

Het Geheugen van Nederland

Waarschijnlijk heeft u zelf al ontdekt welk een schat aan kant en klaar digitaal lesmateriaal er beschikbaar is in het onderdeel Onderwijs van www.hetgeheugenvannederland.nl, een website van de Koninklijke Bibliotheek. Voor degenen die voor het eerst van deze site horen een korte toelichting.

'Het Geheugen van Nederland' is een project van de Koninklijke Bibliotheek dat zorgt voor de digitalisering van belangrijke bronnen van cultureel erfgoed. Het ontwikkelen van toepassingen voor het onderwijs speelt een grote rol. Eerder berichtten wij reeds over het ontstaan en de start van Het Geheugen (in *Kleio* 6/2002, 17 e.v.). Nu kunnen we concluderen dat de beloofde digitale lessen er zijn.

Wij willen deze ict-producten onder uw aandacht brengen omdat goed digitaal lesmateriaal nog steeds niet ruim voorhanden is. In dit overzichtsartikel worden de onderwijsapplicaties, die op het moment beschikbaar zijn, kort belicht. In komende *Kleio's* zal het lesmateriaal besproken worden door collega's die het in hun klassen hebben uitgetoetst.

Maar waarom zou u wachten tot u kunt lezen wat andere collega's ervan vinden? Momenteel (februari 2004) zijn er negen digitale geschiedenislessen, verdeeld over verschillende niveaus: drie voor de tweede fase havo/vwo, drie voor de basisvorming

(inmiddels weer tot onderbouw herdoopt) en drie voor het vmbo; twee daarvan voor vmbo 3-4 en een voor de basisvorming vmbo (BKGT). Belangrijk is dat de digitale lessen aansluiten bij de kerndoelen en domeinen, waardoor ze ingebed kunnen worden in de bestaande

elke les een compacte maar praktische docentenhandleiding, waarin naast inhoudelijke informatie en didactische tips, ook aansluitgegevens betreffende kerndoelen en exameneisen zijn aangegeven (ook aangepast aan de tijdvakkenindeling van de commissie-De Rooy).

Ten slotte

Ook het onderdeel *Collecties* van het geheugen van Nederland is zeer de moeite waard. Het bevat geen concreet lesmateriaal, maar wel veel prachtige afbeeldingen. Zo zijn er onder andere de volgende thema's te zien: politieke prenten van Peter van Straaten, foto's rond de onafhankelijkheid van Indonesië, 1947-1953, teksten van straatliederen, oude atlanten, Nederland in portretten – begin twintigste eeuw, archeologische vondsten uit Nederland en ook nog eens vijfduizend oorlogsaffiches. Deze laatste collectie bevat een alleraardigst spelletje dat uw leerlingen zeker zal bevallen.

Afbeeldingen uit de verschillende collecties kunt u weer goed gebruiken in de les. De meeste ouderwetse dia's en diaprojectoren zijn uit de klaslokalen verdwenen, maar met powerpoint-achtige programma's, een beamer en een PC kunt u lessen op maat maken. Het Geheugen (en alle andere historische / museale websites) biedt u een enorm digitaal archief daarvoor met heel veel mogelijkheden.



modules. Het zijn dus geen losstaande, extra lessen maar vervangende of aanvullende onderdelen van lesmodules.

Alle lessen zijn aantrekkelijk vormgegeven en maken goed gebruik van de digitale mogelijkheden. Elke les is in hoge mate zelfsturend, mede door de aparte instructie voor de leerling en een heldere interface. Ook bevat

Overzicht

Tweede fase, havo/vwo

*Jordaan: politiek tekenaar en
Jordaan: politiek tekenaar en
observator van zijn tijd*

Aan de hand van Jordaan's politieke tekeningen uit de collectie van Atlas van Stolk krijgen leerlingen inzicht in de politieke cultuur van Nederland na de Tweede Wereldoorlog. Er wordt geoefend met het beantwoorden van vragen over politieke prenten en het leren herkennen van beeld-elementen.

De voornaamste politieke begrippen die voorkomen in het werk van Jordaan worden kort behandeld. Er is ook een korte inleiding op leven en werk van Jordaan.

*Jouw tentoonstelling over
Nederlands-Indië rond 1900*

Een praktische opdracht waarbij leerlingen zelf een tentoonstelling gaan inrichten met behulp van voorwerpen uit het Tropenmuseum. Bij deze opdracht moeten de leerlingen eerst een tentoonstellingsthema kiezen, daarna de best passende voorwerpen selecteren en die vervolgens beschrijven voordat ze de definitieve vitrine kunnen inrichten.

*De keus van je leven! De positie van
meisjes en vrouwen, 1960-1990*

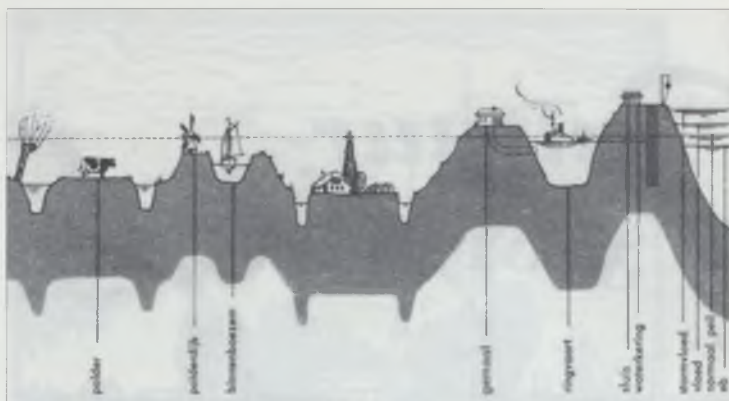
Ook dit is een praktische opdracht. Centraal staat het onderzoek naar de veranderingen in de positie van meisjes en vrouwen op het gebied van arbeid, onderwijs, seksualiteit en roldoorbreking.

Hiervoor moeten de leerlingen een collectie affiches van het IIAV bestuderen alvorens ze het antwoord op de hoofdvraag kunnen geven. Dit antwoord wordt gegoten in de vorm van een elektronisch stripverhaal, dat zowel qua inhoud als vormgeving door de leerling zelf wordt samengesteld.

Basisvorming

Overwinteren op Nova Zembla

De leerling overwintert met Willem Barentsz op Nova Zembla en moet



daarna proberen weer naar Nederland terug te reizen.

Een zeer speelse leeromgeving die leerlingen in een aantal spelen kennis laat maken met historische (beeld)bronnen uit de tijd van de zestiende-eeuwse ontdekkingsreizigers.

Extra Editie: Watersnoodramp 1953

Deze les bevat veel informatie over de Watersnoodramp zelf, maar ook over verzuiling en Koude Oorlog in de jaren vijftig. Leerlingen worden uitgedaagd om een elektronische krant, de Extra Editie, samen te stellen en te publiceren. Ze kunnen daarvoor gebruik maken van krantenknipsels en foto's van beroemde fotografen.

Duik naar het verleden

Een leuk spel voor havo/vwo leerlingen in de basisvorming. De leerlingen kruipen in de huid van onderwaterarcheologen en duiken naar het wrak van een schip. Hun doel is te achterhalen wat voor type schip het was, wanneer het gezonken kan zijn en op welke handelsroute het voer. Aan het eind van het spel hebben ze ontdekt dat het wrak een voorloper was van het fluitschip, kort na 1590 is vergaan en op de Oostzeeroute voer.

VMBO 3 en 4

De ondergang van 'De Zeehond'

Het verhaal handelt over de dag waarop de tjalk De Zeehond schipbreuk lijdt. Drie overlevenden, Annegien (de moeder), Hylke (de knecht) en Willem (de vader) vertellen wat er op die dag gebeurd is. Het verhaal wordt afgewisseld met interactieve opdrachten. Door deze opdrachten te maken en het verhaal

te lezen krijgen de leerlingen inzicht in het leven aan boord van een schip op de binnenvaart aan het einde van de negentiende eeuw. Ook wordt aandacht besteed aan onderwerpen als transport, handel, industrie en vermaak.

De spoorwegstaking van 1903

Waarom was er in 1903 een spoorwegstaking? Het is een afgebakend thema met spectaculaire acties, die zich afspeelden in een kort tijdbestek en die grote gevolgen hadden. De grote variëteit van authentiek bronnenmateriaal van het Internationaal Instituut voor Sociale Geschiedenis, dat voor deze onderwijsapplicatie is gebruikt, biedt leerlingen – honderd jaar na dato – volop mogelijkheden tot beeldvorming, inleving en kennis van begrippen met betrekking tot dit onderwerp.

De laatste opdracht is een schematisch overzicht van oorzaken, aanleiding en gevolgen (op korte en lange termijn) van de spoorwegstaking van 1903.

Dieven in de tijd

Uit het Rijksmuseum van Oudheden worden belangrijke voorwerpen gestolen. Leerlingen gaan met de tijdmachine de dieven achterna en brengen de voorwerpen terug. Voordat zij de misdaad kunnen oplossen moeten zij zich eerst verdiepen in het dagelijks leven in drie perioden: de prehistorie, de Romeinse tijd en de Middeleeuwen. Daarbij gaat het steeds om het onderwerp 'eten en drinken'. Een eenvoudig, maar aantrekkelijk spel gericht op de bb-bk leerlingen. Hiermee kunnen zij op een zeer speelse wijze kennismaken met geschiedenis. Leuk extraatje: het spel bevat de mogelijkheid om een 'diploma' af te drukken in meerdere talen.