

Erfgoed in het tijdvak

Inleiding

In het project "Adopteer een Tijdvak" wordt de rijke lokale geschiedenis op boeiende wijze geïntroduceerd op de basisscholen van Arnhem. Daarnaast bezit het erfgoed centrum Rozet een schat aan erfgoed objecten die hun oorsprong vinden in de lokale geschiedenis. Tijdens erfgoed in het tijdvak zijn objecten uit het erfgoed centrum aan alle 10 de tijdvakken verbonden. Kleine betekenisvolle opdrachten zorgen ervoor dat de leerlingen de vier fasen van het creatieve proces doorlopen aan de hand van het bijbehorende erfgoed object. Hierbij wordt nauw aangesloten op de belevingswereld, ontwikkeling, kennis en ervaring van de leerlingen met het onderwerp.

De vier fasen van het creatieve proces, namelijk oriënteren, onderzoeken, uitvoeren en reflecteren, vormen de leidraad voor de leerlingen. Het programma is zo ontworpen dat het niet alleen aansluit op de leefwereld van de leerlingen, maar zij werken ook aan de culturele vaardigheden waarnemen, verbeelden, conceptualiseren en evalueren.

De kennismaking met erfgoed objecten begint met een gerichte oriëntatie en waarneming, waarbij de leerlingen het object nauwkeurig observeert met behulp van denkroutines van Visible Thinking. Deze methode, doorgaans toegepast op kunstwerken, wordt in dit geval ingezet op de erfgoed objecten om op een diepgaande en vernieuwende wijze het verhaal en de details van het object te ontdekken. Na deze introductie volgen opdrachten die aansluiten bij de fasen van het creatieve proces en waar ze werken aan de culturele handelingen. Tussen deze opdrachten door wordt per les op een ander moment een filmpje getoond. Na de eigen associatie van de leerling wordt hiermee de context van het erfgoed object verteld en getoond. Dit is essentieel voor een volledige erfgoed educatie. De afsluitende opdrachten richten zich op het reflecteren en evalueren van cultureel erfgoed.

De lokale objecten staan centraal in de lessen, waardoor de leerlingen worden uitgedaagd om na te denken over hun eigen erfgoed en de waarde daarvan in hun eigen omgeving. Dit project biedt een unieke en interactieve ervaring die niet alleen de lokale geschiedenis tot leven brengt, maar ook de betrokkenheid van de leerlingen bij hun cultureel erfgoed stimuleert.

Algemene informatie

Doelgroep

Groep 5

Groep 6

Ook mogelijk voor;

Groep 7

Groep 8

Leerdoelen

De leerdoelen zijn gebaseerd op de kaarten van erfgoed uit de set 'Ontwikkelkaarten voor kunstlessen in het basis onderwijs' van Rozet. Ook sluiten deze kaarten aan bij de kerndoelen van oriëntatie op jezelf en de wereld en kunstzinnige oriëntatie van het SLO. Daarnaast wordt door de leerlingen aan de hand van de opdrachten het creatieve proces doorlopen en gewerkt aan de culturele handelingen. De relevante kaarten met doelen zijn hieronder weergegeven zodat de leerkrachten er gemakkelijk naar kunnen verwijzen. De leerdoelen zijn ook afzonderlijk van de ontwikkelkaarten te begrijpen.

Onderstaand de doelen waar de leerlingen aan werken tijdens de activiteiten waarbij de leerling kan/kent en / of doet. (in volgorde van het creatieve leerproces). De activiteiten sluiten aan op onderstaande doelenkaarten:

Kaart E1 objecten: *gebruiksvoorwerpen, kleding en archeologische vondsten*



E1

- De leerling kan het materiaal benoemen waarvan een object gemaakt is.
- De leerling ontdekt het verhaal achter een object en vormt er een mening over.
- De leerling stelt vragen over de gebruikswaarde van een object.
- De leerling beseft dat tastbaar erfgoed een directe link heeft met de geschiedenis.
- De leerling kan voorwerpen koppelen aan het leven, wonen en werken in een bepaalde tijd.
- De leerling kan verbanden leggen met objecten van toen en nu met dezelfde functie.
- De leerling begrijpt dat een gebruiksvoorwerp gerelateerd is aan een bepaalde klasse of cultuur.
- De leerling kan waarde toekennen aan een object, denk hierbij aan ouderdom, zeldzaamheid, schoonheid of emotionele waarde.
- De leerling ontdekt het verhaal achter een object en vormt er een mening over.
- De leerling legt een relatie tussen het tijdvak en de betekenis of bedoeling van een object.
- De leerling kan verhalen uit de eigen omgeving aan de regionale of nationale geschiedenis koppelen.
- De leerling kan erfgoed in de eigen omgeving koppelen aan onderwerpen in de regionale/nationale geschiedenis.

Kaart E8 kunstzinnige uitingen: *cultuur-, tijd- en plaatsgebonden kunst*



E8

- De leerling maakt een eigen kunstzinnige verwerking van de opgedane kennis over het erfgoed.
- De leerling geeft eigen betekenis aan het erfgoed object door de verschillende fases van het creatieve proces te doorlopen.

De activiteiten sluiten aan op de volgende werkvorm kaarten:

- E11 Kaart E11 Bronnenonderzoek: *bronnen zoeken en raadplegen van ervaringsdeskundigen*
- E13 Kaart E13 Beleven en ervaren: *vroeger herbeleven*
- E14 Kaart E14 Erfgoedwijsheid: *kritisch denken en discussiëren over erfgoed*
- E16 Kaart E16 Erfgoed verbeelden: *kunstzinnig verwerken van een erfgoedervaring*

3. Omschrijving van de les

Duur: 60-90 min

Steden en Staten

Voorbereiding

De les heeft minimale voorbereidingstijd. Het enige wat nodig is, is om de benodigde materialen af te drukken, die te downloaden zijn van de Adopteer een Tijdvak steden en staten website onder het kopje "Erfgoed in het Tijdvak". Het is gunstig om de opdrachten en de docentenhandleiding van tevoren door te nemen. De downloadbare materialen voor de les omvatten kleurenfoto's van de Stadszegel, werkbladen en een filmpje. Verder hebben de leerlingen een pen en (kleur)potloden nodig. Deze les duurt langer dan voortgaande lessen omdat de uitwerking opdracht in de les verweven zit.

Rozet beschikt over een stempel waaraan de leerlingen kunnen voelen. Dit zorgt voor een optimale ervaring en inzet van de zintuigen van de leerling. Neem voor het lenen van deze stempel contact op met Jillis Verbeek van Rozet te bereiken op : jillis.verbeek@rozet.nl.

De start van de les

De start van de les staat in teken van het introduceren van het object, het reflecteren op de al opgedane kennis en eerste gedachtes aanboren.

- **Reflecteer met de leerlingen op wat ze al hebben gedaan en voorkennis:** Heb met de leerlingen een gesprek over wat ze al hebben gedaan in dit tijdvak en wat ze al weten over het tijdvak Steden en Staten.
- **Eerste gedachtes:** Sta kort stil bij wat de leerlingen denken bij de stadszegel en het erfgoed centrum Rozet waar het object te zien is.
- **Introduceren:** Laat de leerlingen zien wat er allemaal in de klas aanwezig is. Laat ook de foto's van het object goed zien.



Werkblad 1: Zintuigen gebruiken

Opdracht 1:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen zelf lezen en de opdracht maken.
- Geef de leerlingen de tijd om aan de stempel te voelen. Vertel ze over het hoogteverschil.
- Nu gaan de leerlingen zelfstandig opschrijven wat ze voelen in de eerste kolom.
- Daarna gaan ze in de volgende kolom opschrijven wat ze zien in de tweede kolom.
- *De leerlingen kunnen dit zelfs met hun ogen dicht doen en met je nagels voorzichtig over het reliëf gaan.*



Werkblad 2: Ontdek de details

Opdracht 2:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen de opdracht zelf lezen en maken.
- De leerlingen gaan van uit hun zintuigen opschrijven wat zij horen, voelen of ruiken bij de verschillende onderdelen, geef de leerlingen de tijd om het schema in te vullen.
- *Als de leerlingen het lastig vinden om hun fantasie te gebruiken, laat de leerlingen samenwerken om elkaar te inspireren.*
- *Stel vragen om de leerlingen te stimuleren, bijvoorbeeld: Hoe voelen de veren? Hoe ruikt het eten dat de vogel net heeft gegeten? Wat voor geluid maakt de vogel? En hoe hoort het kloppen van zijn hart?*

Bespreken:

- **Reflecteer met de leerlingen:** Heb een kort gesprek met de leerlingen over wat ze hebben gezien. Ze kunnen dit ook aanwijzen en uitleggen. De leerlingen kunnen ook vertellen wat ze hebben gehoord van de andere leerling en dit vergelijken.



Werkblad 3: Eigen ervaring

Opdracht 3:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen de opdracht zelf lezen en maken.
- De leerlingen gaan terug naar hen eigen ervaring, hebben ze wel eens een vogel aangeraakt of hoe zouden ze dit voorstellen als ze dit zouden doen.
- Geef de leerlingen de tijd om de vragen in te vullen.
- *Als leerlingen dit lastig vinden, laat ze met elkaar in gesprek gaan over hoe een ander dit heeft ervaren. (Als hier tijd voor is, laat de leerlingen als ze klaar zijn hierover in gesprek gaan).*



Werkblad 4: Jouw unieke dier

Opdracht 4:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen de opdracht zelf lezen en maken.
- De leerlingen gaan een eigen dier ontwerpen aan de hand van de tweekoppige adelaar.
- Geef de leerlingen de tijd om deze te bedenken en te tekenen.
- *De leerlingen mogen inspiratie opzoeken op internet.*

Filmpje

- Start het filmpje.
- Het filmpje wordt tijdens deze les op een later moment ingezet, zodat de leerlingen vanuit eigen fantasie en associatie denken.
- **Reflecteer met de leerlingen:** Heb een kort gesprek met de leerlingen over wat ze al wisten, wat nieuw voor hen was en wat hun interesse wekte uit het filmpje.



Werkblad 5: Een wapen voor jouw school

Opdracht 5:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen de opdracht zelf lezen en maken.
- De leerlingen gaan verder met het dier dat ze zelf hebben bedacht.
- Geef de leerlingen de tijd om de stappen van de opdracht te volgen en een wapen voor hun school te ontwerpen.
- *Laat de leerlingen nadenken over kleurgebruik, symbolen, betekenis en tekst.*
- *Laat voorbeelden van wapens zien in de klas.*

Presenteren

- Als de wapens klaar zijn, geef de leerlingen de tijd om hen wapen te presenteren en er op te reflecteren. Vraag bijvoorbeeld naar de keuze van het kleurgebruik, de symbolen, tekst en wat zij leuk of belangrijk vinden aan de school.



Werkblad 6: Bewaren

Opdracht 6:

- Lees de opdracht voor of laat de leerlingen de opdracht zelf lezen en maken.
- Reflecteer met de leerlingen over de stadszegel. Heb een kort klassikaal gesprek met de leerlingen over manieren om iets te bewaren en hoe de leerlingen hun wapen zouden bewaren.
- Laat ze gezamenlijk tot conclusie komen en laat ze deze opschrijven.

Beleving: de belevingswaarde wordt bepaald of het object een zintuiglijke ervaring oproept, bijvoorbeeld geur, geluid, smaak, gevoel en zicht. Bijbehorende begrippen: emotionele waarde, zintuiglijke waarde, esthetische waarde en associatieve waarde.

- **Gebruikswaarden**

Museaal: de museale waarde wordt bepaald of het object wordt gebruikt voor presentatie, educatie, onderzoek of wordt geraadpleegd. Het object is een topstuk, er wordt vaak over gepubliceerd en het object belangrijk voor de reputatie van een organisatie.

Economisch: de economische waarde wordt bepaald of het object extra inkomsten oplevert voor een bedrijf.

Einde van de les

Optionele opdracht 7: in te zetten als extra verdieping/ verbinding met objecten van nu

- Optie 1: Geef de leerlingen de opdracht om thuis naar een voorwerp te zoeken dat lijkt op het muntschat. Denk bijvoorbeeld aan een portemonnee of spaarpot. De leerlingen krijgen de belangrijke taak om voor dit voorwerp te zorgen, net zoals voor de muntschat wordt gezorgd omdat deze onderdeel wordt van hen eigen museum.
- *Geef de leerlingen een deadline wanneer ze het object bij zich hebben.*
- *Maak ruimte in de klas: Als er ruimte voor is in de klas maak een plek vrij waar de objecten van de leerlingen kunnen worden tentoongesteld, waar de leerlingen zorg dragen voor de objecten.*
- **Reflecteer met de leerlingen:** Heb een kort gezamenlijk gesprek met de leerlingen over wat ze hebben gedaan tijdens deze les. Vraag bijvoorbeeld of ze nieuwsgierig en uitgedaagd werden en of ze enthousiast zijn geworden om hen eigen project op te starten.