

MY PAST FUTURE

ACTIVITEITENPAKKET **ERFGOEDUCATIE**

2^{de} en 3^{de} graad secundair onderwijs



INTRODUCTIE

In dit pakket bieden CANON Cultuurcel, FARO en De Veerman 5 online ACTIVITEITEN rond erfgoed voor jongeren van de 2^{de} en 3^{de} graad secundair onderwijs.

Elke ACTIVITEIT bestaat uit een korte theoretische introductie, een opdracht voor de leerlingen en een manier om hun werkstuk te delen met leerkracht en klasgenoten.

Een activiteit duurt ongeveer 1 lesuur. De activiteiten kunnen na elkaar uitgevoerd worden maar je kan er ook één enkele kiezen, of verschillende opdrachten door elkaar gebruiken.

Hierbij hoort ook telkens een LeerkrachtMAP waar de verwerking en monitoring van de activiteit specifiek voor de leerkracht wordt toegelicht.

In elke LeerkrachtMAP vind je ook een concept voor een volledig erfgoedPROJECT, dat telkens voortbouwt op het thema van de opdracht. Elk erfgoedproject kan op school of in de schoolomgeving plaatsvinden. Het is bedoeld als inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school)vakken.

Je kan je project volgens het uitgeschreven concept uitvoeren, of er een uniek erfgoedproject op maat van maken.

DE ACTIVITEITEN

ACTIVITEIT 1 **WAT IS ERFGOED EN WAT HEB IK ERMEE TE MAKEN?**

ACTIVITEIT 2 **VERSCHILLENDE SOORTEN ERFGOED:
ROEREND, ONROEREND EN IMMATERIEEL ERFGOED**

ACTIVITEIT 3 **ERFGOED ALS GEMEENSCHAPPELIJK GOED**

ACTIVITEIT 4 **ERFGOED HERKENNEN EN VERZAMELEN, BEHOUDEN EN BORGEN,
ONDERZOEKEN EN PRESENTEREN. AAN ERFGOED PARTICIPEREN**


ACTIVITEIT 5 **SLOTVERWERKING**

De partners

 **CANON Cultuurcel** is de cultuurcel van het Departement Onderwijs en Vorming. Het platform [Cultuurkuur.be](https://cultuurkuur.be) biedt voor je school alles voor meer cultuur in de klas.

Ben je op zoek naar een workshop, voorstelling of een partner voor een erfgoedproject? 1700 cultuureducatieve organisaties publiceren op [Cultuurkuur.be](https://cultuurkuur.be) hun aanbod voor scholen. Leerkrachten kunnen dit aanbod makkelijk doorzoeken. Heb je nood aan inspiratie van collega's of meer achtergrond? Dan zijn er talloze praktijkvoorbeelden, theoretische kaders en tips. Bovendien kan je er subsidies aanvragen: gratis vervoer naar een culturele bestemming (dynamoOPWEG), middelen voor een creatief project (dynamoPROJECT) of ondersteuning bij de samenwerking met het deeltijds kunstonderwijs (Kunstkuur).
Neem alvast een kijkje!

 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.

 **De Veerman** is een kunstorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunstinstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject?
Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

[Cultuurkuur](https://cultuurkuur.be) het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed



1 INTRODUCTIE

Erfgoed, wat is dat precies? In dit pakket ontdekken we wat erfgoed is en bekijken we wat het voor jou kan zijn. Na een beetje informatie over erfgoed krijg je een opdracht. Je hebt de informatie nodig om de opdracht juist te volbrengen, dus lees of bekijk ze eerst aandachtig voor je aan de slag gaat.

Heb je de opdracht voltooid, dan kan je naar de laatste stap: delen. Je zal de mogelijkheid krijgen om je inzichten en resultaten te delen met je leerkracht en je medeleerlingen.

Laten we beginnen!

Wat is erfgoed? En wat heb jij ermee te maken?

Erfgoed omvat alle sporen uit het verleden die mensen en gemeenschappen de moeite waard vinden om te bewaren voor toekomstige generaties. Het is alles wat we hebben overgeërfd van vorige generaties, en wat we zelf al doende aanmaken of creëren voor volgende generaties. Dat kunnen tastbare sporen zijn (voorwerpen, kunstwerken of gebouwen) of niet-tastbare sporen (bijvoorbeeld liederen, recepten, verhalen en tradities).

Als je erover nadenkt, begrijp je dat alles wat ons omringt erfgoed kan zijn, je moet het alleen willen of kunnen zien. Je dorp, je omgeving, je straat, je huis, alle spullen die je in je huis hebt, al je kennis en zelfs alle verhalen die je vertelt. Meestal beseffen we pas de waarde van ons erfgoed als het bedreigd wordt of verdwijnt. Erfgoed is dus wat we dreigen te vergeten, maar niet zouden mogen vergeten. Iets om over na te denken nog voor het uit ons geheugen verdwenen is.

De reden om iets te bewaren als erfgoed kan verschillen naargelang de emotie die eraan vasthangt. Die emotie kan veranderen, doorheen de tijd of afhankelijk van de plaats of de persoon. Denk bijvoorbeeld aan de debatten omtrent het zwartepietendebat of over het afsteken van vuurwerk.

2 OPDRACHT

Terug-in-de-tijdlijn

a **Zoek een object in je huis dat je interessant vindt en wil onderzoeken.**

b **Onderzoek het object dat je gekozen hebt. Om je hierbij te helpen, zoek je antwoorden op deze vragen:**

- Wat is het?
- Waarvoor dient het?
- Waar komt het vandaan?
- Heb je het altijd gehad? Is het nieuw?
- Hoe lang bestaat het al?
- Hoe werd het vroeger gebruikt? Hoe zagen eerdere modellen eruit? Wat was het alternatief voor je object voor het werd uitgevonden?
- Welke waarde heeft het?
- Zijn de materialen duurzaam of recycleerbaar?

c **Maak een geïllustreerde 'terug-in-de-tijdlijn' van jouw object.**

Dat kan op papier of digitaal. Maak een tekening of neem foto's van je gekozen object en zoek afbeeldingen (foto's, schetsen, schilderijen) van je object doorheen de tijd. Probeer de geschiedenis ervan te onderzoeken. Begin bij je object vandaag en ga vervolgens zo ver mogelijk terug in de tijd. Wie heeft het bijvoorbeeld uitgevonden? Waar? Welke veranderingen heeft het object ondergaan? Is het materiaal hetzelfde gebleven of niet? Zijn er veranderingen bij de gebruikers van het object? Hoe werd het vroeger gemaakt? En hoe wordt het nu gemaakt? Door wie?... Noteer de belangrijkste gebeurtenissen, verhalen en weetjes over jouw object op het passende moment op jouw 'terug-in-de-tijdslijn'. Gebruik je verzamelde beelden om je terug-in-de-tijdslijn te illustreren.

3 DELEN

Win jij de titel van 'opmerkelijkste tijdslijn' tijdens het groepsgesprek?

Deel je 'terug-in-de-tijdslijn' met je leerkracht en medeleerlingen zoals jullie voor de aanvang van ACTIVITEIT 1 hebben afgesproken.

1 INTRODUCTIE

In ACTIVITEIT 1 krijgen leerlingen de opdracht om een tijdslijn te maken over een object dat ze thuis hebben. Spreek op voorhand af met de leerlingen **waar**, **hoe** en **wanneer** ze hun tijdslijn met jou en met hun klasgenoten moeten delen. Denk hiervoor aan jullie online schoolplatform, mail, in de cloud, foto, ...

Je kan deze opdracht integreren in een groter onderzoeksproject met ook andere leerdoelen. Ze kan bijvoorbeeld het uitgangspunt zijn van een grotere opdracht die leerlingen wil oefenen in **historisch denken** en daarmee aan de versterking van het **historisch bewustzijn** wilt werken.

2 OPDRACHT

Is de OPDRACHT van de leerlingen geslaagd?

Deze opdracht heeft als **doel** de **bewustwording** omtrent het alom aanwezige **erfgoed te vergroten** bij de leerlingen. Je oefent dit bewustzijn aan de hand van objecten om hen heen, en de geschiedenis die ieder object heeft. Ze dragen allemaal sporen uit het verleden in zich. Jullie kijken samen naar wat erfgoed is of kan zijn. De exacte feiten over de objecten die ze uitkozen voor de opdracht van ACTIVITEIT 1 zijn niet het belangrijkste. Ook hoeft het in deze oefening niet noodzakelijk te gaan over verschillende soorten erfgoed, dat komt aan bod in een volgende activiteit. Misschien wordt wel de vraag geopperd, 'Is dit dan erfgoed?' Prima zo, want dat is een perfecte uitgangsvraag om aan de slag te gaan met de volgende activiteiten.

Wil je het **cultureel bewustzijn** versterken, dan kan je de voorwerpen analyseren op basis van vormgeving en betekenis. Welke betekenissen hangen aan het voorwerp? Bij een balpen kan je bijvoorbeeld verwijzen naar balpenkunst: 'Bic-art', waar Jan Fabre een tijd zijn huisstijl van maakte. Dan kan je nagaan op welke manier een kunstenaar met de functie van de balpen is omgegaan, en hoe hij dat gebruikt in zijn denkproces. Je kan ook nagaan hoe het voorwerp te maken heeft met de sociale en economische geschiedenis. Op welke manier is het een erfgoeditem binnen deze context? Krijgt het daarom andere 'erfgoedwaarde'? Bied hierbij de leerlingen een leidraad voor de analyse.

Hebben de leerlingen een interessant denkproces doorlopen? Zie je in de tijdslijn dat er een zoektocht heeft plaatsgevonden? Dan is de opdracht met succes volbracht.

3 DELEN

(Online) GROEPSDISCUSSIE:

Organiseer een **online-groepsdiscussie**. Hier kunnen de leerlingen hun tijdslijn voorstellen. Verkies via een stemming de opmerkelijkste tijdslijn en overleg waarom de groep deze verkies.

Ga als **moderator** ook na of het **denkproces** bij elke leerling heeft plaatsgevonden tijdens de opdracht. Indien niet, heeft het misschien tijdens de discussie wel plaatsgevonden. Dan is de opdracht eveneens geslaagd.

ERFGOEDPROJECT

In de LeerkrachtMAP bevindt zich een concept voor een erfgoedproject dat op school of in de schoolomgeving kan plaatsvinden. Het is bedoeld ter inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school) vakken.

Het project kan volgens het uitgeschreven concept worden uitgevoerd of worden omgezet naar een erfgoedproject op maat.

VUILBAKMUSEUM

Dit erfgoedproject heeft als doel **erfgoedbewustzijn** te creëren en gebruikt de inzichten over erfgoed uit ACTIVITEIT 1 om de overdosis aan afval op school, thuis, in de straat of rond de speelplaats aan te kaarten en **duurzaamheid op school** te promoten.

In dit project worden leerlingen actief aangezet om het **erfgoed** in hun dagelijkse omgeving te **onderzoeken** door te zoeken naar informatie over weggegooid voorwerpen. Tegelijk worden ze **bewust** van de hoeveelheid afval dat geproduceerd wordt en **helpen** ze anderen dit ook in te zien. Zo werken ze aan een meer **duurzame schoolomgeving**.

Concept:

Het *Vuilbakmuseum* is een etalage waarin een klas of leerlingengroep een aantal weggegooide objecten tentoonstelt voor de rest van de school. Bijvoorbeeld een plastic waterflesje, een verloren balpen, een ringmap of een uitgedroogd klokhuis van een appel.

De objecten kunnen verwisseld worden en zo tijdelijke tentoonstellingen vormen.

Bij elk voorwerp hebben de leerlingen een onderzoek uitgevoerd naar de geschiedenis van het object. Deze informatie hebben ze samengevat op het beschrijvend kaartje naast het object in de vitrinekast. Je kan een museumtekst als voorbeeld nemen en volgende onderdelen beschrijven: kenmerken, maker, herkomst, eigenaar, functie, evolutie en duurzaamheid...

ERFGOEDPROJECT

Bijvoorbeeld:

Plastic waterflesje

- Van het merk Evian, oorsprong aan het Meer van Genève in Haute-Savoie, Frankrijk.
- Water afkomstig van de Cachat-bron, ontdekt in 1790 door een zieke wandelaar.
- De petfles is een gepatenteerde uitvinding sinds 1973.
- Petflessen zijn recycleerbaar.

Lege Balpen

- Geschonken aan het vuilbakmuseum door Lize Boots, 4^{de} klas A 2020-2021
- Schrijfgerief, opvolger van de vulpen.
- Het principe van de balpen werd al gebruikt eind 19^{de} eeuw door de Amerikaan John J. Loud.
- Gepatenteerd door de Hongaarse journalist Lászlo Biro in 1938.
- Hij inspireerde zich op de inkt die ze gebruikten in drukkerijen.
- Je kan hervulbare balpennen gebruiken, die gaan langer mee dan wegwerpbalpen.

Uitgedroogd klokhuis van een appel

- Appel, Latijnse naam *Malus domestica*
- Werd al in 10 000 v. Chr. in Europa wild verzameld en in het Nabije Oosten geteeld in 4000 v. Chr.
- De eetappel is uit een kruising tussen 25 wilde appelsoorten voortgekomen.
- De Romeinen hebben de appel verspreid over West-Europa.
- In de 19^{de} eeuw hadden veel steden in Europa hun eigen appelrassen.
- Europeanen introduceerden de appel in Noord-Amerika.
- De appel wordt in de schilderkunst vaak afgebeeld als de verboden vrucht in het Bijbels verhaal van Adam en Eva.
- Isaac Newton ontdekte de wet van de zwaartekracht door een vallende appel.

ERFGOEDPROJECT

De leerlingen krijgen in dit project de kans om samen na te denken over wat we als samenleving belangrijk vinden om te **bewaren, hoe** we dit bepalen en **waarom**. Verder worden ze zich bewust van afval. Aarzel niet om met de leerlingen een **gesprek** in gang te zetten over wat in de vuilbak belandt en wat erfgoed wordt. Of hoe iets op een bepaald moment wordt weggegooid en later door archeologen wordt opgegraven en erfgoed wordt.

Dit project sluit aan bij de eindtermen rond **burgerschap (duurzaamheid)** en **historisch bewustzijn (wereldbeelden, tijdscontext)**. Je kan vanuit deze opdracht nadenken over actuele problemen (verleden – heden – toekomst), bijvoorbeeld via een onderzoek over afval (afval vroeger – massaproductie en massaconsumptie – economische theorieën versus ethiek).


Deel je ervaring

Ga je aan de slag met deze opdrachten of breng je een erfgoedproject tot leven?

Deel je resultaten met CANON Cultuurcel via canon@ond.vlaanderen.be, FARO via info@faro.be en De Veerman via info@veerman.be. Want we zijn razend benieuwd naar je ervaringen.

 **CANON Cultuurcel** is de cel cultuur binnen het Departement Onderwijs en Vorming. Samen met alle betrokkenen versterkt CANON het onderwijs door meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te ondersteunen. CANON faciliteert om cultuur optimaal te beleven en biedt inspiratie aan leerkrachten en leerlingen om zich erin uit te drukken en het cultureel bewustzijn te stimuleren.

 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.

 **De Veerman** is een kunstenuorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunstinstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject? Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

Cultuurkuur, het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed

Praktijkvoorbeelden

- 🔗 Zo maak je met een kunstenaar lokaal erfgoed hip
- 🔗 Persoonlijk zwerfgoed
- 🔗 Erf Goed! Knip Goed!: suggesties en werkschrift voor juffen en meesters

Handige links ter inspiratie

- 🔗 Erfgoedapplicatie
- 🔗 Dieper dan Shakespeare, hoger dan de kathedraal

Meer achtergrondinformatie

- 🔗 Faro, Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed
- 🔗 Cultuur in je klas
- 🔗 Cultureel erfgoed
- 🔗 Immaterieel erfgoed
- 🔗 Onroerend erfgoed



1 INTRODUCTIE

Welke soorten erfgoed zijn er?

En wat zijn de criteria? In dit pakket gaan we er verder op in en bekijken wat erfgoed voor jou kan zijn.

Na een beetje informatie over erfgoed krijg je een opdracht. Je hebt de informatie nodig om de opdracht juist te volbrengen, dus lees of bekijk ze eerst aandachtig voor je aan de slag gaat.


Heb je de opdracht voltooid, dan kan je naar de laatste stap: delen. Je zal de mogelijkheid krijgen om je inzichten en resultaten te delen met je leerkracht en je medeleerlingen.

Laten we beginnen!

Erfgoed, een containerbegrip

Erfgoed zijn alle sporen uit het verleden die mensen en gemeenschappen de moeite waard vinden om te bewaren voor toekomstige generaties. 'Erfgoed', dat kan dus heel uiteenlopend zijn. Iedereen begrijpt het woord anders. Daar is op zich niets mis mee, maar misschien is het wel handig om even uit te leggen wat we hiermee bedoelen.

Voor elk van de soorten erfgoed tekent de Vlaamse overheid een beleid en strategie uit om erfgoed zo goed mogelijk te bewaren, zodat het kan doorgegeven worden aan toekomstige generaties. Er zijn drie soorten erfgoed: roerend-, onroerend- en immaterieel- erfgoed.

In dit filmpje  kan je een expert aan het woord zien. Ze vertelt je meer over het erfgoed waarrond ze werkt. In de praktijk zijn de verschillende soorten erfgoed nauw met elkaar verbonden.

- **Roerend erfgoed:** museumcollecties, archieven, verzamelingen materiële voorwerpen van allerlei aard. Je kan het vastpakken en verplaatsen.
- **Onroerend erfgoed:** gebouwen, monumenten, landschappen of landschapselementen. Je kan het wel aanraken, maar niet of zeer moeilijk verplaatsen.
- **Immaterieel erfgoed:** tradities, gebruik, ambachten. Je kan ze niet vastpakken, maar ze zijn daarom niet minder reëel.

2 OPDRACHT

Zoals je kan zien in het filmpje worden er in België verschillende soorten erfgoed geregistreerd en onderzocht.

Mijn Immaterieel Cultureel Erfgoed voor de mensheid

- a In Vlaanderen wordt immaterieel cultureel erfgoed samengebracht en aangevuld door de werkplaats immaterieel erfgoed. **Neem een kijkje** op de officiële inventaris Immaterieel Erfgoed Vlaanderen via deze link:
-  [Immaterieel erfgoed](#)
- b **Pluis** de lijst eens uit voor jezelf. Wist je dat er zo veel erfgoed bestaat? Welk erfgoed ken je al? Welk vind je het grappigst? Welk ken je niet? Welke erfgoedcriteria kan je herkennen?
- c **Bedenk** welk stukje erfgoed jij nog aan de lijst zou toevoegen en wil bewaren voor de mensheid. Je kan nu zelf een nieuw stukje erfgoed ontwerpen of een bestaand toevoegen. Schrijf **een tekst** of maak **een filmpje** (ongeveer 3 minuten) over je keuze. Verwerk in je tekst of filmpje de antwoorden op onderstaande vragen. Breng jouw keuze zo goed mogelijk **in beeld** met foto's of tekeningen.
- Wat is jouw immaterieel erfgoed? Is het een onbekende traditie, een nieuwe traditie, een originele stoet, een carnaval, een ongekend ambacht, een slimme techniek, ... die je voor altijd en iedereen wilt bewaren?
 - Waarom heb jij dit stukje erfgoed gekozen?
 - Waarom vind je het belangrijk om je keuze te bewaren of te registreren als noodzakelijk voor de mensheid? Waarom moeten toekomstige generaties jouw erfgoed overgeleverd krijgen?
 - Voor wie is dit nieuw immaterieel erfgoed belangrijk?
 - Zou je erover willen leren in de lagere school, of eerder in het middelbaar? Of via de krant, TV en sociale media?

Deel je tekst of filmpje met je klasgroep tijdens een (online)gesprek. Leg je keuze uit en luister naar de keuzes van je medeleerlingen. Wat hebben ze gekozen en waarom hebben ze iets anders gekozen dan jij? Vind je het erfgoed van je klasgenoten relevant voor jou? Vind je ze ook belangrijk voor de mensheid? Denk samen na over wie beslist wat erfgoed is. Ben jij dat, de overheid, een gespecialiseerde organisatie, de school, de media? Waarom is het volgens jullie belangrijk om daarover na te denken?

3 DELEN

1 INTRODUCTIE

In ACTIVITEIT 2 krijgen leerlingen de opdracht om een tekst of een filmpje te maken over hun Immaterieel Cultureel Erfgoed voor de Mensheid. Spreek op voorhand af met de leerlingen **waar, hoe** en **wanneer** ze hun tekst of filmpje met jou en met hun klasgenoten moeten delen. Denk hiervoor aan jullie online schoolplatform, mail, in de cloud, foto, ...

Spreek ook een moment af voor een (online)groepsdiscussie.

Je kan deze opdracht integreren in een groter onderzoeksproject met ook andere leerdoelen. Ze kan bijvoorbeeld het uitgangspunt zijn van een grotere opdracht die leerlingen wil oefenen in **historisch denken** en daarmee aan de versterking van het **historisch bewustzijn** wilt werken.

2 OPDRACHT

Is de OPDRACHT van de leerlingen geslaagd?

Deze opdracht heeft als **doel kennis te maken** met de **verschillende vormen van erfgoed**. Je probeert als leerkracht de **diversiteit** van erfgoed te illustreren. De jongeren worden bewust dat erfgoed niet enkel een **persoonlijke ervaring** is, maar ook **op wereldschaal belangrijke doelstellingen** kan hebben. Welk erfgoed de leerlingen aanbren- gen in ACTIVITEIT 2 is niet het belangrijkste.

Hebben de leerling een interessant denkproces doorlopen? Hebben ze kennis gemaakt met de verschillende soorten erfgoed? Lees en zie je in hun tekst of filmpje dat er een zoektocht heeft plaatsgevonden bij de leerling? Dan is de opdracht met succes volbracht.

3 DELEN

(Online) GROEPSDISCUSSIE:

In een **online-groepsdiscussie** kunnen de leerlingen hun immaterieel erfgoed voorstellen. Discussieer over immaterieel erfgoed als een **persoonlijke ervaring** en (immaterieel) erfgoed dat belangrijk is **voor de mensheid**.

Ga als **moderator** ook na of het **denkproces** bij elke leerling heeft plaatsgevonden tijdens de opdracht. Indien niet, heeft het misschien tijdens de discussie wel plaatsgevonden. Dan is de opdracht eveneens geslaagd.

Praktijkvoorbeelden

- 🔗 Alledaags erfgoed
- 🔗 Verbinding tussen generaties
- 🔗 Onacceptabel ontsporen
- 🔗 Levensverhalen die kruisen en botsen
- 🔗 Visserstaal en eeuwenoude vissersambachten
- 🔗 Bakvossen, een culturele expeditie

Handige links naar de verschillende erfgoedlijsten, ter inspiratie

- 🔗 UNESCO Wereldconventie, werelderfgoed in Vlaanderen
- 🔗 UNESCO, Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. Parijs, 2003
- 🔗 UNESCO, Convention on the protection of cultural heritage in the event of armed conflict. Parijs, 1954
- 🔗 UNESCO, Convention on the protection of the world cultural and natural heritage. Parijs, 1972
- 🔗 UNESCO, Convention on the protection of underwater cultural heritage. Parijs, 2001

ERFGOEDPROJECT

In de LeerkrachtMAP bevindt zich een concept voor een erfgoedproject dat op school of in de schoolomgeving kan plaatsvinden. Het is bedoeld ter inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school) vakken.

Het project kan volgens het uitgeschreven concept worden uitgevoerd of worden omgezet naar een erfgoedproject op maat.

WANDELING DOORHEEN DE TIJD

Dit project heeft als doel het landschappelijk erfgoed (dat onderdeel is van het onroerend erfgoed) te verkennen, bewustwording van de omgeving bij jongeren te stimuleren en na te denken over verstedelijking, landschapontwikkeling en ruimteordening.

Concept:

Met de buurt als erfgoedthema zet je de leerling aan tot reflectie over de eigen leefomgeving. Met omgevingsonderwijs leren jongeren dat hun omgeving de moeite waard is.

Verken met de klasgroep de landschappelijke verandering van de schoolomgeving. Doorzoek hiervoor oude kaarten (geopunt), trek de straten in op zoek naar oude landschapselementen, bijvoorbeeld oude plaatsnamen, reliëfelementen, waterlopen, monumenten, natuurelementen, archeologische sites, oude gebouwen ...

De leerlingen maken een selectie van landschappelijk erfgoed dat ze ontdekten en belangrijk achten in hun omgeving. Ze onderzoeken vervolgens elk geselecteerd stukje erfgoed. Wat vinden de leerlingen belangrijk aan dit erfgoed? Wat willen ze delen met medeleerlingen?

Ontwikkel met de klasgroep een *wandeling doorheen de tijd* met het geselecteerde erfgoed voor leerlingen uit het 1^{ste} jaar. De leerlingen kunnen op deze manier hun eigen kennis verbreden maar ook anderen hiertoe aanzetten. Oudere leerlinge kunnen zo hun kennis delen en jongere leerlingen gidsen doorheen de tijd.

Denk aan het begin van het schooljaar, tijdens opendeurdagen, op de Erfgoeddag, ... In dit project worden leerlingen actief aangezet om het **landschappelijk erfgoed** in hun directe omgeving te **ontdekken** door te zoeken naar informatie op oude kaarten en in de nabije omgeving. Tegelijk worden ze **bewust** van de veranderingen die doorheen de tijd aan het landschap werden aangebracht. Door een gegidste wandeling te ontwikkelen leren de jongeren **informatie te verwerken** en **over te brengen** op leeftijdsgenoten. Tegelijk **ontwikkelen** ze een diepere **kennis** van hun directe omgeving en **verandert hun perceptie van het straatbeeld**.


Deel je ervaring

Ga je aan de slag met deze opdrachten of breng je een erfgoedproject tot leven?

Deel je resultaten met CANON Cultuurcel via canon@ond.vlaanderen.be, FARO via info@faro.be en De Veerman via info@veerman.be. Want we zijn razend benieuwd naar je ervaringen.

 **CANON Cultuurcel** is de cel cultuur binnen het Departement Onderwijs en Vorming. Samen met alle betrokkenen versterkt CANON het onderwijs door meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te ondersteunen. CANON faciliteert om cultuur optimaal te beleven en biedt inspiratie aan leerkrachten en leerlingen om zich erin uit te drukken en het cultureel bewustzijn te stimuleren.

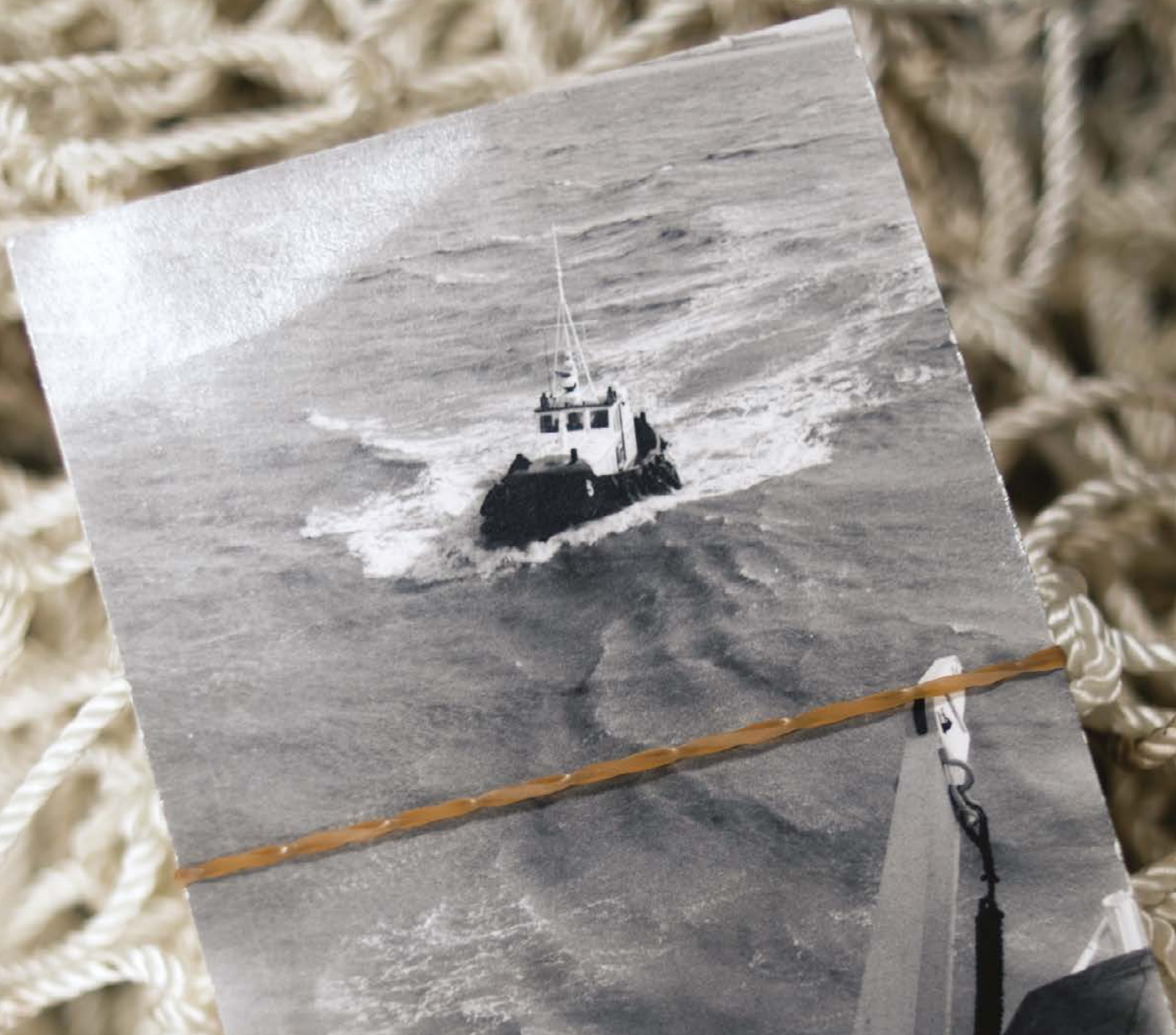
 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.

 **De Veerman** is een kunstenorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunsteninstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject? Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

Cultuurkuur, het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed



1 INTRODUCTIE

Erfgoed? Dat is allemaal oude rommel die stof staat te vergaren!

Is dat zo? In dit pakket gaan we er verder op in en bekijken wat erfgoed voor jou kan zijn. Eerst krijg je een beetje informatie over erfgoed, daarna krijg je een opdracht. Je hebt de informatie nodig om de opdracht juist te volbrengen, dus lees of bekijk ze aandachtig voor je aan de slag gaat.

Heb je de opdracht voltooid, dan kan je je werkstuk delen. Je zal de mogelijkheid krijgen om je inzichten en resultaten te delen met je leerkracht en je medeleerlingen.

Laten we beginnen!

Erfgoed, dat klinkt stoffig en statig, vind je niet?

We halen voorwerpen, boeken en tradities uit hun context en plaatsen ze onder een stolp. 'Zo, dat moet voor altijd en eeuwig voor de mensheid bewaard blijven', zeggen we dan. We gaan de strijd aan met tijd en verval.

Nee hoor, dat is niet waar! Het is zelfs misleidend. Iets wordt maar erfgoed omdat mensen er erfgoed van *maken*. Niets is zomaar erfgoed op zichzelf, dat bestaat niet. De erfgoedstatus van een object, een gebruik of een ritueel is een gevolg van een waarde (een economische waarde, historische waarde, een symbolische waarde) die aan erfgoed wordt toegekend, en een reeks van beslissingen en handelingen. In die zin verandert erfgoed continu en spreken we van 'dynamisch erfgoed'. Dat is iets wat we vandaag met elkaar delen en gezamenlijk de moeite waard vinden om aan de toekomst door te geven.

Wacht eens even... Betekent dat dan dat iedereen zomaar kan beslissen wat erfgoed is en wat niet? Gelukkig zijn er erfgoedsspecialisten. Zij kunnen hun keuze nauwkeuriger onderbouwen, omdat ze zich baseren op wetenschappelijk onderzoek en zo kunnen argumenteren wat volgens hen waardevol genoeg is om aan de toekomst door te geven.

Maar het zijn niet alleen erfgoedsspecialisten die betekenis geven aan het erfgoed. Het is een zeer breed sociaal en cultureel gegeven. Je snapt het al, er zijn overheden en specialisten die erfgoed kunnen erkennen, vaststellen en subsidies toekennen. Maar ook jij hecht mee betekenis aan erfgoed en bepaalt wat waardevol is voor de toekomst. Erfgoed wekt vele betekenissen, interpretaties en zelfs emoties op. De ene vindt een bepaald stukje erfgoed super interessant en de andere ligt er niet wakker van. Betekenissen van erfgoed kunnen dus verschuiven, veranderen, verdiepen of rijker worden

2 OPDRACHT

Is ons erfgoed nog goed?

a **Denk** aan erfgoed dat voor jou belangrijk is, je bent helemaal vrij om te kiezen welk.

b **Beantwoord** daarna deze vragen:

- Waarom is dit belangrijk voor jou?
- Is het ook belangrijk voor je vrienden, familie, kennissen en burens?
- Zo ja waarom? Zo nee, waarom niet?

c **Denk** nu aan erfgoed waar je geen belang aan hecht of niet goed vindt.

d **Beantwoord** daarna deze vragen:

- Waarom is dit niet goed of onbelangrijk voor jou?
- Waarom wordt dit beschouwd als erfgoed door anderen?
- Voor wie zou dit wel goed en belangrijk zijn?

e **Schrijf een artikel voor een gerenommeerd tijdschrift** waar je antwoord geeft op de vraag: *Is ons erfgoed nog goed?*

Probeer deze vraag langs alle mogelijke kanten te bekijken. Je denkt in deze opdracht na over het belang van erfgoed voor jou persoonlijk en voor een grotere gemeenschap. Wat zijn de gelijkenissen en wat zijn de verschillen? Je hebt daarnet hierover nagedacht aan de hand van **voorbeelden**. Wat zijn je bevindingen?

Illustreer je artikel met een passend beeld.

Stuur je artikel door naar je **leerkracht** en naar **één van je klasgenoten**. Jij krijgt ook een artikel van **iemand anders** om na te lezen.

Lees het en **beantwoord** deze vragen:

- Ben je akkoord met je klasgenoot? Waarom?
- Om welke reden (misschien wel emotionele?) heeft jouw klasgenoot een bepaald standpunt aangenomen?
- Waarom zijn emoties verbonden aan het bepalen wat erfgoed is?

Schrijf je antwoorden neer in drie korte puntjes en **stuur ze** naar je leerkracht zoals jullie voor de aanvang van ACTIVITEIT 3 hebben afgesproken.

3 DELEN

1 INTRODUCTIE

In ACTIVITEIT 3 krijgen leerlingen de opdracht om een artikel te schrijven voor een gerenommeerd tijdschrift over het belang van erfgoed voor hun persoonlijk en voor een grotere gemeenschap. Spreek op voorhand af met de leerlingen **waar, hoe** en **wanneer** ze hun artikel met jou en met hun medeleerlingen moeten delen. Denk hiervoor aan jullie online schoolplatform, mail, in de cloud, foto, ...

In deze opdracht is de tijd om **gedachten uit te wisselen** van belang. Een leerling kan de tijd nemen om het artikel van zijn/haar klasgenoot te lezen en van **commentaar** te voorzien.

Deze commentaar sturen ze ook door naar hun leerkracht.

2 OPDRACHT




Is de OPDRACHT van de leerlingen geslaagd?

Deze opdracht heeft als doel **bewustzijn** te creëren over **dynamiek** van erfgoed en hoe erfgoed in onze samenleving **cultureel bepaald** is en culturen in stand houdt. De opdracht geeft leerlingen de kans om te ontdekken dat erfgoed een **hedendaagse verantwoordelijkheid** is en dat ook zij hierin een rol spelen. Verder is het belangrijk dat de jongeren zich bewust worden dat erfgoed niet enkel **wetenschappelijk** wordt vastgesteld en onderzocht maar ook een **spinnenweb aan emoties** vormt.


Hebben de leerlingen een interessant **denkproces** doorlopen? Hebben ze kennis gemaakt met de verschillende lagen van draagkracht en verantwoordelijkheid van erfgoed? Lees en zie je in hun artikel dat er een zoektocht heeft plaatsgevonden bij de leerling? Dan is de opdracht met succes volbracht.

Deze opdracht krijgt nog meer betekenis als je ze koppelt aan andere leerdoelen. Zo biedt ze heel wat kansen om te werken aan **doelgerichte communicatie** in het Nederlands door zich mondeling en schriftelijk uit te drukken en een argumentatie op te bouwen.

Erfgoed wekt emoties op

-  Plattelandsgeluiden
-  Zwarte Pieten
-  Carnaval van Aalst

Erfgoed is een werkwoord

-  Van statisch naar dynamisch erfgoed

Identiteit of diversiteit

-  Faro, tijdschrift over cultureel erfgoed, thema identiteit (online versie)

Meer achtergrondinformatie

-  Emotienetwerken

ERFGOEDPROJECT

In de LeerkrachtMAP bevindt zich een concept voor een erfgoedproject dat op school of in de schoolomgeving kan plaatsvinden. Het is bedoeld ter inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school) vakken.

Het project kan volgens het uitgeschreven concept worden uitgevoerd of worden omgezet naar een erfgoedproject op maat.

MUSEUM VAN DE KLAS!

Het erfgoedproject *Museum van de klas!* heeft als doel **het emotionele en de betekenissen die aan erfgoed gegeven worden** te ontdekken en te onderzoeken.

Erfgoed wordt soms ingezet met politieke bedoelingen, het is belangrijk om hier kritisch tegenover te kunnen staan. Gemeenschaps-, groepsvorming via erfgoed worden tijdens dit erfgoedproject onderzocht.

De inzichten die de leerlingen hebben opgedaan in ACTIVITEIT 3 kunnen hier worden ingezet.

Concept:

Ontwerp en maak een museum dat jullie als klasgroep definieert

Groepsgesprek:

Tijdens een groepsgesprek denk je met de jongeren na over wat jullie verbindt met elkaar. Wat maakt jullie, als klasgroep, uniek? Wat is het verhaal dat jullie zouden willen vertellen en uitdragen? En hoe kunnen jullie dat verhaal versterken en illustreren? Wat maakt jullie verschillend?

Duid iemand aan als verslaggever die kernwoorden uit het gesprek noteert. Of maak een mindmap over het 'museum van de klas'.



ERFGOEDPROJECT

Ontwerp een museum van de klas:

Hoe zouden jullie die elementen verzamelen en in beeld brengen in het klasmuseum? Denk bijvoorbeeld aan een beeld, een schilderij, een film, een song, een pamflet, een manifest, een foto, ... Betrek eventueel een kunstenaar voor dit project. Via [dynamoPROJECT](#) vraag je ondersteuning aan.

Laat de jongeren verschillende 'vitrines' of museumzalen ontwerpen en uitwerken in kleinere groepen. Vervolgens kunnen de ontwerpen voorgesteld worden aan de klasgroep.

Om tot één groepsmuseum te komen kan de groep ontwerpen kiezen of verschillende ontwerpen samenvoegen tot een geheel.

Maken:

Nu het concept voor het museum ontworpen is, kan de ontwikkeling beginnen.

De leerlingen bepalen wat ze nodig hebben om hun klasmuseum te laten ontstaan. Welke middelen hebben ze voorhanden? Waar kunnen ze het museum maken? Wie kan hen helpen? Hoe lang zal het creatieproces duren? Hoe gaan ze het museum promoten, enz.

De leerlingen maken hun museum zelf.

Presentatie:

Het museum kan een mooi visueel werk zijn, bijvoorbeeld in het kader van een opendeurdag op school, de jaarlijkse Erfgoeddag ...


Deel je ervaring

Ga je aan de slag met deze opdrachten of breng je een erfgoedproject tot leven?

Deel je resultaten met CANON Cultuurcel via canon@ond.vlaanderen.be, FARO via info@faro.be en De Veerman via info@veerman.be. Want we zijn razend benieuwd naar je ervaringen.

 **CANON Cultuurcel** is de cel cultuur binnen het Departement Onderwijs en Vorming. Samen met alle betrokkenen versterkt CANON het onderwijs door meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te ondersteunen. CANON faciliteert om cultuur optimaal te beleven en biedt inspiratie aan leerkrachten en leerlingen om zich erin uit te drukken en het cultureel bewustzijn te stimuleren.

 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.


 **De Veerman** is een kunstenorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunsteninstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject? Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

Cultuurkuur, het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed

Praktijkvoorbeelden  don't stop me now

 van fotografie naar schilderkunst



1 INTRODUCTIE

Hoe wordt bepaald wat erfgoed is, wie staat daarvoor in en hoe wordt het bewaard? In deze opdracht gaan we er dieper op in.

Eerst krijg je een beetje informatie over erfgoed, daarna krijg je een opdracht. Je hebt de informatie nodig om de opdracht juist te volbrengen, dus lees of bekijk ze aandachtig voor je aan de slag gaat.

Heb je de opdracht voltooid, dan kan je naar de laatste stap: delen. Je zal de mogelijkheid krijgen om je inzichten en resultaten te delen met je leerkracht en je medeleerlingen.

Laten we beginnen!

Erfgoed vind je echt overal terug. Je vindt het in je huis, in je tuin, in de straten, in het landschap, op school, maar natuurlijk ook in musea, beschermde gebouwen, archieven, bibliotheken, archeologische sites en nog veel meer!

Wist je dat er zelfs erfgoeddepots bestaan? Elke provincie in Vlaanderen heeft minstens één erfgoeddepot. Daar wordt erfgoed bewaard en beheerd in aangepaste en gecontroleerde omstandigheden. Er worden allerlei objecten bewaard: archeologische vondsten en bijbehorende onderzoeksdocumenten, losse onderdelen van monumenten (bijvoorbeeld tijdens de restauratie van een monument), of collectiestukken uit musea die geen plaats meer hebben in het museum of die tijdelijk geëvacueerd moeten worden (bijvoorbeeld bij een waterlek)

Wat erfgoed is wordt bepaald door experts en overheden. Het is ook sociaal en cultureel bepaald. Nu vraag je je waarschijnlijk af wat die erfgoedexperts met dat erfgoed doen. Erfgoedinstellingen proberen erfgoed zo goed mogelijk te **verzamen**, te **behouden**, te **bewaren**, te **borgen** en te zorgen dat er niets stuk gaat. Daarom bieden erfgoeddepots aangepaste en gecontroleerde omstandigheden. Zo zorgen ze bijvoorbeeld voor de juiste temperaturen voor het bewaren van kostbare objecten of een steriele omgeving waar houtwormen en ander ongedierte niet kunnen overleven.



1 INTRODUCTIE

Denk bijvoorbeeld aan een 16^{de} eeuwse schilderij, dat zeer gevoelig aan luchtvochtigheid en zonlicht is. Dat moet in de juiste omstandigheden bewaard worden. Als er eens iets stuk is, of een object is zo verweerd door de tijd dat het niet meer herkenbaar is, dan kan het **gerestaureerd** worden. Dan proberen specialisten het object een betere staat te geven zonder de sporen van het verleden uit te wissen.

 [Bekijk hoe zo een restauratie verloopt](#)

Het kan ook gebeuren dat niemand nog weet wat dat ene rare object nu eigenlijk is. Een voorwerp dat zo oud is dat het vandaag niet meer gebruikt wordt en dat niemand nog weet wat ermee gebeurde. Erfgoedexperten gaan dan op **onderzoek**. Alle mogelijke informatie wordt bij elkaar gezocht, foto's, teksten, getuigenissen, dagboeken, schilderijen. Alles wat te maken kan hebben met het object.

Als het object goed bewaard wordt, gerestaureerd en gedocumenteerd is, is het klaar om **getoond te worden**. Dan wordt het object **gepresenteerd** en komt het bijvoorbeeld in een tentoonstelling in een museum terecht, of worden bijvoorbeeld kostuums opnieuw gebruikt in een carnavalstoet.

2 OPDRACHT

Het verzamelen, onderzoeken, bewaren, restaureren en presenteren van erfgoed hangt heel erg af van wat je nu juist wilt bewaren.

Mijn verleden = mijn toekomst?

- a Denk aan een **familietraditie**. Dat kan bijvoorbeeld een bijeenkomst zijn die enkel in jouw familie georganiseerd wordt, of een familierecept, een slaapliedje dat jullie allemaal hoorden voor het slapengaan, een verhaal dat al jaren elke keer opnieuw aan tafel verteld wordt, of een gebruik, traditie of gewoonte die in jouw familie belangrijk is.
- b Probeer deze traditie zo goed mogelijk te **onderzoeken** en te **documenteren**. Dat kan met oude en nieuwe foto's. Probeer te achterhalen hoe lang deze traditie al gebruikelijk is in jullie familie. Je kan familieleden interviewen, filmpjes maken, recepten opschrijven, slaapliedjes opnemen en de teksten neerschrijven.
- c Na het documenteren denk je na over **hoe** je de traditie het best kan **bewaren** voor de toekomst. Wil je de familietraditie verderzetten? Of liever niet? Hoe zou jouw traditie het best bewaard kunnen worden? Welke voorwerpen, foto's, filmpjes mogen dan zeker niet verloren gaan? Wie zou die kunnen bewaren? En waar? Hoe lang moet jouw traditie zeker bewaard blijven? Mag jouw traditie veranderingen of aanpassingen ondergaan? Wat mag wel en wat mag zeker niet veranderen?
- d **Maak een 'familietraditie-dossier'**.
 - een uitgebreide beschrijving van je gekozen familietraditie
 - al het documentatiemateriaal van je onderzoek (foto's, filmpjes, interviews, recepten, verhalen...)
 - je uitgeschreven plan om je familietraditie te bewaren
- e **Bezorg je 'familietraditie-dossier' aan je leerkracht.**

1 INTRODUCTIE

In ACTIVITEIT 4 krijgen leerlingen de opdracht om een 'familietraditie-dossier' aan te leggen. Spreek op voorhand af met de leerlingen waar, hoe en wanneer ze hun dossier met jou en met hun medeleerlingen moeten delen. Denk hiervoor aan jullie online schoolplatform, mail, in de cloud, foto, ...

2 OPDRACHT

Is de OPDRACHT van de leerlingen geslaagd?

Deze opdracht heeft als doel **het proces en handelingen omtrent erfgoedzorg** te leren kennen. De opdracht geeft leerlingen de kans om te ontdekken dat erfgoed(werk) een **samenhang van handelingen** is en dat veel mensen en organisaties hierin een rol hebben. Verder is het belangrijk dat de jongeren zich bewust worden dat erfgoed **wetenschappelijk** wordt vastgesteld en onderzocht wordt.

Hebben de leerlingen een interessant **denkproces** doorlopen? Hebben ze een volledige documentatiemap samengesteld? Tonen ze, op hun manier, dat hun onderzoek van belang is? Zie je in hun documentatie en lees je in hun dossier dat er een zoektocht heeft plaatsgevonden bij de leerlingen? Dan is de opdracht met succes voltoerd.

Deze opdracht komt het best tot haar recht wanneer je ze combineert met andere leerdoelen. Ze kan een mooi uitgangspunt vormen van **leerdoelen levensbeschouwing en cultureel bewustzijn**, want je staat stil bij wat belangrijk is, hoe betekenis aan iets wordt gegeven en waarom mensen die samenleven iets zo waardevol vinden dat het niet verloren mag gaan.

Wil je met je klas een erfgoeddepot bezoeken? Dat kan! Met [dynamoOPWEG](#) brengt De Lijn je klas gratis naar je bestemming.

Erfgoed wekt emoties op

- ☞ Meer over de rol die musea vervullen:
Ethische code International council of museums Belgium Flanders (ICOM)
- ☞ Wat doet een Erfgoeddepot?
- ☞ Overzicht van de erkende onrorenderfgoeddepots

ERFGOEDPROJECT

In de LeerkrachtMAP bevindt zich een concept voor een erfgoedproject dat op school of in de schoolomgeving kan plaatsvinden. Het is bedoeld ter inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school) vakken.

Het project kan volgens het uitgeschreven concept worden uitgevoerd of worden omgezet naar een erfgoedproject op maat.

DE TOEKOMST VAN HET KOKEN

Het erfgoedproject *De toekomst van het koken* heeft als doel om de verschillende stappen en **handelingen** van het **bepalen** en **waarderen** van erfgoed te **onderzoeken**. Tegelijk komen de leerlingen in contact met hun eetcultuur en die van hun medeleerlingen.

Concept:

Zonder dat we erbij stilstaan zijn eetcultuur en tafelcultuur gebonden aan voorwerpen, tradities, gebruiken, afkomst en leefomgeving. Ze zijn de ideale mix van erfgoed, cultuur en dagelijks leven.

In het project *De toekomst van het koken* verzamelen leerlingen hun typische familierecepten. Bundel al de recepten tot een kookboek. Denk ook aan de praktische en materiële kant van koken. Bepaald keukengereedschap is bijvoorbeeld essentieel voor sommige recepten. Sommige gerechten worden uit één grote schotel met de hand gegeten, anderen worden telkens in een apart bord met een apart bestek genoten.

Deze recepten en handelingen zullen nu bewaard worden en voor altijd en door iedereen kunnen worden klaargemaakt. De leerlingen schrijven zo mee aan de toekomst van het koken.

Informatie verzamelen en **delen** staan hier centraal. Recepten moeten uitgeschreven worden met de juiste ingrediënten en hoeveelheden, misschien zelfs tips over waar de juiste ingrediënten te vinden zijn.

Daarnaast kan de vormgeving van een receptenboek een interessante leeroefening zijn. Hoe deel je informatie? Doelpubliek, formulering, taal en afbeeldingen zijn belangrijk, net als de lay-out.


Deel je ervaring

Ga je aan de slag met deze opdrachten of breng je een erfgoedproject tot leven?

Deel je resultaten met CANON Cultuurcel via canon@ond.vlaanderen.be, FARO via info@faro.be en De Veerman via info@veerman.be. Want we zijn razend benieuwd naar je ervaringen.

 **CANON Cultuurcel** is de cel cultuur binnen het Departement Onderwijs en Vorming. Samen met alle betrokkenen versterkt CANON het onderwijs door meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te ondersteunen. CANON faciliteert om cultuur optimaal te beleven en biedt inspiratie aan leerkrachten en leerlingen om zich erin uit te drukken en het cultureel bewustzijn te stimuleren.

 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.

 **De Veerman** is een kunstenorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunsteninstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject? Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

Cultuurkuur, het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch

... en GEBABEL van Pen op papier zijn
... Louis Bosch




1 SAMENVATTING


van vorige ACTIVITEITEN


In deze laatste fase komen alle activiteiten samen in één opdracht.

Erfgoed omvat alle sporen uit het verleden die mensen en gemeenschappen de moeite waard vinden om te bewaren voor toekomstige generaties. Het is alles wat we hebben overgeerd van vorige generaties, en wat we zelf al doende aanmaken of creëren voor volgende generaties. Dat kunnen tastbare sporen zijn (voorwerpen of kunstwerken, of gebouwen) of niet-tastbare sporen (liederen, recepten, verhalen, tradities...)

Er zijn **3 soorten** erfgoed:

 **Roerend erfgoed:** museumcollecties, archieven, verzamelingen materiële voorwerpen van allerlei aard. Je kan het vastpakken en verplaatsen

 **Onroerend erfgoed:** gebouwen, monumenten, landschappen of landschapselementen. Je kan het wel aanraken, maar niet of zeer moeilijk verplaatsen

 **Immaterieel erfgoed:** tradities, gebruik, ambachten. Je kan ze niet vastpakken, maar ze zijn daarom niet minder reëel.

Erfgoed is dynamisch en werkt vele betekenissen, interpretaties en zelfs emoties op. De ene vindt een bepaald erfgoedelement super interessant en de andere ligt er niet wakker van. Betekenissen van erfgoed kunnen dus verschuiven, veranderen, verdiepen of rijker worden.

Erfgoedexperten zorgen voor: het herkennen en verzamelen, behouden en borgen, onderzoeken, presenteren van erfgoed en participeren aan erfgoed.

2 OPDRACHT

Groepsactiviteit

Ga per groepje van 2 of 3 personen aan de slag met deze opdracht.

Wat zal er in de toekomst erfgoed worden? En wat zouden jullie als erfgoed willen meegeven aan toekomstige generaties? Wat zijn volgens jullie objecten, kunstvoorwerpen, performances en modeverschijnselen, gebruiken of tradities, gebouwen, straten of monumenten die in de toekomst een beeld zullen geven van onze periode? Wat vinden jullie belangrijk dat 'overblijft'?

3 DELEN

Erfgoed is de toekomst

- Beantwoord bovenstaande vragen voor binnen 5 jaar, 100 jaar en 1000 jaar.
- Schrijf een plan van aanpak waarin jullie gedetailleerd volgende stappen volgen:

Stap 1: Situatieschets maken:

Wat willen jullie voor toekomstige generaties bewaren? En waarom? Tot welk soort erfgoed behoort jullie keuze (immaterieel, roerend of onroerend erfgoed)? Waarom zal jullie toekomstig erfgoed belangrijk zijn over 5 jaar? Over 100 jaar? Of binnen 1000 jaar?

Stap 2: Onderzoeken:

Wat moeten jullie allemaal onderzoeken om zo veel mogelijk documentatie te vergaren over jullie onderwerp? Waar is die documentatie te vinden? Op internet, welke website? In een bibliotheek, welke boeken? Bij een expert, en wie dan?

Stap 3: Uitwerken en presenteren:

Hoe moet jullie toekomstig erfgoed gepresenteerd worden? In een museum? In de openbare ruimte? Als een jaarlijkse traditie? Maken jullie een landschappelijk monument dat nog eeuwen meegaat? Of is jullie toekomstig erfgoed bestemd als cultuurbeleving in een ufo? Alles kan, maar jullie moeten het bedenken! Is er een verschil in aanpak in jullie plan voor 5 jaar, 100 jaar en 1000 jaar? Erfgoed is dynamisch, het verandert doorheen de tijd, wat zal er dan in jullie geval verschillend zijn?

Stap 4: Bouwen aan het draagvlak:

Stel jezelf de vraag: hoe kan je andere mensen daarbij betrekken? Hoe overtuig je anderen van de relevantie van jullie keuze? Want hoe meer mensen dit erfgoed ook willen bewaren en doorgeven, hoe groter de kans dat het erfgoed het daadwerkelijk zal overleven voor 5, 100, of wel (meer dan) 1000 jaar. Maak de overlevingskans zo groot mogelijk!

- Illustreer jullie plan van aanpak met voldoende beeldmateriaal.

Met foto's kan je tonen hoe jullie toekomstig erfgoed eruitziet, met een selfie bewijs je hoe belangrijk jullie keuze is, met een schema leg je een plan voor verschillende eeuwen uit, in een tijdslijn kan je evolutie in beeld brengen... Gebruik wat het beste bij jullie plan van aanpak past.

Deel jullie werkstuk met jullie leerkracht.

Leg tijdens een groepsdiscussie per groep jullie plannen voor aan jullie klasgenoten, zij kunnen verdere tips geven over jullie keuze en plan van aanpak. Geef zelf ook constructieve commentaar over het toekomstig erfgoed van jouw klasgenoten!.

1 INTRODUCTIE

In ACTIVITEIT 5 krijgen leerlingen de opdracht om een plan van aanpak te ontwerpen voor hun eigen toekomstig erfgoed. Spreek op voorhand af met de leerlingen **waar**, **hoe** en **wanneer** ze hun plan van aanpak met jou en met hun medeleerlingen moeten delen. Denk hiervoor aan jullie online schoolplatform, mail, in de cloud, foto...

2 OPDRACHT

Is de OPDRACHT van de leerlingen geslaagd?

Bij deze opdracht krijgt **creativiteit** een centrale rol. Ze heeft als doel de verschillende theoretische elementen uit vorige ACTIVITEITEN te hanteren. De opdracht geeft leerlingen de kans om in groep bij te dragen aan toekomstig erfgoed. Leerlingen zijn in deze opdracht volledig vrij om een bestaand aspect uit hun dagelijks leven te kiezen of een volledig nieuw erfgoed element te bedenken.

Hebben de leerling een interessant **denkproces** doorlopen? Hebben ze een volledige documentatiemap samengesteld, is hun plan van aanpak gedetailleerd? Tonen ze, op hun manier, dat hun onderzoek van belang is? Zie je in hun documentatie en lees je in hun plan dat er een zoektocht heeft plaatsgevonden bij de leerlingen? Dan is de opdracht met succes volbracht.

Wil je een voorbeeld van een creatieve verwerking? Neem dan zeker een kijkje op:

 Zo maak je je eigen stop motion animatie

3 DELEN

(Online) GROEPSDISCUSSIE:

Organiseer een **online-groepsdiscussie**. Hier kunnen de leerlingen per groepje hun plan voorstellen. Of verkies één of 2 groepjes om hun plan voor te leggen. Leerlingen kunnen verdere tips geven over het plan van aanpak van andere groepjes. Ze kunnen zelf ook constructieve commentaar geven over het toekomstig erfgoed van hun klasgenoten!

Ga als **moderator** ook na of het **denkproces** bij elke leerling heeft plaatsgevonden tijdens de opdracht. Indien niet, heeft het misschien tijdens de discussie wel plaatsgevonden. Dan is de opdracht eveneens geslaagd.

ERFGOEDPROJECT

In de LeerkrachtMAP bevindt zich een concept voor een erfgoedproject dat op school of in de schoolomgeving kan plaatsvinden. Het is bedoeld ter inspiratie voor het integreren van erfgoed in andere (school) vakken.

Het project kan volgens het uitgeschreven concept worden uitgevoerd of worden omgezet naar een erfgoedproject op maat.

ERFGOED IS DE TOEKOMST

Dit project heeft als doel om, via erfgoed, aan **community building** te doen in de schoolbuurt.

Jongeren zetten de **vaardigheden en kennis** in die ze tijdens de vorige ACTIVITEITEN hebben geoefend. In dit project nemen de leerling een verdere stap. Ze gaan op zoek naar wat er voor de gemeenschap rond de schoolbuurt als erfgoed belangrijk zal zijn in de toekomst

Concept:

Begin met de schoolbuurt af te bakenen. Gaan jullie enkel voor de straat waarin de school zich bevindt, of zijn het meerdere straten? Zijn jullie deel van een specifieke buurt in de stad? Of nemen jullie de volledige stad of dorp als onderzoeksterrein?

Ga in kleine groepjes op zoek naar het erfgoed van de toekomst in de schoolbuurt.

Wat maakt jullie buurt uniek? Wie woont er? Wat voor mensen zijn dat? Wat gebeurt er? Welke organisaties en verenigingen zijn er? Is er een eigenheid van de buurt? Breng een bezoek aan organisaties, winkels en bevrage buurtbewoners en voorbijgangers naar wat voor hen erfgoed moet worden in de toekomst. Documenteer jullie gesprekken (filmpjes, foto's, interviews, audio-fragmenten, artikels...)



ERFGOEDPROJECT

Ga op zoek naar die dingen die de mensen in de buurt verbinden. Zijn er elementen die tijdens jullie zoektocht telkens opnieuw ter sprake komen? Wat willen jullie als klas doorgeven aan alle toekomstige leerlingen over jullie school/schoolbuurt?

Maak een samenvatting van de verschillende zoektochten. Dit geeft jullie een idee van wat er in de toekomst erfgoed kan worden voor de schoolbuurt. Deel jullie resultaten van jullie onderzoek op verschillende manieren, met alle mensen die jullie hielpen of gesproken hebben (een beeld, een schilderij, een stadsplan, een boek, een website, een blog, een YouTube-kanaal, een krant, een magazine...)

Daarnaast kan de vormgeving van een receptenboek een interessante leeroefening zijn. Hoe deel je informatie? Doelpubliek, formulering, taal en afbeeldingen zijn belangrijk, net als de lay-out.


Deel je ervaring

Ga je aan de slag met deze opdrachten of breng je een erfgoedproject tot leven?

Deel je resultaten met CANON Cultuurcel via canon@ond.vlaanderen.be, FARO via info@faro.be en De Veerman via info@veerman.be. Want we zijn razend benieuwd naar je ervaringen.

 **CANON Cultuurcel** is de cel cultuur binnen het Departement Onderwijs en Vorming. Samen met alle betrokkenen versterkt CANON het onderwijs door meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te ondersteunen. CANON faciliteert om cultuur optimaal te beleven en biedt inspiratie aan leerkrachten en leerlingen om zich erin uit te drukken en het cultureel bewustzijn te stimuleren.

 **FARO** is het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed; en werkt voor en met erfgoedwerkers uit archieven, erfgoedbibliotheken, erfgoedcellen, organisaties die zich toespitsen op immaterieel erfgoed, landelijke dienstverlenende organisaties en musea. FARO organiseert onder andere jaarlijks in april het evenement Erfgoeddag.

 **De Veerman** is een kunstenorganisatie die zich richt op educatie en participatie. De Veerman streeft ernaar de kunsten te ontsluiten voor een zo ruim mogelijk publiek. Naast een eigen aanbod ontwikkelt De Veerman ook maatwerk op vraag van derden zoals kunsteninstellingen, steden en gemeenten en onderwijsinstellingen.

Wil je graag ondersteuning bij een erfgoedproject? Of ben je op zoek naar praktijkvoorbeelden?

Cultuurkuur, het platform van CANON Cultuurcel, biedt een overzicht van cultuureducatieve organisaties die met jouw klas of school een project mee uitwerken en vormgeven.

Meer informatie vind je op cultuurkuur.be/erfgoed



CANON
CULTUURCEL

faro