



# Erfgoedonderwijs

1. Wat is erfgoed?
2. Waarom erfgoedonderwijs?
3. Erfgoedonderwijs en 21e eeuwse leren
4. Erfgoed in de klas – voorbeelden

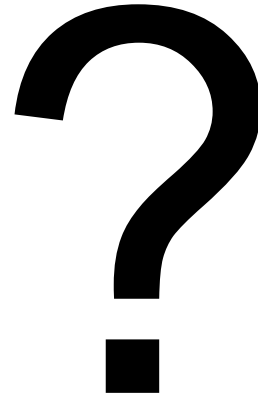


LANDSCHAP ERFGOED UTRECHT

# Wat is erfgoed?



# Wat is erfgoed?



# Definitie

***Materiële en immateriële zaken  
die zijn overgebleven uit het verleden  
die we voor onszelf en toekomstige generaties  
de moeite waard vinden om te bewaren.***

# Erfgoed is ...



## Materieel

- voorwerpen
- (historische) gebouwen
- landschap
- technieken/ambachten
- foto's, film, brieven, gedichten, liedjes



## Immaterieel

- tradities, gewoonten en rituelen
- verhalen



# Waarom erfgoededucatie?

erfgoed + onderwijs =  
**erfgoedonderwijs**



## Oriëntatie op jezelf en de wereld

- Mens en samenleving
- Natuur en techniek
- Ruimte
- Tijd



- 10 tijdvakken
- canon



## Kunstzinnige oriëntatie

**Kerdoel 54:** De leerlingen leren beelden, muziek, taal, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

**Kerdoel 55:** De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

**Kerdoel 56:** De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor aspecten van cultureel erfgoed





# Waarom erfgoededucatie?



..... HISTORISCHE  
SENSATIE

Wie heeft voorbeeld uit eigen schooltijd?



Erfgoed helpt **historisch besef** bij te brengen

Erfgoed maakt de lesstof tastbaar en geeft **betekenis aan de eigen omgeving**

Leerlingen leren zich **inleven** in andere tijden, personen en betekenissen

Leerlingen beleven en ervaren hun omgeving, zowel **cognitief, zintuigelijk als affectief**.

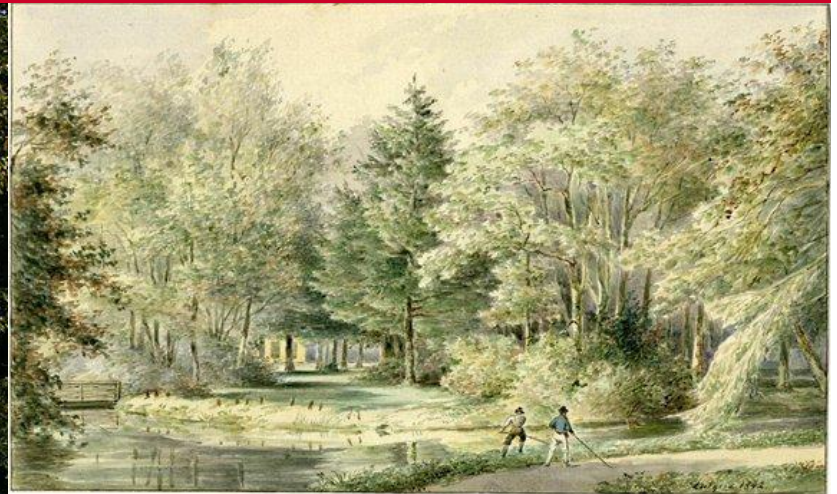




## Een krachtige leeromgeving....

- leert bewust kijken (waarnemen)
- stimuleert de verbeelding en inlevingsvermogen
- roept vragen op en maakt nieuwsgierig
- verrijkt lesstof - aansluiten bij vakken, canon en/of lesmethodes
- is betekenisvol onderwijs

# Landgoed Oostbroek



**Zie, denk,  
voel, hoor  
vraag, spreek,  
en .. verwonder**





# vier cognitieve basisvaardigheden

## waarnemen



ervaren  
herinneren  
weten  
herkennen  
observeren

## verbeelden



verzinnen  
voorstellen  
fantaseren  
voorspellen  
inleven  
spelen

## analyseren

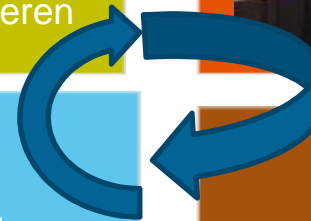


testen  
onderzoeken  
ontleden  
verbinden  
logisch denken

## conceptualiseren



waarderen  
oordelen  
ordenen  
benoemen  
interpreteren  
labelen



# Erfgoed en 21<sup>e</sup> eeuwse vaardigheden

<b>KSAVE model</b>	Knowledge	Skills	Attitudes, Values, Ethics
<b>Ways of Thinking</b> 1. Creativity and innovation 2. Critical thinking, problem solving, decision making 3. Learning to learn, Metacognition <b>Ways of Working</b> 4. Communication 5. Collaboration (teamwork) <b>Tools for Working</b> 6. Information literacy 7. ICT literacy <b>Living in the World</b> 8. Citizenship – local and global 9. Life and career 10. Personal & social responsibility - including cultural awareness and competence			

## Vaardigheden 21<sup>ste</sup> eeuw

- Creativiteit
- Kritisch denken
- Probleemoplossend vermogen
- Communiceren
- Samenwerken
- Digitale geletterdheid
- Sociale en culturele vaardigheden
- Zelfregulering

## Nieuwe Hollandse Waterlinie project



<https://vimeo.com/96705761>

## Creativiteit – creatief proces

	Kom binnen!	Duik erin!	Oogst!	Klaar?!
	<b>Maak het je eigen!</b>	<b>Stel je oordeel en keuze uit!</b>	<b>Durf te kiezen!</b>	<b>Kijk en leer!</b>
<b>wat doe je?</b>	waarnemen, introduceren, aansluiten, inspireren, prikkelen	verbeelden, voorstellen, experimenteren, onderzoeken, filosoferen, improviseren, vragen stellen	kiezen, selecteren, samenvoegen, ordenen, analyseren	presenteren, reflecteren, (be)oordelen, evalueren
<b>hoe doe je dat?</b>	verbazen, vervreemden, perspectief wisselen, vragen oproepen	Vakspecifieke werkvormen, associëren, vormgevingsprincipes, analogie,	conceptualiseren, vormgeven, realiseren, produceren	procesgerichte vragen, productgerichte vragen, oplossingsgerichte vragen
<b>wat levert het op?</b>	probleemstelling, benoemd idee, afbakening, regels	ideeën, mogelijke antwoorden, mogelijkheden, kansen	oplossingen, product, verandering, concept	oordeel, kennis, mening, inzicht



# Projecten Landschap Erfgoed Utrecht

## Leerlijn Erfgoed

### Wie ben ik? Wie ben jij?

Groep 1&2 Van wie is die koffer?

Groep 3 Verzamelen en bewaren

Groep 4 Kalender vol feest

### Waar woon ik?

Groep 5 Op stap met Jet en Jan

Groep 6 Langs de Limes

Groep 6 De nieuwe Hollandse waterlinie

### Aansluiten tijdvakken

Groep 7 Stad in de Middeleeuwen

Groep 7 Wind in de zeilen

Groep 7 De Pyramide van Austerlitz

Groep 8 Schoffels en schoorstenen

Groep 8 Je school kan de boom in!



**Wat kenmerkt de omgeving van de school?**

**Wat wil je jouw leerlingen meegeven in 8 jaar tijd?**



**Partners:** culturele instellingen,  
professionele kunst, amateurverenigingen,  
bibliotheken, andere instellingen, etc.

**Erfgoed:** gebouwen/monumenten, erfgoed,  
landschappen, objecten in openbare  
ruimte, bijzondere verhalen, etc



# Interessante sites

## Erfgoedonderwijs

<http://www.lkca.nl/erfgoededucatie>

<http://kunstzinnigeorientatie.slo.nl>

## Verhalen

[www.entoen.nu](http://www.entoen.nu)

[www.utrechtaltijd.nl](http://www.utrechtaltijd.nl)

[www.utrechtsecanons.nl](http://www.utrechtsecanons.nl)

[www.landschaperfgoedutrecht.nl/onderwijs](http://www.landschaperfgoedutrecht.nl/onderwijs)



# Erfgoed om de hoek



**Aan je omgeving  
kun je wat beleven**

**Succes en veel  
plezier!!!**