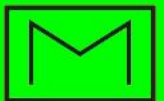


# Digitale klas



K. VAN  
MUSEUM  
LEUVEN

# Droom van M

Hoe kan M als museum inspelen op de maatschappelijke tendens van digitalisering?

Digitalisering voor alle bezoekers

- Pilotproject voor jongeren
- Doortrekken naar kinderen, bijzondere doelgroepen, ...

# Doelstellingen

1. Ontwikkelen van eigen methodiek rond digitale geletterdheid binnen museumcontext. In deze methodiek staan kijken, beleven en ervaren centraal.
2. Digitale klas in het museum uitbouwen.
3. M wil bezoekers stimuleren tot dialoog met elkaar en met de gids.
4. M wil bezoekers aanzetten tot creatie.
5. M wil een continue digitale beleving/ervaring aanbieden. Zowel voor, tijdens als na het bezoek.



# iPad als tool

## **Tablet** kan zorgen voor

- creatie
- kijken met andere ogen
- beleving vanuit eigen leefwereld
- ondersteuning

Tablet is een **ondersteunend** middel.



# Belang van de bemiddelaar

- Katalysator
  - Aanzetten tot
  - Tools aanbieden
- Begeleider
  - Ondersteunen bij gebruik van tools
- Moderator
  - Wat levert het gebruik ons op? Wat kunnen we er uit leren?



# Rol van de jongeren

Jongeren zelf aan zet:

- actief leren
- spelenderwijs ontdekken
- zelf creëren



# Interne revolutie

- Opleiding personeel
- Vormingen
- Context





# Museumspiel



Van harte welkom in M-Museum Leuven. Zijn jullie klaar voor een spel? Zoals de gids je al vertelde, moet je jouw kunstwerk in leven houden en redden van de ravage. Dat doe je door binnen de tijd te antwoorden op de vragen. Antwoord je fout, gaan er secondes af. Antwoord je juist dan komen er secondes bij. Hopelijk zie ik je straks, mét intact schilderij, aan de Isjtarpoort in zaal 26. Ik wens je alvast heel veel succes!



*Black Firework - Atlas for Hiroshima  
Karl Sijtsma  
2007.10*



14:57

We starten met een makkelijke vraag om er even in te komen! In welk jaar hebben de Duitsers Leuven bezet?

1916

1914

1915

1917



# Museumspel

- Applicatie
  - Bert Vermeire, Idlehands
  - <http://idlehands.be/portfolio/>
- Mascotte
  - Bue the Warrior
  - <https://www.facebook.com/buethewarrior.art>



# **Digitale workshop**

# Ravage in het vizier

- Start vanuit de **actualiteit** en de mogelijkheden van de digitale tools om zelf te creëren en creaties te delen met de buitenwereld.
- Nadruk op de beeldcultuur en zelf creëren.



# Ravage in het vizier

Het gecreëerde materiaal wordt achteraf in groep **besproken**.

Wat was moeilijk en wat makkelijk?

Hoe breng je gericht informatie over?

Is deze altijd objectief?

Hoe komen creaties van anderen op jou over?



**Beleving**















# Eerste reacties - Leerkracht

*Het was een geweldige ervaring! Ik vind werkelijk dat jullie daar iets zeer knap uitgewerkt hebben. **De verkenning met de iPad is werkelijk op maat van jongeren.** Ook de gids leverde schitterend werk.*

# Eerste reacties - Gids

Met het museumspel **doorbreken we volledig het concept van de klassieke rondleiding**. De leerlingen maken kennis met de tentoonstelling op een nieuwe, speelse manier en op hun eigen ritme. **Aangezien zij dus een groot deel van de rondleiding sturen leer ik evenveel van de jongeren als zij van mij denk ik!** En het zijn steeds enthousiaste leerlingen die weer naar huis keren met nieuwe indrukken en inzichten.

# Eerste reacties - leerling

Voor de eerste keer moest **niet enkel luisteren**  
**maar mocht ik ook doen!** Het spelelement  
maakte mijn rondleiding extra spannend!

# Eerste reacties – Idlehands

Eenvoud en speelsheid zijn 2 belangrijke elementen die je op een digitaal platform naar voor kunt brengen. Op die manier kun je eigenlijk terug een totaal nieuwe, altijd veranderende ervaring aan een museumbezoek koppelen. Het is een leuke manier om nieuwsgierigheid in jongeren los te maken.



# Belang van partners



easy-m

