en de creatieve tools die de leerlingen geboden worden een logische plek geven (ze creëren niet zomaar iets).

3. Opdrachten

Ongeacht het aantal zouden de opdrachten verdeeld kunnen worden in 3 soorten opdrachten. Naar aanleiding van gesprekken met beide erfgoedhuizen en de technische mogelijkheden, is er de volgende indeling gemaakt:

Mogelijke doorloop van de online leeromgeving:

- Verhaal vertellen in de klas
- Object laten zien in de klas
- Doel/ missie/ queeste bekend maken
- Verdelen van groepen/ rollen
- Maken van gesloten opdrachten (6 per leerling; 18 in totaal)/ sleutel voor volgende stap behalen.
- Maken van open opdrachten (bijvoorbeeld 2 per leerling of 2 per groep; al naar gelang de moeilijkheidsgraad). Leerlingen maken eigen bron die link met verhaal heeft en geven antwoord in de vorm van mening/ vergelijking naar het heden etc. Fictief personage geeft tips/ aanwijzingen.
- Maken van creatieve opdracht. Dit kan per groep, of individueel. Deze creatieve opdracht moet samen weer een geheel vormen voor in de tv uitzending en moet gaan over de oplossing van het mysterie/ reconstructie. Fictief personage geeft tips/ aanwijzingen.
- Gezamenlijk wordt gereflecteerd op de gemaakte opdrachten en mediacollages (leerlingen presenteren resultaten open opdrachten en vertellen over mediacollage/ oplossing van het mysterie.)

Gesloten opdrachten

leerdoel: leerlingen hebben dezelfde kennis/ beginsituatie over lokale erfgoedbronnen.

Speldoel: door de gesloten opdrachten te maken krijg je toegang/ sleutel tot volgende opdrachten.

Leerlingen hoeven niet naar buiten en maken de opdrachten binnen de online leeromgeving.

Er is maar een antwoord mogelijk dat toetsbaar moet zijn. Er zijn bijvoorbeeld 18 bronnen die thematisch in drieën zijn verdeeld (kinderen / sterfte/ oorlog of verandering in het landschap/



reconstructie/ beeldvorming). De 3 groepen leerlingen (met verschillende rollen) moeten iets leren/ snuffelen aan de bronnen.

Onderzoeksopdrachten (open)

leerdoel: leerlingen doen zelfstandige onderzoekjes en vergelijken met het heden/ eigen standpunt innemen/

speldoel: database aanvullen met zelf verzamelde bronnen

Speldoel: door de gesloten opdrachten te maken krijg je toegang/ sleutel tot volgende opdrachten.

Bijvoorbeeld (fictief): “deze munt is in het veen gevonden, onderzoek van welk materiaal de munt is gemaakt, welk jaartal etc. En verzamel (minstens 10) plaatjes van nederlandse munten/ betaalmiddelen die tussen 1930-2005 gebruikt werden.”

Leerlingen voegen dan hun eigen bronnen toe aan de database.

Of: Hier zie je 6 objecten uit(collectie kindersterfte). Onderzoek de functie van deze objecten en plaats ze in de tijd.

Creatieve opdrachten

leerdoel: leerlingen leren zich in te leven in historische gebeurtenissen

Speldoel: leerlingen maken stukjes output voor de mediacollage/ “tv uitzending” op website LOGIN:lokaal

groepjes leerlingen krijgen een specifiek medium toegewezen (foto/ video / geluid) en maken buiten de school om opnames. Bijvoorbeeld: verzamel in de stad geluiden die je ook in de tijd van berend gehoord zou kunnen hebben.

4. Werkvormen

Het blijkt dat er duidelijke behoefte is aan zoveel mogelijk zelfstandige werkvormen.

Leerlingen moeten thuis of in vrije uren aan de opdrachten kunnen werken. De docent of ict coördinator worden zo veel mogelijk ontlast.

Aansluiting op de kerndoelen

Aantal lessen

Handig is om de lessenserie modulair op te zetten zodat de schaalbaarheid van de lessenserie wordt vergroot. Bij de basisopdrachten kunnen bijvoorbeeld extra verdiepvragen worden bijgevoegd. Ook kan er een reflectiemethode (presentatievaardigheden) worden geschreven die al dan niet gebruikt wordt (alhoewel het de bedoeling is dat dit sowieso gebeurt).

Gezamenlijke introductie

In les 1 vindt er een introductie op het verhaal plaats. De docent vertelt het verhaal en laat leerlingen de gesloten opdrachten maken (binnen de online leeromgeving).

Identiteiten/ rollen

Zowel bij Drenthe als Gelderland is het idee van identiteiten toepasbaar. Dit kan in de vorm van rollen aannemen (fotograaf/ journalist/ archeoloog) of verdeling van verschillende typen media per groep (foto/ film/ geluidsopnames). De klas kan verdeeld worden in 3 groepen die allemaal hun eigen manier hebben om naar objecten te kijken en daarbij bepaalde vaardigheden ontwikkelen.

Competitie element

Een mogelijkheid is om een competitie element in de leeromgeving in te bouwen, zodat het leren meer dynamiek krijgt. Competitie kan bijvoorbeeld zijn: de groep die de meeste punten



heeft gehaald door middel van de opdrachten, kan de laatste sleutel tot de oplossing kopen etc.

Dit competitie element (ontleend aan games) kan al naar gelang de wensen van de docent wel- of niet gebruikt worden.

Samenwerken

Zinvol is wel om deze 3 identiteiten op een bepaald moment in het proces samen te laten werken. Bijvoorbeeld: leerlingen krijgen pas sleutel tot volgende opdracht als zowel fotograaf/ journalist/ archeoloog samen een opdracht vervullen, of er zowel foto/ film/ geluidsopnames die over hetzelfde onderwerp gaan samen worden gevoegd.

Reflectie

Technisch gezien, en qua belasting van de docenten, is het erg lastig om continu het hele proces van de leerlingen te volgen.

Wel lijkt het een zinvol idee zowel de antwoorden van de opdrachten als het eindresultaat ("media collage") op een laatste, gezamenlijke dag in te kunnen zien en daarop te kunnen reflecteren.

