

Hoe kun je geschiedenis op een interessante manier onderwijzen?

Methodes en inspiratie

Geschiedenis is een verhaal. Door te luisteren naar de gebeurtenissen die onze cultuur hebben gevormd, leren we die te begrijpen, erover na te denken en op basis daarvan de werkelijkheid te creëren waarin we leven. Naarmate technologie zich ontwikkelt, verandert de manier waarop we verhalen over de wereld vertellen. Er zijn nieuwe mogelijkheden om verhalen te creëren die betrokkenheid creëren. Tegenwoordig kunnen we een verhaal niet langer alleen mondeling vertellen, maar ook met grafische of audiovisuele middelen.

In het Digital Historytelling project zijn we, vertrouwend op nieuwe technologieën, op zoek gegaan naar interessante en boeiende vormen van storytelling over het verleden. Op basis van samenwerking met mensen uit de praktijk, gebruikmakend van innovatieve methoden en luisterend naar de stem van vrouwelijke docenten, creëerden we materialen die het onderwijs van geschiedenis en andere geesteswetenschappelijke vakken ondersteunen. Bij het ontwikkelen van de materialen hebben we ons laten inspireren door effectieve leermethoden en deze gecombineerd met wat technologie te bieden heeft.

Behoeften en uitdagingen

Uit ons onderzoek (focusgroepen, enquêtes, pilotversie van de materialen) in Polen, Spanje en België blijkt dat zowel mannelijke als vrouwelijke leerkrachten de voordelen zien van het gebruik van nieuwe technologieën in het onderwijs. Sommigen hebben echter ondersteuning nodig bij het gebruik van digitale hulpmiddelen. Tegelijkertijd benadrukten docenten in alle landen dat het belangrijk is dat mannelijke en vrouwelijke studenten niet slechts passieve ontvangers zijn van de overgebrachte inhoud, maar actief het verhaal onderzoeken en ervan leren.

We wilden dat de materialen die we creëerden rekening hielden met de behoeften van leerlingen, maar ook flexibel en gebruiksvriendelijk waren en aangepast aan de digitale vaardigheden van verschillende doelgroepen. De nieuwe tools moesten gemakkelijk te gebruiken zijn door leerkrachten, boeiend voor jongeren en afgestemd op de inhoudelijke behoeften, d.w.z. rekening houdend met de inhoud van het curriculum.

Een belangrijke bijdrage aan ons werk op het vlak van educatieve tools werd geleverd door de pilot, waarin we onze voorstellen testten en onderzochten wat docenten nodig hadden om zelf educatief materiaal te maken en aantrekkelijke lessen te ontwerpen. Dit zijn de belangrijkste bevindingen van de pilot:

1. Het curriculum ziet er in elk van de drie landen anders uit en ook de onderwijsstijlen zijn verschillend. Daarom wilden de testers dat de methodologische hulpmiddelen flexibel zouden zijn. Sommige leerkrachten hielden zich niet aan de scenario's die we voorstelden, maar pasten ze creatief aan hun doelgroep aan. De aanpassing betrof zowel de inhoud (het toevoegen van nieuwe historische gebeurtenissen of personages, het aanvullen van het materiaal dat we hadden voorbereid met andere visuele of audiovisuele suggesties) als de vorm (het veranderen van de volgorde van de oefeningen, het combineren van verschillende onderdelen van Kolbs cyclus, het verlengen of verkorten van de afzonderlijke onderdelen).

2. We merkten op hoe belangrijk het was voor leerkrachten om het materiaal zo aantrekkelijk mogelijk te maken voor leerlingen. De testdeelnemers zeiden dat de spelletjes hielpen om betrokkenheid op te bouwen. We besloten deze component te versterken, wat de meerderheid van de personen betrokken bij de test aansprak.
3. Leerkrachten hebben meestal geen onbeperkte tijd om lessen voor te bereiden. Tijdens het testen waren er enkelen die ons hielpen inzien dat eenvoud en een beperkte lesvoorbereiding net zo belangrijk waren als de aantrekkelijkheid van de materialen.
4. Uit een focusgroepstudie die we daarnaast onder Poolse leerkrachten hebben uitgevoerd, bleek dat het belangrijk is om de manier waarop we over ervaringsgericht leren denken te veranderen. Actieve methodes, die leerlingen in staat stellen om een onderwerp vrij te verkennen, worden door sommigen gezien als louter een verrijking van de les. We willen laten zien dat de methodes niet zozeer een interessante toevoeging zijn, maar een essentieel en zelfs inherent onderdeel van het onderwijsproces. Door leerkrachten aan te moedigen om actieve methodes te gebruiken, baseren we onze methodologische hulpmiddelen op de filosofie van het ervaringsleren.
5. De overgrote meerderheid van de leerkrachten geeft geen lessen op afstand of hybride lessen. Op scholen in alle landen is het leren via de computer voorgoed op de achtergrond geraakt. Hoewel leerkrachten tijdens de COVID-19 pandemie vertrouwd raakten met digitale hulpmiddelen, zijn de meesten geen experts in nieuwe technologieën. Daarom mogen de voorgestelde digitale hulpmiddelen niet ingewikkeld en moeilijk te gebruiken zijn. Voor veel mensen is werken met papier comfortabeler, vooral in een vaste omgeving. Dit wetende, besloten we om het materiaal in de vorm van een PDF-document te maken, wat vrijheid geeft - zodat je zowel interactief met de cursus kunt werken als deze kunt afdrukken.

Het testen van de gecreëerde materialen liet ons daarom zien dat het meest bruikbare materiaal iets zou zijn dat de leerkrachten duidelijke en eenvoudige richtlijnen zou geven, niet tijdrovend zou zijn en hen tegelijkertijd in staat zou stellen om creatieve oplossingen te bedenken die aangepast zijn aan verschillende groepen en verschillende culturele en sociale contexten. We besloten om ons materiaal te baseren op de filosofie van het Experiential Learning Model (model van ervaringsgericht leren), daarbij gebruikmakend van digitale hulpmiddelen voor storytelling en educatieve spellen. Tegelijkertijd besloten we een DigHist-cursus te maken die hen stap voor stap door het proces van het maken van hun eigen materiaal zou leiden, omdat we wisten dat deze methodes nieuw zijn voor veel leerkrachten. Hierbij gebruikten we een tool die ontleend werd aan het zakelijk model canva.

De materialen die in de pilot zijn getest, hebben betrekking op drie historische onderwerpen die we hebben gekozen op basis van eerder onderzoek. We willen dat de DigHist-cursus leerkrachten helpt om vergelijkbare scenario's over elk onderwerp te maken. Daarom zien we het niet als een eenmalige cursus, maar als een proces dat vele malen doorlopen kan worden, waarbij canva gebruikt kan worden om verschillende lessen te maken.

De meeste online cursussen zijn gebaseerd op het verwerken van kennis met behulp van visuals of korte teksten, om vervolgens over te gaan tot testen. Om het model van ervaringsgericht leren te blijven volgen, besloten we dat onze cursus niet slechts een verzameling interessante werkwijzen of methoden zou worden. In plaats daarvan willen we dat het je onderdompelt in het proces van ervaringsgericht leren en dat het je uitdaagt om je eigen nieuwe leeroplossingen te vinden met behulp van de methoden die we voorstellen.

Kant-en-klare materialen - onze methodologie

Op basis van een enquête onder mannelijke en vrouwelijke leerkrachten in drie landen hebben we een lijst opgesteld van waarden die belangrijk zijn bij het maken van materialen:

- **Flexibiliteit** - materialen kunnen snel worden aangepast aan een specifieke context, zoals het curriculum in verschillende landen.
- **Eenvoud en toegankelijkheid** - de methoden die we voorstellen zijn geïnspireerd op technologie, maar dit betekent niet dat ze complexe technische kennis vereisen. Bij het ontwerpen ervan kun je gewoon beginnen met pen en papier. We hebben geprobeerd ervoor te zorgen dat de lessen zo weinig mogelijk voorbereidingstijd kosten en dat de methoden ook kunnen worden gebruikt door leerkrachten met minimale technologische kennis. We leggen daarom alles in detail uit en laten eenvoudige tools zien.
- **Betrokkenheid** - we stellen een manier voor om lessen te maken en educatieve inhoud te presenteren die boeiend is voor jongeren en die betrekking heeft op de technologieën die ze elke dag gebruiken.
- **Innovatie** - we hebben ons laten inspireren door de nieuwste trends in het onderwijs bij het kiezen van methoden, terwijl we vertrouwen op bewezen effectiviteit door ervaring en onderzoek. De materialen helpen je bij het ontwikkelen van je eigen innovatieve lessen over een specifiek onderwerp en ondersteunen je creativiteit.

Met de materialen die op deze manier zijn gemaakt, kunnen leerkrachten elementen van gamification in het onderwijs opnemen, de nadruk leggen op reflectie en emotionele betrokkenheid, effectieve kennisoverdracht mogelijk maken en belangrijke vragen uitlokken over het begrijpen van niet alleen de geschiedenis, maar ook het heden - dat actief wordt vormgegeven door leerlingen.

De materialen zijn gebaseerd op de onderwijsfilosofie van Alice en David Kolb. We hebben hun methode, die oorspronkelijk is ontwikkeld voor volwassenenonderwijs, aangepast aan de behoeften en omstandigheden van het regulier onderwijs. Met de DigHist-cursus kunnen leerkrachten een les voorbereiden die alle vier elementen van Kolbs cyclus bevat: van ervaring, reflectie en het trekken van theoretische conclusies, tot praten over het mogelijke gebruik de opgedane kennis en de verwerking ervan.

Het ontwerpen van meeslepende leerervaringen lijkt de sleutel te zijn om betrokkenheid te creëren bij jongeren als het gaat om het leren over geschiedenis. Hier hebben we gekozen voor het beproefde concept van gamification en beeldinterpretatie, het medium dat jongeren eerder zullen gebruiken. De lessen die via onze cursus ontworpen zijn, zijn zo vormgegeven dat de leerlingen de leiding hebben en dat de docent vragen stelt, reflectie aanmoedigt en zelfstandig leren ondersteunt.

Uit het onderzoek dat in de pilot werd uitgevoerd, bleek dat leerkrachten in alle landen vaak beschrijvende methoden gebruiken bij het overbrengen van historische kennis. Om hen te ondersteunen bij interessant onderwijs, gebruikten we digitale hulpmiddelen voor storytelling. Deze kunnen flexibel worden gebruikt, bijvoorbeeld om illustraties te maken bij het verhaal dat wordt verteld of materiaal voor een flipped lesson. Tegelijkertijd zijn dergelijke tools, doordat ze historische kennis verankeren in een digitale omgeving, een geweldige ondersteuning voor leren op afstand of hybride leren. Ze kunnen bovendien gebruikt worden door leerlingen en studenten om zelfstandig kennis op te doen of voor herhaling.

Wat heeft ons geïnspireerd?

De School with Class Foundation is een Poolse niet-gouvernementele organisatie met veel ervaring in het ondersteunen van leerkrachten. Ze richten zich op effectieve onderwijsmethoden en voorzien scholen al jaren van interessant en op maat gemaakt lesmateriaal. In het project Digitale Geschiedenis heeft het zijn krachten gebundeld met het Belgische museum BELvue, dat een expert is op het gebied van geschiedenisonderwijs, en de Spaanse organisatie Smileundo, die gespecialiseerd is in het creëren van innovatieve digitale hulpmiddelen en educatieve spellen. Dankzij onze ervaring en de input van leerkrachten uit de drie Europese landen (ook over afstandsonderwijs en hybride onderwijs), hebben we een pakket materialen samengesteld dat helpt om geschiedenis en andere geesteswetenschappelijke vakken op een innovatieve manier te onderwijzen.

Hier volgt een beschrijving van de tools en methoden die ons inspireerden:

A. Digital storytelling - verhalen vertellen op een nieuwe manier

Digital storytelling is een methode om verhalen te vertellen met behulp van digitale hulpmiddelen. Het combineert de kracht van storytelling (een traditionele manier van verhalen vertellen die al jaren aanwezig is in het bedrijfsleven en steeds populairder wordt in het onderwijs) met de effectiviteit van digitale verteltools die gemakkelijk publiek trekken. Storytelling is een van de effectievere onderwijsmethoden, omdat het de mogelijkheid biedt om het publiek emotioneel te betrekken en de boodschap te versterken.

Door een van de digitale hulpmiddelen te gebruiken, trek je de aandacht van leerlingen op een effectievere manier. Voor hen is de wereld van de technologie immers een natuurlijke omgeving. Een verhaal kan op deze manier niet alleen met woorden worden verteld, maar ook met afbeeldingen, video's, animaties, kaarten of een visuele weergave van gegevens of feiten.

De populairste tool die worden gebruikt voor digital storytelling zijn:

- **Tijdslijn** – een visuele weergave van historische gebeurtenissen in chronologische volgorde die helpt om de volgorde en de timing van deze gebeurtenissen te begrijpen. Tijdslijnen kunnen eenvoudig (lineair) zijn of in meer complexe vormen voorkomen.
- **Infographic** – een illustratie die tekst, afbeeldingen en informatie combineert. Het doel ervan is om informatie op een duidelijke en aantrekkelijke manier te presenteren. Doorgaans worden infographics vormgegeven als één afbeelding of poster.
- **Animatie** - dynamische beelden die personages, gebeurtenissen en concepten tot leven brengen door middel van beweging en vertelling. Animatie kan een boeiend en interactief element toevoegen aan historische verhalen, maar kan meer tijd en moeite kosten om voor te bereiden in vergelijking met de andere vormen die we aanbieden.
- **Narrative map** - laat het verband zien tussen specifieke plaatsen en historische gebeurtenissen. Hierdoor kennen leerlingen niet alleen de geografische context van de geschiedenis, maar begrijpen ze ook beter de dynamiek van veranderingen in de tijd en ruimte. Narrative maps kunnen variëren in complexiteit: van eenvoudige diagrammen die belangrijke locaties tonen, tot interactieve kaarten met multimedia-elementen (die meer geavanceerde technische vaardigheden vereisen).
- **Quiz** - een interactieve manier om kennis te testen waarbij je leerlingen actief betreft. Het moedigt actieve deelname en versterking van verworven kennis aan. Het kan ontworpen worden om het begrip van belangrijke historische processen te testen en om onmiddellijk feedback te geven. Het is ook een hulpmiddel om leerresultaten te beoordelen.

B. Games - een manier om betrokkenheid op te bouwen

Kinderen en jongeren doen graag mee aan online games. Voor velen van hen is een les die bestaat uit het lezen van een tekstboek niet erg boeiend, en lijkt de methode van uitleggen om kennis over te brengen niet interessant. Gamification zelf, of elementen daarvan, worden gretig gebruikt in het onderwijs om de boodschap aantrekkelijker te maken en de betrokkenheid van jongeren bij het leerproces te vergroten. Het spelen van games voldoet aan veel behoeften van leerlingen: het bevordert groepswork en het gevoel bij een team te horen, maakt resultaten snel zichtbaar, verhoogt de motivatie, geeft een gevoel van ontwikkeling en maakt emoties los die inherent zijn aan effectief leren. Door games wordt onderwijs een dynamisch proces.

C. De methode van de omgekeerde les - leerlingen mondiger maken

Dit is gebaseerd op wetenschappelijk gevalideerde theorieën over anticiperend leren en op hedendaagse kennis over hoe mensen leren. Omgekeerd leren vereist dat de leerkracht zijn positie als alwetende expert, die volledig verantwoordelijk is voor het sturen van het proces en het resultaat, opgeeft ten gunste van een sturende rol waarbij hij leerlingen helpt, uitlegt en ondersteunt. De leerkracht is niet langer de enige, of zelfs primaire, informatiebron van de jongere. Ze bereiden een startpunt voor in de vorm van een pakket materialen en informatie en begeleiding voor verdere zelfstandige kennisverwerving.

Deze methode, die oorspronkelijk *flipped teaching*, *flipped lesson* of *flipped classroom* werd genoemd, wordt wereldwijd steeds meer gebruikt. Dit lesmodel wordt ook steeds populairder, omdat het jongeren betreft bij het proces van kennisverwerving en hen voorbereidt op zelfeducatie.

Bij de omgekeerde les gaat het niet om het verwisselen van de rollen van leraar en leerling. Het is een verandering in het patroon van de les: leerlingen maken zich thuis vóór de les zelfstandig het onderwerp eigen en versterken deze kennis en oefenen ermee in de klas onder begeleiding van de leerkracht. De les is ook een gelegenheid om de kennis die leerlingen eerder zelfstandig hebben verworven te verdiepen en te herzien. Voordat de jongeren aan hun individuele of groepsonderzoek beginnen, introduceert de leerkracht gewoonlijk kort het onderwerp van de les en bepaalt samen met hen de reikwijdte van de informatie die ze zoeken, waarbij hij/zij mogelijk ook bronnen aangeeft die moeten worden gebruikt. Om effectief met de *flipped lesson*-methode te kunnen werken, verdelen docenten hun activiteiten in de volgende fasen:

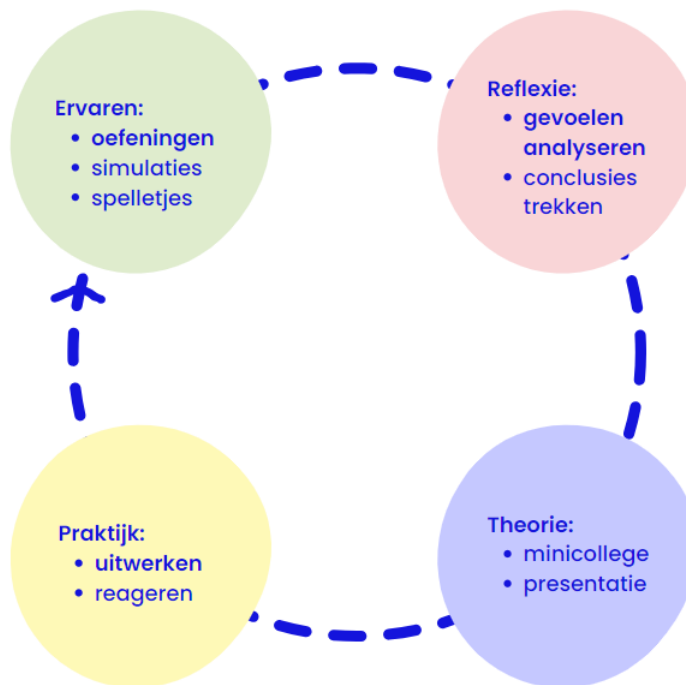
1. Plannen van de les en de voorbereiding (thuiswerk voor de docent).
2. Voorbereiden van het materiaal voor zelfstudie en materiaal voor oefeningen tijdens de les (thuiswerk van de leerkracht).
3. Leerlingen kennis laten maken met het onderwerp, de probleemvraag en het doel van de activiteit (pre-les).
4. Leerlingen werk mee naar huis geven, wijzen op bronnen of materiaal geven voor zelfstudie (les vooraf).
5. Zelfstandige verwerving van kennis door leerlingen over een bepaald onderwerp (huiswerk van de leerlingen).
6. De kennis van leerlingen ordenen, de informatie die ze hebben verworven verifiëren en gebruiken in praktische, boeiende taken (les).
7. Bespreken en samenvatten van het onderwerp en het proces van het verwerven van kennis en vaardigheden (les).

D. Experiential Learning Model - hoe leren door ervaring

Experiential Learning Model wordt al tientallen jaren erkend als een van de meest effectieve onderwijsmethoden. Het werd gecreëerd door David en Alice Kolb, theoretici op het gebied van onderwijsmethoden uit de VS. Het wordt vooral gebruikt in het bedrijfsleven en in niet-formeel onderwijs, maar het duikt ook steeds vaker op in scholen waar het leerkrachten helpt om boeiende lesplannen te maken. Het is een methode die het mogelijk maakt om boeiende lessen te geven, doordat het de nadruk

legt op het verwerven van kennis door ervaring, reflectie en oefening. Dit model van ervaringsleren omvat het doorlopen van vier opeenvolgende fasen:

1. **ervaren** - oefeningen, simulaties, spelletjes, samen video's en afbeeldingen bekijken, of iets maken (bijv. een poster, een lied, enz);
2. **reflectie** - de gevoelens analyseren en conclusies trekken uit de oefening;
3. **theorie** - minicollege, presentatie, lezen of bekijken en analyseren van onderzoek, artikelen en wetenschappelijke publicaties;
4. **praktijk (toepassing)** - uitwerken hoe de opgedane kennis kan worden toegepast, hoe deze te verbinden met gebeurtenissen die zich kunnen voordoen, hoe oplossingen te vinden en hoe te reageren op situaties die zich voordoen.



Hoe maak je zelf materiaal voor geschiedenislessen? Belangrijke tips

1. **Het doel van een les** – dit lijkt een voor de hand liggende zaak, maar tijdens ons onderzoek merkten we dat leerkrachten zich vaker richten op... de uitvoering van lesonderwerpen dan op het doel. Het doel en het onderwerp zijn echter twee verschillende zaken. Bij het formuleren van een doelstelling is het de moeite waard om te beginnen met de vraag: "Wat wil ik mijn leerlingen leren door dit onderwerp te implementeren en waarom is het belangrijk voor hen?".
2. **Het verhaal is belangrijk** - de manier waarop een verhaal verteld wordt, heeft niet alleen een impact op de betrokkenheid van leerlingen, maar belangrijker nog, het helpt hen om gebeurtenissen en feiten beter te onthouden en de attitudes waar we om geven vorm te geven.

Als je een les voorbereidt, begin dan met na te denken over waar het verhaal dat je wilt vertellen over zal gaan. Over welke waarden, houdingen of mensen gaat het?

3. **Betrokkenheid creëren bij jongeren is essentieel.** Gebruik hulpmiddelen waarmee ze in het verhaal kunnen komen. Dit kunnen spelletjes, quizzen, infographics of online tools zijn om leerlingen te helpen meer te leren.
4. **Menselijke verhalen zijn het interessantst** - als we menselijke motivaties en behoeften begrijpen, kunnen we een band opbouwen met de mensen die onze cultuur hebben gecreëerd, kunnen we abstracte historische processen beter begrijpen en kunnen we empathische vaardigheden ontwikkelen. Als je lesgeeft over historische processen, blijf dan dicht bij menselijke verhalen en de details die daarbij horen. Probeer bij leerlingen begrip te kweken voor de motivaties en behoeften die individuen met dergelijke acties nastreefden.
5. **Observeer leerlingen** - kijk hoe ze leren en wat voor hen werkt. Zorg voor een evenwicht tussen het vertellen van verhalen (met beschrijvende methoden) en het mondig maken van jongeren. Misschien kunnen jullie samen een cool historisch YouTube-kanaal ontdekken? Misschien kunnen ze hun eigen les voorbereiden en aan een andere groep geven?
6. **Experimenteer met technologie om nieuwe en interessante manieren te leren om verhalen te vertellen in de digitale wereld.** Je kunt je avontuur met digital storytelling beginnen door een tijdlijn te maken met betrekking tot een historische gebeurtenis naar keuze. Speel met de tools. Voordat je verder gaat met momenten uit de geschiedenis, kun je leerlingen vragen om een digitale tijdlijn te maken van gebeurtenissen uit hun eigen leven (bijvoorbeeld het afgelopen schooljaar). Gebruik de tool die we hiervoor hebben voorgesteld en de tutorial die we hierover hebben gemaakt (TimelineJS).
7. **Historische gebeurtenissen linken aan het dagelijks leven van de leerlingen.** Het verband laten zien tussen de verworven kennis en het dagelijks leven heeft een grote invloed op de motivatie om te leren. Denk na over een manier waarop de historische processen die je bespreekt de jongeren kunnen interesseren en hen kunnen helpen hun plaats in de moderne wereld te vinden. Waarom zouden ze de besproken gebeurtenissen moeten kennen en begrijpen? Hoe zal dit hen helpen?

(CC BY-SA 4.0)

De materialen werden ontwikkeld als onderdeel van het 'Digital Hi-storytelling' project door de stichting School with Class, in samenwerking met de vereniging Smileundo en de Koning Boudewijnstichting, en gefinancierd door het Erasmus + programma van de Europese Commissie.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de standpuntne van de auteur weergeeft. De commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor het al het gebruik van de erin vervatte informatie.