

CULTUUR IN DE SPIEGEL (CiS)

CULTUUR IS GEEN 'DING' MAAR EEN PROCES

Cultuurtheorieën en wetenschappelijk onderzoek over cultuur gaan er sinds ongeveer een halve eeuw steeds nadrukkelijker van uit dat we cultuur niet mogen zien als een verzameling van objecten en producties. Het kenmerkende van cultuur zit in de **betekenis** die mensen er aan geven. Anders gesteld: cultuur is niet het schilderij aan de muur of de gekostumeerde acteur op het podium, maar de betekenis, het gevoel, de indruk, ... die zij maken op de museumbezoeker, het publiek, de recensent, de leerling, de samenleving. Die betekenissen, gevoelens, indrukken... liggen echter niet vast in de objecten en producties. Ze zijn ook niet statisch, maar erg veranderlijk. Cultuur moet daarom vooral worden gezien als een **proces van omgaan met en interpreteren van de omringende wereld**. Hoe iemand dat doet, zegt iets over die persoon. Waarom vindt de ene persoon een schilderij aangrijpend en de andere net niet? Het antwoord op deze vraag ligt niet zozeer in het schilderij als kunstobject, want dat is voor beide hetzelfde. Het heeft vooral te maken met het verschil in de verbeelding, de persoonlijke visie, het referentiekader, de kennis, de ervaringen van de individuen. **Reflectie** hierover is belangrijk. In die optiek vormt cultuur een spiegel voor ons denken. In wetenschappelijke termen heet dit het **vermogen tot cultureel bewustzijn**.

VIER CULTURELE BASISVAARDIGHEDEN

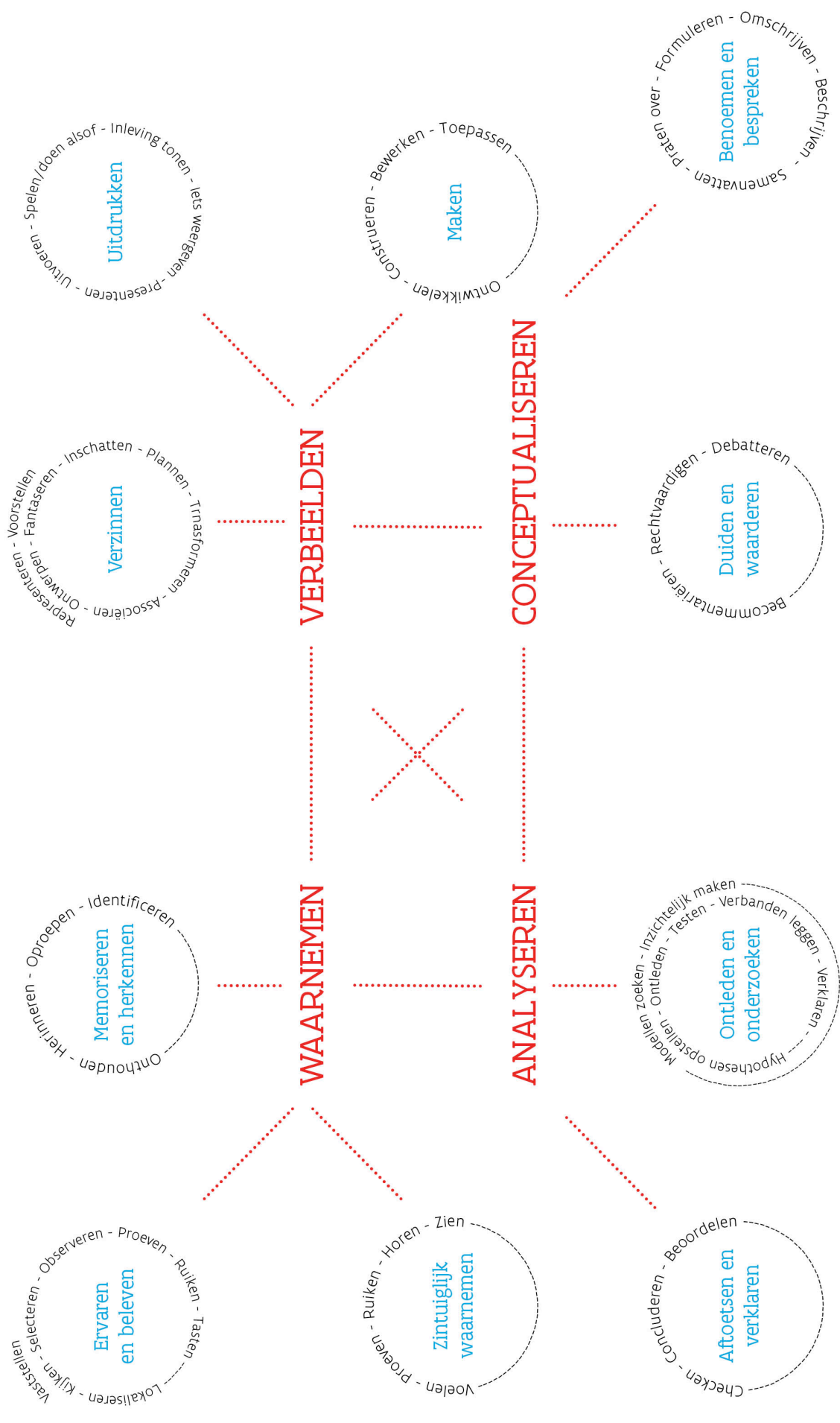
- **waarnemen**: het leren waarnemen, ervaren en (her)kennen van cultuur
 - zintuiglijk waarnemen
 - ervaren en beleven
 - memoriseren en herkennen
- **verbeelden**: het leren voorstellen, uitdrukken en creëren van cultuur
 - verzinnen en verbeelden
 - lichamelijk uitdrukken
 - creëren met materie en techniek
- **conceptualiseren**: het leren labelen en duiden van cultuur
 - begripsmatig benoemen / bespreken
 - duiden en waarderen
- **analyseren**: het leren ontleden, afoetsen en verklaren van cultuur
 - ontleden en onderzoeken
 - afoetsen en verklaren

VIER CULTUURDRAGERS

- lichaam
- voorwerpen
- taal
- grafische tekens

Door de culturele basisvaardigheden bij je leerlingen te stimuleren via een mix van cultuurdragers leer je hen te reflecteren op de eigen cultuur en op andere culturen en scherp je hun cultureel bewustzijn aan.

Meer info over de theorie van CiS en praktijkvoorbeelden: www.canoncultuurcel.be



LICHAAM

Dans
Gebaren
Houding
Beweging
Klank
....

VOORWERPEN

Instrument
Apparaat
Sculptuur
Decor
....

GRAFISCHE TEKENS

Noten
Letters
Schema's
Vlaggen
Landkaarten
...

TAAL

Dialogoog
Nabespreking
Verhaal
Lyriek
Discussie
...

STAPPENPLAN PROJECT BUURTEN MET ERFGOED

1. DOELSTELLINGEN FORMULEREN

Volgens de theorie van 'Cultuur in de Spiegel' (CiS) is het uiteindelijke doel van cultuuronderwijs dat leerlingen leren reflecteren op hun eigen cultuur en die van anderen. Op die manier ontwikkelen en vergroten ze hun cultureel bewustzijn.

In het project 'Buurten met erfgoed' leren de kinderen reflecteren op iets dat deel uitmaakt van hun eigen cultuur: de omgeving waarin ze leven. Ze staan stil bij wat ze belangrijk, onbelangrijk, waardevol of onaangenaam vinden in die omgeving, over wat ze willen behouden of liever zien veranderen.

Als kinderen op zoek gaan naar het verhaal achter het erfgoed in de eigen omgeving en de eigen omgeving 'leren lezen', kunnen ze dat later ook met andere omgevingen of met de grote wereld en worden ze een meer cultureel bewuste wereldburger.

Vanuit dit kader vinden we het belangrijk dat je eerst goed bedenkt wat je met de kinderen wilt bereiken op vlak van reflectie met dit erfgoedproject over de schoolbuurt en pas daarna bekijkt met *welk erfgoed* en *hoe* je dit einddoel kunt bereiken.

- Formuleer doelstellingen voor het erfgoedproject.
- Beschrijf in de doelstellingen niet enkel welke kennis de kinderen zullen opdoen over het erfgoed uit de buurt, maar benoem zeker ook waarover de kinderen gereflecteerd zullen hebben aan het einde van de rit of over welk aspect van de schoolomgeving ze zich een eigen mening hebben gevormd.

2. KEUZE ERFGOED

Tijdens de startdag en het eerste opvolgmoment breng je het erfgoed in de buurt van jouw school in kaart: gebouwen, monumenten, voorwerpen, landschappen, belangrijke figuren, streekproducten, dialecten, straatnamen, ... Je krijgt ook een zicht op de erfgoedpartners in jouw regio en de soort informatie waarover ze beschikken en/of de specifieke expertise waarmee ze je kunnen bijstaan bij de uitwerking van jouw project.

- Bedenk welk erfgoed uit de schoolomgeving je gaat inzetten om de doelstellingen die je voor dit erfgoedproject formuleerde te bereiken.
- Kies - vanuit de informatie die je kreeg van de erfgoedpartners over het erfgoed in je buurt - één of enkele erfgoedonderwerpen waarvan je denkt dat de kinderen die interessant vinden.
- Je kan de kinderen ook enkele mogelijke erfgoedonderwerpen voorleggen en samen met hen bepalen waarrond jullie zullen werken.

3. INTRODUCTIE ERFGOEDPROJECT

Erfgoed is voor de meeste kinderen een onbekend (en dus onbemind?) begrip. Als je het erfgoedproject op een leuke manier in de klas introduceert, gaan de kinderen meer gemotiveerd en enthousiaster zijn om deel te nemen.

Mogelijke activiteiten:

- Geef een inleidende les om het begrip erfgoed in het algemeen te introduceren op het niveau van de kinderen (cf. oefeningen startdag – zie document 'Erfgoed voor dummies' uit syllabus).
- Laat de kinderen zelf mee bepalen rond welk erfgoed uit de buurt jullie zullen werken.
- Formuleer een prikkelende onderzoeksvraag of probleemstelling over het erfgoedonderwerp en nodig de kinderen uit om samen met jou op zoek te gaan naar de oplossing.

4. BEDENKEN EN UITWERKEN LESACTIVITEITEN

Volgens de theorie van CiS leer je de kinderen reflecteren over cultuur en scherp je hun cultureel bewustzijn aan door het stimuleren van de vier culturele basisvaardigheden (waarnemen, verbeelden, conceptualiseren en analyseren) via een mix van cultuurdragers (lichamen, voorwerpen, taal, grafische tekens).

- Bedenk één of meerdere activiteiten waarmee je de doelstellingen voor het erfgoedproject kunt bereiken. Werk hiervoor eventueel samen met de regionale erfgoedpartners. Om op originele ideeën voor lesactiviteiten te komen, kan je de creatieve denkoefeningen gebruiken die we tijdens de startdag deden (zie document 'Ontwikkelen van originele erfgoed-activiteiten' in syllabus).
- Bedenk voor de eerste fase van het project activiteiten waarin de kinderen op zoek gaan naar informatie over de geformuleerde probleemstelling of onderzoeksvraag (bijvoorbeeld via spelen, verhalen, doe-activiteiten, gesprekken, een quiz ...).
- Voor de tweede fase kan je activiteiten voorzien waarbij de kinderen de informatie die ze bijeen gesprokkeld hebben verwerken in een creatief eindproduct (bijvoorbeeld een filmpje, poster, collage, rollenspel, TV-show, discussie ...).
- Werk je lesactiviteit(en) zo uit dat er verschillende culturele basisvaardigheden gestimuleerd worden en verschillende cultuurdragers aan bod komen (zie ook schema's culturele vaardigheden en cultuurdragers CiS in syllabus).

5. UITVOEREN LESACTIVITEITEN

- Voer de geplande lesactiviteiten uit. Werk hiervoor eventueel samen met de regionale erfgoedpartners.
- Denk eraan om je lesactiviteiten te documenteren met audiovisueel materiaal (foto's, filmpjes, audio-opnames, resultaten van beeldende opdrachten ...). Dat kan handig zijn wanneer je later een toonmoment wilt organiseren (zie verder) of wanneer je je ervaringen wilt delen met collega's die niet aan het project Buurten met erfgoed deelnemen.

6. TOONMOMENT

- Organiseer een toonmoment voor de andere kinderen en leerkrachten van de school, voor (groot)ouders of buurtbewoners ... waarop de resultaten van jullie onderzoek en/of de neerslag van jullie activiteiten te zien zijn. Maak bijvoorbeeld een tentoonstelling met de kinderen als gids of laat hen in een toneel historische personages naspelen ...).

7. EVALUATIE

Evalueer het project samen met de kinderen:

- Wat hebben we gedaan?
- Wat onthoud ik daaruit?
- Wat was er leuk / minder leuk en waarom?

Evalueer het project zelf - in functie van de toekomst:

- Heb je met het project de vooropgestelde doelstellingen bereikt? Waarom (niet)?
- Welke erfgoedactiviteiten zou je in de toekomst opnieuw organiseren? Wat zou je eventueel anders aanpakken?
- Welke erfgoedactiviteiten ga je zeker niet meer doen? Waarom?
- Hoe ga je ervoor zorgen dat het thema erfgoed na afloop van dit project in de school blijft verder leven?

ERFGOED VOOR DUMMIES

Hieronder volgen allerlei oefeningen die je als leerkracht of erfgoedwerker kan gebruiken wanneer je het ruime begrip erfgoed op een speelse manier wilt aankaarten bij kinderen.

Na elke oefening staat de bijhorende **duiding** (= hetgeen de leerlingen vanuit de oefeningen kunnen leren over erfgoed). Het is de bedoeling dat je de duiding op een organische manier integreert in de oefeningen en dat je deze extra uitleg telkens geeft aansluitend bij iets wat de kinderen zelf aanbrengen.

MATERIAAL:

- door de kinderen zelf meegebrachte 'dierbare voorwerpen'
- een diverse verzameling gewone 'huis- tuin- en keuken'voorwerpen
- eventueel een beetje tentoonstellingsmateriaal: tafels, doeken, papier/karton voor tekstbordjes, (kleur)potloden/stiften/balpenen ...
- per leerling een blanco bewaarboekje

INTRODUCTIE: KLASGESPREK

De volgende oefeningen gaan over erfgoed.

- Wat betekent dat rare woord?
- Waaraan doet het je denken?

Woord erfgoed bestaat uit 2 delen:

- erf (denk aan erven, erfenis, iets wat doorgegeven en overgeërfd wordt, iets dat bewaard wordt voor later, voor het nageslacht)
- goed (zoals in goederen)

Definitie erfgoed = alle 'goederen' die de mensen waardevol vinden + willen 'bewaren voor later'.

OEFENING 1: MIJN EIGEN ERFGOED EN HET CULTUREEL ERFGOED

Ieder kind heeft een eigen dierbaar voorwerp meegebracht (= eigen erfgoed) dat hij/zij wil 'bewaren voor later'. Kringgesprek. Voorwerp tonen aan de anderen + erover vertellen:

- Waarom is het meegebrachte voorwerp voor jou waardevol en dierbaar?
- Waarom wil je het bewaren voor later?
- Hoe ga je dat doen?

Jullie eigen dierbare voorwerpen = *persoonlijk* erfgoed – iets dat jij persoonlijk belangrijk en waardevol vindt. *Cultureel* erfgoed = ruimer begrip – erfgoed van een gemeenschap, een groep van mensen – bijvoorbeeld: erfgoed van een streek; een land; een volk; een bepaalde godsdienst ...

OEFENING 2: ERFGOED KAN VAN ALLES ZIJN

In de vorige oefening hebben we gewerkt met echte 'goederen' /voorwerpen.

Erfgoed = niet alleen goederen/dingen die je kan zien en vastpakken zoals voorwerpen en gebouwen/monumenten maar ook **niet-tastbare of zichtbare zaken** zoals verhalen, gewoonten & gebruiken, rituelen, spelletjes, feesten, stoeten, recepten, lievelingsgerechten ...

Zelfs een stukje natuur of landschap kan erfgoed zijn – bijvoorbeeld omdat het heel bijzonder is en mensen niet willen dat het verdwijnt.

- Ken jij 'erfgoeddingen' die eigen zijn aan de buurt/de streek waarvan jij (of je ouders) afkomstig zijn? Denk aan specifieke monumenten, landschappen, dialectwoorden, gebruiken, feesten, stoeten, spelletjes, liedjes, buurtverhalen, streekgerechten, ...
- Eventueel: voorwerpen uit de verzameling bekijken – bestaan hier bijvoorbeeld dialectwoorden voor? Of voor kinderen met een andere origine: hoe noemen jullie deze voorwerpen in jullie eigen (streek)taal?
- In de verzameling voorwerpen kunnen ook bewust specifieke voorwerpen opgenomen worden die eigen zijn aan de streek waarin de school ligt, waardoor er op die manier een link kan gelegd worden naar het erfgoed uit de buurt.

OEFENING 3: ERFGOED ONDERZOEKEN

- Deelnemers in kring.
- 1 voorwerp wordt doorgegeven in de kring - bij voorkeur een voorwerp dat de kinderen niet kennen of waarvan ze niet weten waarvoor het dient.
- Beeld je in dat je een alien bent van een andere planeet. Je bent net geland met je ruimtetuig op aarde en hebt dit voorwerp nog nooit in je leven gezien en weet helemaal niet waarvoor het dient. Je kan wel beschrijven wat je ziet, voelt, ruikt ...
- Iedere deelnemer zegt iets anders/nieuws over het voorwerp wat hij/zij kan waarnemen. Zo verder de kring rond, tot als de ideeën uitgeput zijn. Wie niets nieuws meer weet te zeggen mag passen.

Voorwerpen zijn vol betekenis. Een voorwerp gewoon waarnemen levert al een heleboel informatie op. Link met werk van archeologen en onderzoekers : zij vinden (stukken van) objecten (of andere 'sporen') van vroeger en gaan deze sporen eerst bekijken, opmeten en objectief beschrijven – daaruit kunnen ze al heel wat informatie afleiden – informatie verkregen uit observatie wordt aangevuld door opzoekingswerk en wetenschappelijk onderzoek.

OEFENING 4 : ERFGOED BEWAREN

- Ieder neemt een willekeurig huis-, tuin- en keukenvoorwerp uit de verzameling. De voorwerpen uit de verzameling zijn op het eerste zicht niet echt 'waardevol' (qua materiaal, constructie, ...). Soms kan de waarde echter bepaald worden door het 'verhaal' dat achter het voorwerp schuilgaat. Bijvoorbeeld : het voorwerp is in het bezit geweest van een beroemde eigenaar, het is een uniek exemplaar of exemplaar dat wereldwijd slechts in een beperkte oplage gemaakt is (collectorsitem), het voorwerp is enkel te vinden aan de andere kant van de wereld, het voorwerp heeft een rol gespeeld in een heroïsche scène enz.
- Iedere deelnemer verzint waarom zijn/haar voorwerp toch waardevol is en construeert op die manier een (fictief) verhaal achter het voorwerp.
- Ruilbeurs voor bijzondere voorwerpen. Deelnemers lopen door elkaar. Op een teken van de begeleider staan ze stil bij de dichtstbijzijnde andere deelnemer en wisselen ze de voorwerpen samen met het bijhorende verhaal uit. Ruilen gaat tijdje verder totdat elk voorwerp een aantal maal doorgegeven is aan andere deelnemers.
- Deelnemers in kring. Een aantal deelnemers tonen hun laatste voorwerp en vertellen het bijhorende overgeleverde verhaal. Deze worden vergeleken met de oorspronkelijke verhalen.

Probleem van de (mondelijke) overlevering van erfgoed: na verloop van tijd wordt het soms moeilijk om het oorspronkelijke verhaal te achterhalen/te begrijpen. Er is nood aan een georganiseerd registreren en bewaren van erfgoed. Daar zijn een heleboel mensen mee bezig op verschillende plaatsen :

- Je mama of opa of ... bewaart jullie familie-erfgoed : denk aan de foto-albums (echte albums of digitale albums op de computer) ; de oude nieuwjaarsbrieven in de schuif ; de koffer met oude boeken of kleren op zolder ; de filmpjes waarop jij een paasei stuk trapt of aan het wenen bent op de schoot van Sinterklaas, ...
- Musea en allerlei andere erfgoedorganisaties bewaren en onderzoeken het cultureel erfgoed.
- Gebouwen, sites, landschappen en zelfs volledige steden (vb. stadskern Brugge) worden 'beschermd' als 'monument' of als 'werelderfgoed', wanneer men ze wil bewaren.
- Sinds een aantal jaren beschermt men ook immaterieel erfgoed (vb. in Aalst is de carnavaltraditie als erfgoed beschermd)

OEFENING 5: ERFGOED VERZAMELEN

Tijdens de oefeningen die we daarnet gedaan hebben, kwamen we te weten dat er wetenschappers en speciale organisaties zijn zoals musea en erfgoedverenigingen die zich bezig houden met het onderzoeken en bewaren van erfgoed.

Een erfgoedvereniging of museum zal echter niet zomaar gelijk welk erfgoed bewaren en onderzoeken. Veel van deze organisaties gaan op een gerichte manier – vanuit een bepaalde invalshoek – bepaalde soorten erfgoed verzamelen.

- Hebben jullie ook een verzameling ?
- Wat verzamel je dan ?

We gaan nu met de voorwerpen een oefening doen rond verzamelen.

- Alle deelnemers nemen uit de hoop 2 voorwerpen die volgens hen om één of andere reden bij elkaar passen.
- Deelnemers zitten in een kring en leggen de gekozen voorwerpen voor hen op de grond.
- Om beurt vertellen ze over de link die zij zien tussen de 2 gekozen voorwerpen.
- Ieder neemt 1 willekeurig voorwerp weg en legt dit bij het overblijvende voorwerp van zijn rechterbuur.
- Alle nieuwe voorwerpenduo's worden bekeken en nieuwe verbanden gezocht.
- Groepjes van 4 deelnemers. Samen kiezen ze een aantal voorwerpen die vanuit een bepaalde invalshoek bij elkaar passen en leggen deze bij elkaar op de grond of op een tafel.
- Groepjes proberen bij elkaar het verband tussen de voorwerpen te raden (verzamelingen laten liggen voor volgende oefening).

Erfgoed verzamelen: musea en andere erfgoedorganisaties verzamelen erfgoed vanuit een bepaalde invalshoek. Er zijn zeer veel verschillende invalshoeken mogelijk :

- In archieven en documentatiecentra worden allerhande waardevolle papieren en documenten bewaard.
- Plaatselijke heemkundige verenigingen zorgen ervoor dat het erfgoed dat eigen is aan hun streek niet verloren gaat (vb. dialectcursussen, kookboeken met streekgerechten, ...).

- *Organisaties voor volkscultuur* verzamelen alles wat met de cultuur en de eigenheid van een volk te maken heeft (Hoe maak je echte Belgische frieten? Wat is het nationale volkslied? Welke volksverhalen bestaan er? Hoe leefden de mensen hier in de periode ... tot ... ? enz.)
- ...

OEFENING 6 : ERFGOED TENTOONSTELLEN EN HET PUBLIEK INFORMEREN

Musea en andere erfgoedorganisaties gaan meestal niet enkel erfgoed verzamelen, bewaren en onderzoeken. Vaak tonen ze hun verzameling aan andere mensen via een tentoonstelling, een boek, een website ... Op die manier kan een breder publiek met de verzameling kennismaken. Een goede presentatie (= manier waarop erfgoed getoond wordt aan publiek) kan een meerwaarde bieden aan de verzameling.

- Toon jij je eigen verzameling soms aan een publiek ?
- Hoe doe je dat ?

We gaan nu ook een oefening doen rond presenteren met de verzamelingen die jullie daarnet gemaakt hebben.

- De groepjes gaan terug bij hun verzameling staan.
- Ze maken met de voorwerpen een presentatie die hun verzameling zo goed mogelijk toont aan het publiek.
- Eventueel zorgen ze ook voor tekstbordjes e.d.
- Elkaars mini-tentoonstellingen bekijken (met uitleg van de 'curatoren' over de manier van presenteren : chronologisch, thematisch, ...)

OEFENING 7: ONS EIGEN ERFGOED-BEWAARBOEKJE

Na de vorige oefeningen kunnen we de cirkel terug rond maken en van het algemeen cultureel erfgoed teruggaan naar het eigen dierbaar voorwerp dat ze meegebracht hebben en willen bewaren voor later.

De kinderen kunnen een aantal zaken die ze in de vorige oefeningen geleerd hebben over onderzoeken en bewaren van erfgoed toepassen door het maken van een 'bewaarboekje' met foto's/tekeningen van het eigen voorwerp en een aantal gegevens zoals:

- Naam eigenaar voorwerp
- Beschrijving voorwerp
- Hoe ben je aan het voorwerp gekomen?
- Wat is je dierbaarste herinnering bij dit voorwerp?
- Hoe ga je het voorwerp bewaren voor later?
- Wat moet er mee gebeuren als jij er niet meer bent?

ONTWIKKELEN VAN ORIGINELE ERFGOEDACTIVITEITEN

Het ontwikkelen van een originele activiteit is een creatief proces in 2 fasen. In de eerste fase proberen we zoveel mogelijk ideeën te krijgen. Pas daarna gaan we de 'beste' ideeën selecteren en praktisch uitwerken.

Leerkrachten en erfgoedwerkers hebben de neiging om meteen te beginnen met fase 2: de praktische uitwerking. Op die manier worden veel goede ideeën dikwijls meteen geklasseerd onder de noemer 'niet realiseerbaar' en vervolgens weggegooid.

Wij pleiten ervoor om aan de eerste fase - het spuien van zo veel mogelijk wilde ideeën -voldoende aandacht te besteden, zonder al meteen te denken aan de praktische uitvoering. Vaak zal later blijken dat die wilde ideeën – eventueel in een aangepaste versie - toch beter uitvoerbaar zijn dan eerst gedacht.

TECHNIEKEN CREATIEF DENKEN

De vaste denkpatronen die ieder van ons heeft, kunnen een belemmering vormen voor het vinden van goede ideeën. Om deze vaste denkpatronen te doorbreken, is het nodig dat onze hersenen een denksprong maken. Archimedes kreeg zijn denksprong terwijl hij in bad zat. In plaats van op een passieve manier te wachten op een 'eureka'-moment, kunnen de technieken van creatief denken ons helpen om denksprongen te stimuleren.

→ DIVERGENT DENKEN

Divergent denken is de vaardigheid om in verschillende richtingen te kijken voor veel 'juiste' oplossingen. Het is het vinden van zo veel mogelijk oplossingsalternatieven voor hetzelfde probleem, zonder deze vooraf te beoordelen. De kwantiteit van de gegenereerde oplossingen is belangrijker dan de kwaliteit.

→ HERDEFINIËREN

Herdefiniëren is de techniek van het geven van een andere definitie door het veranderen van een bepaalde eigenschap. Bijvoorbeeld: het gebruik of het doel van een object veranderen; iets op een andere manier waarnemen; het ene idee door het andere vervangen.

→ COMBINEREN

De techniek van het combineren van dingen en ideeën die op het eerste zicht niets met elkaar gemeen hebben. Deze vreemde combinaties kunnen gebruikt worden als een 'opstapje' voor nieuwe ideeën. Het combineren van verschillende oude, bekende oplossingen kan je vertrouwde denkpatroon doorbreken en je brein stimuleren om je denkproces te veranderen.

→ FLEXIBEL DENKEN

Flexibel van oplossingsstrategie veranderen indien nodig. Durven om (radicaal) nieuwe wegen in te slaan tijdens een denkproces.

BRAINSTORM

Een gekende en beproefde methode om tot nieuwe ideeën te komen is een brainstorm. De brainstorms in onze sector komen echter vaak neer op 'met z'n allen ideeën spuien'.

Dat werkt vooral goed als er mensen rond de tafel zitten die al creatief zijn. Indien dat niet het geval is krijg je op die manier vooral een lijst van (varianties op) bestaande ideeën. Tijdens een 'professionele' brainstorm (vb. in de reclame of bij de ontwikkeling van een nieuw produkt) maakt men actief gebruik van creatieve denktechnieken. De brainstormopdrachten maken de aanwezige 'brains' flexibeler en helpen de deelnemers om gestructureerd te 'freewheelen' en 'out of the box' te denken.

BASISPRINCIPES BRAINSTORM

- Iedereen mag zoveel mogelijk ideeën spuien als antwoord op de vragen die in de denkoefeningen worden gesteld - kwantiteit boven kwaliteit!
- We accepteren elkaars ideeën en borduren erop verder indien mogelijk
- Uitstel van oordeel - alle ideeën zijn sowieso goed en worden genoteerd op flappen - beoordelen en selecteren van bruikbare ideeën doen we pas later – na de brainstormsessie!

DENKOEFFENINGEN

1. MINDMAPS (DIVERGENT DENKEN)

Mindmaps maken van de verschillende elementen van de probleemstelling om het probleem open te trekken en de elementen te analyseren.

2. WHAT IF ...? (HERDEFINIËREN)

Variaties op bestaande activiteiten door verandering van elementen

- Welke activiteiten doen de erfgoedverenigingen of de leerkrachten nu al? vb. Rondleiding op een bepaalde erfgoedsite
- Wat zijn de vaste elementen van die activiteiten? vb. Rondleiding: duur: 1,5 u – 1 gids/groep 25 deelnemers ...
- What if...? Wat zou er gebeuren als ... we één van de elementen van de bestaande activiteiten veranderen: omkeren, vergroten, verkleinen, binnenstebuiten draaien

vb. Rondleiding

Normaal gezien is er 1 gids voor 25 kinderen - Wat als er nu eens 25 gidsen per kind beschikbaar zouden zijn? Wat zouden we dan kunnen doen? ... gepersonaliseerde rondleiding – kind kan gids kiezen die hij/zij het leukst vindt – we zetten de gidsen op verschillende plekken in het gebouw en het kind doet een parcours langs die gidsen ...

Duurt normaal gezien 1,5 uur - Wat als rondleiding hele dag duurt? Wat als rondleiding slechts 1 minuut zou duren? Wat zou je dan doen? ...

Kunnen we vanuit die (absurde) veronderstellingen toch interessante concepten voor nieuwe erfgoedactiviteiten distilleren?

3. STELEN BIJ DE CONCURRENTIE (HERDEFINIËREN – COMBINEREN)

Wat doen kinderen graag? Waar kijken ze graag naar? Waar zijn ze erg enthousiast over? (vb. naar pretpark of zwembad gaan, voetballen, computergames spelen, TV kijken ...)

- Welk soort activiteiten zijn dit?
- Waarom doen ze die activiteiten graag? (pretpark is uitdagend, spannend, er is voor elk wat wils – voetbalploeg is teamwork, verbondenheid, wedstrijdelement, fysiek uitdagend, ...)

Kunnen we die factoren vertalen naar of combineren met onze eigen erfgoedactiviteiten?

4. THE WILDEST IDEA (DIVERGENT DENKEN - HERDEFINIËREN)

Stel: er zijn geen beperkingen vanuit erfgoedorganisatie noch school voor het ontwikkelen van een erfgoedactiviteit - alles kan/alles mag/alles is mogelijk. Wat zou je dan organiseren?

- Wat is de essentie van dit wilde idee? Wat maakt het zo leuk/aantrekkelijk?
- Kan je dit wilde idee realistisch maken zonder de essentie te verliezen?

5. EXTREME CUSTOMIZING (HERDEFINIËREN - COMBINEREN)

Binnen je publiek (kinderen) een (absurde) nieuwe subdoelgroep definiëren (vb. Kinderen die zot zijn op boterhammen met choco – Jongens die een poster van de Rode Duivels op hun kamer hebben hangen ...)

- Nieuwe concepten voor activiteiten formuleren 'op maat' van deze subdoelgroep
- Kunnen we deze (absurde) ideeën gebruiken als opstapje voor bruikbare nieuwe ideeën voor onze echte (volledige) doelgroep?

6. GEFORCEERDE KOPPELING (COMBINEREN)

Probleemstelling (= bedenken van leuke erfgoedactiviteit voor kinderen) combineren met willekeurig beeld/woord.

- Letterlijke combinatie van probleem + beeld/woord of figuurlijke combinatie (vb. afbeelding als metafoor gebruiken).
- Kunnen we vanuit de geforceerde combinaties nieuwe ideeën voor een erfgoedactiviteit formuleren?