



PUBLICATIE MARITIEM MAAKLAB

Iedereen is een erfgoedmaker.



Ontwikkeld door:

Mede mogelijk gemaakt door:



het scheepvaart
national maritime
museum



FONDS VOOR
CULTUR
PARTICIPATIE

INHOUDSOPGAVE

1. OVER HET PROJECT

INLEIDING

MAAKEDUCATIE

LEERECOSYSTEEM

ERFGOED

DE KRACHT VAN MARITIEM MAAKLAB

PARTNERS



2. AANLEIDING

3. DOELSTELLINGEN VAN HET PROJECT

4. WAT HEBBEN WE ALLEMAAL GEDAAN?

5. HET PROGRAMMA

6. TIPS & TRICK

7. LESSONS LEARNED

FONDS VOOR
CULTUUR
PARTICIPATIE

AUTEURS: NIENKE HOEKSTRA, DICK VAN DIJK, DENNIS TER BORG

DESIGN: DOUWE SJOERD BOSCHMAN / DENNIS TER BORG

1. OVER HET PROJECT

Maritiem Maaklab is een educatieprogramma in de Maakplaatsen van de OBA, waar jongeren de digitale collectie van Het Scheepvaartmuseum gebruiken als inspiratie bij ontwerp- en maakopdrachten. Jongeren doen zo niet alleen kennis op over erfgoed, maar leren om deze kennis op 21ste-eeuwse wijze te (her)gebruiken in hun leefwereld.

In de projecten van de jongeren komt de erfgoedcollectie van Het Scheepvaartmuseum tot leven en krijgt zij nieuwe betekenis. Door de verbinding met de Maakplaatsen ontstaat voor de erfgoed-sector en binnen dit project specifiek voor Het Scheepvaartmuseum, de mogelijkheid om buiten het museum contact te maken met een minder bereikbare doelgroep.



MAAKEDUCATIE

Binnen Maritiem Maaklab gebruiken we het centrale principe van maakonderwijs: *leren door te doen*. We creëren letterlijk en figuurlijk een ruimte waar verhalen, experimenten en het gebruiken van nieuwe technologieën een centrale rol spelen. Jonge makers gebruiken technologie om hun verhalen te vertellen.

In *maakeducatie* is het maakproces belangrijker dan het resultaat. Hiermee bedoelen we dat de focus ligt op het stimuleren van de 21e-eeuwse vaardigheden: kritisch, creatief en probleemoplossend denken en communiceren, samenwerken, sociale en culturele vaardigheden.

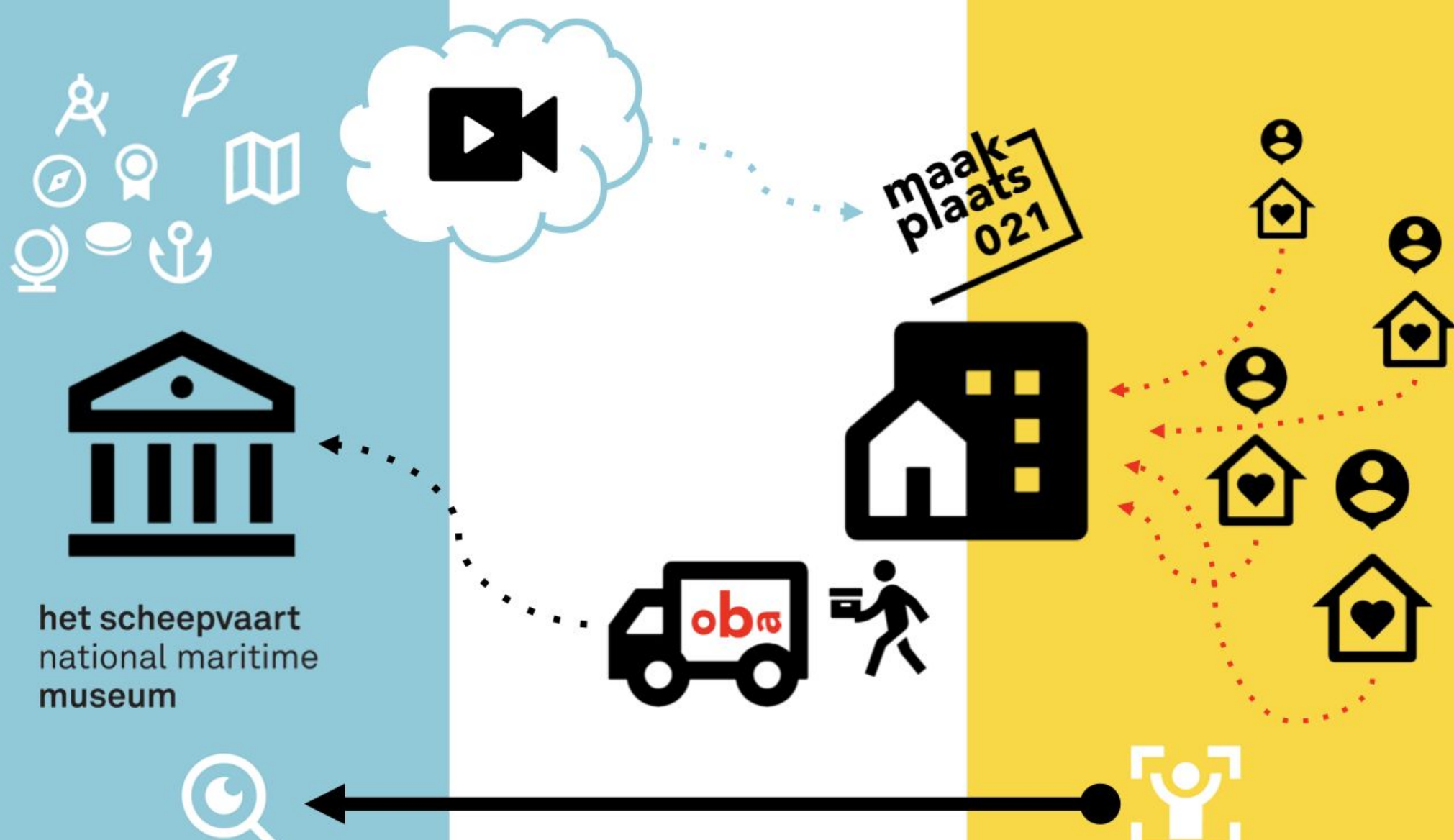


LEERECOSYSTEEM

Maritiem Maaklab versterkt het *leerecosysteem* voor jongeren in Amsterdam. Dit door de verbinding te maken tussen verschillende plekken, kennis en vaardigheden.

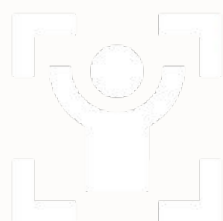
Door de interactie tussen verschillende groepen en disciplines ontstaat inspiratie en nieuwe kennis.

Het contact tussen de partners draagt bij aan de bredere ontwikkeling van de jongeren, niet alleen door scholing van kennis en vaardigheden, maar ook als plaatsen waar jongeren nieuwe sociale rollen kunnen ervaren en hun identiteit ontwikkelen.



ERFGOED

Erfgoed vertelt iets over wie wij zijn, waar we vandaan komen en hoe wij ons ontwikkelen. In Maritiem Maaklab zien de deelnemers erfgoed niet als een vast gegeven, maar als iets dynamisch, dat betekenis krijgt in relatie tot hun *eigen leefwereld*. Erfgoed is daarmee niet alleen het verleden of een locatie die je kunt bezoeken maar ook een lens om naar het heden te kijken.



DE KRACHT VAN MARITIEM MAAKLAB

- Het *ontsluiten van digitale collectie* Het Scheepvaartmuseum;
- Het *ontwikkelen van erfgoedwijsheid en kennis* bij de jongeren;
- Het *geven van nieuwe betekenis aan de erfgoedcollectie* door deze te verbinden aan maatschappelijke kwesties en de belevingswereld van jongeren;
- Het *creëren van meerstemmigheid* door ook andere verhalen rondom erfgoed objecten te onderzoeken en te presenteren in het museum.

PARTNERS

Met Maritiem Maaklab is een samenwerking tussen Het Scheepvaartmuseum, Waag en Maakplaats021 van de Openbare Bibliotheek Amsterdam (OBA).

het scheepvaart
national maritime
museum



waag
technology & society



2. AANLEIDING

De relatie tussen publiek, erfgoedprofessionals en museumcollecties verandert. De traditionele vorm van museumbezoek en educatieve activiteiten zijn niet genoeg om de interesse en motivatie van jongeren volledig te stimuleren.

Voornamelijk jonge doelgroepen hebben behoefte aan een persoonlijkere verbinding met erfgoedcollecties en geschiedenis. De erfgoedsector heeft onder invloed van digitalisering een transformatie doorgemaakt en voelt de urgentie tot nieuwe verbindingen met samenleving en publiek.

De Raad voor Cultuur stelt: 'Het is de kunst dat museale collecties door middel van nieuwe 'openingen' verhalen en verbindingen aanspreekbaar worden voor het publiek van de toekomst.'



Museum- en erfgoedprofessionals hebben behoefte aan nieuwe inzichten over innovatieve manieren om publiek aan te spreken en collecties levendiger te maken. Dit vraagt om een andere benadering van hun (digitale) collecties. Erfgoedprofessionals beschikken over belangrijke kennis en kunde over erfgoed objecten. Veel van deze (kunst)historische kennis zou kunnen bijdragen aan nieuwe visies op actuele vraagstukken, maar deze kennis wordt nog niet volledig benut.

DE DIGITALE COLLECTIE

Collecties zijn de afgelopen 20 jaar vrijwel allemaal gedigitaliseerd. Hierdoor zijn ze toegankelijk en makkelijk te bekijken en gebruiken voor programma's buiten het museum.

De uitdaging is nu om de digitale collectie te ontsluiten op een hedendaagse wijze die recht doet aan de taak, kennis en kunde van de sector.



Om erfgoededucatie aanspreekbaar, betekenisvol en relevanter te maken voor jongeren, is een nieuwe dynamiek nodig: ruimte voor creativiteit, inspiratie en verbeelding rondom erfgoedcollecties.

Wij geloven dat de erfgoedsector veel kan leren van de maker movement/ maakonderwijs. Onder de noemer Fablab, Hackerspace of Maakplaats ontstaan in steden plekken die jongeren stimuleren een andere houding aan te nemen ten opzichte van technologie en de samenleving. Centraal staat het idee dat je leert door te maken: door aan de slag te gaan, te ontdekken, te ontwerpen en te bouwen.

Zo worden jongeren makers die de mogelijkheden van technologie begrijpen en inzetten om hun verhalen te vertellen. Op deze manier krijgen ze ook grip op hun (leef)omgeving.

DE KRACHT VAN MAAKPLAATSEN

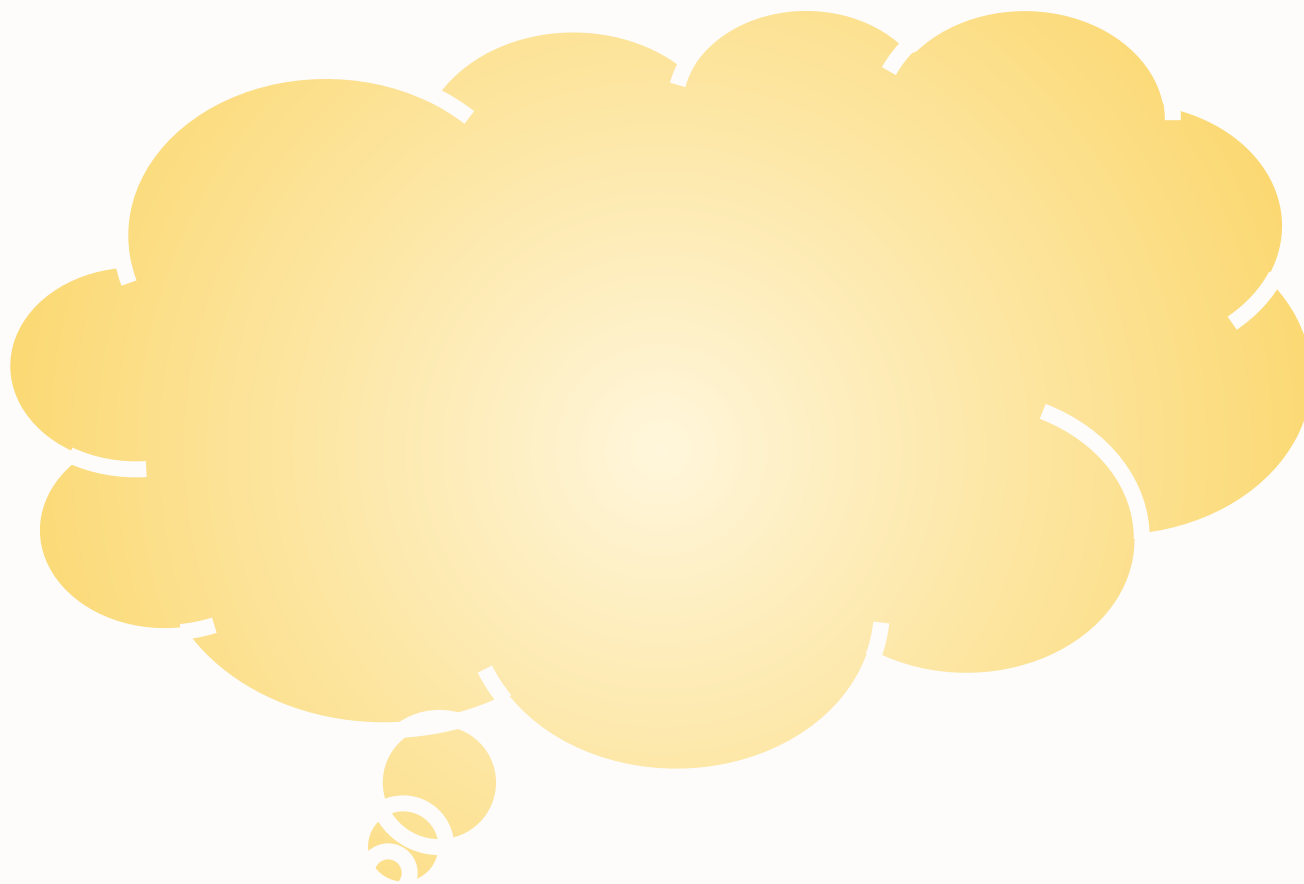
Uit het eindrapport dat de Hogeschool van Amsterdam opstelde over Maakplaats021 leerden we al dat:

- Kinderen graag naar de maakplaatsen komen en daar vaak verschillende programma's volgen;
- Kinderen zijn gemotiveerd om te maken en ontwikkelen durf in de maakplaats;
- Maakplaatscoaches merken op dat jonge makers niet alleen hun technische en creatieve vaardigheden ontwikkelen, maar er ook op sociaal vlak op vooruitgaan.
- Volgens coaches en ouders groeien de kinderen ook als persoon en ontwikkelen zij hun identiteit.

DOWNLOAD HET EINDRAPPORT



3. DOELSTELLINGEN VAN HET PROJECT



- Jongeren tussen 8 en 14 jaar de digitale collectie laten gebruiken in het educatieprogramma in de maakplaatsen. Door collecties te gebruiken als inspiratie bij ontwerp- en maakopdrachten rondom actuele vraagstukken krijgen deze een nieuwe betekenis.
- De erfgoedprofessionals vaardigheden bijbrengen die het mogelijk maken jongeren op innovatieve wijze te interesseren voor de collecties en tentoonstellingen. Hiervoor is noodzakelijk dat kennis over digitale tools en nieuwe media onderdeel worden van hun praktijk. Door het project in te steken als een praktijkonderzoek ontwikkelen we kennis die relevant is voor de gehele erfgoedsector.
- Een nieuwe betekenis en rol aan de collectie van Het Scheepvaartmuseum voor de toekomst te geven. Door jongeren zelf verhalen te laten vertellen aan de hand van de digitale collectie. De betekenis van de collectie wordt op deze manier verbreed met andere perspectieven.
- Het Scheepvaartmuseum de verbinding laten aangaan met voor jongeren relevante plekken in de stad. Dit zorgt voor een dialoog tussen de wereld buiten het museum en de (digitale) collectie. De collectie krijgt zo niet alleen nieuwe betekenis, maar bereikt ook een doelgroep die normaal minder makkelijk te bereiken is.

4. WAT HEBBEN WE ALLEMAAL GEDAAN?

De periode van het project was van 1 jan t/m 31 dec 2021, we zijn tijdens het project door vier verschillende fasen gelopen:

Fase 1 - Vooronderzoek

In het vooronderzoek zijn objecten van de digitale erfgoedcollectie geselecteerd, maakprocessen gekozen en de thematieken en richting van het programma bepaald.

Fase 2 - Maaklab programma

In deze fase hebben we het programma verder uitgewerkt en tweemaal het pilot-programma gedraaid, in het begin en aan het einde van de zomervakantie. De pilot bestond uit 3 verschillende workshops van 4 dagen (2 uur per dag) en er konden 15 kinderen in de leeftijd van 8-12 jaar aan meedoen.

Fase 3 – Evaluatie & iteratie

Tussentijds en na afloop van de twee pilots kwamen we bij elkaar voor de evaluatie van de activiteiten en het programma. Op basis hiervan hebben het programma aangepast en zijn we tot een definitief programma gekomen.

Fase 4 – Training / kennis bestendigen

Na afloop van de pilots heeft er een training plaatsgevonden voor Maakplaatscoaches en medewerkers van het museum. Het doel van de training was kennisoverdracht maar ook verduurzaming van de samenwerking tussen beide partners.

Op deze manier is de ontwikkelde kennis en werkwijze ingebed in beide organisaties en ligt er een programma wat na het aflopen van het project uitgevoerd kan worden. Tevens heeft een kennisoverdracht sessie online plaatsgevonden richting de bredere erfgoedsector.



5. HET PROGRAMMA



In de 4-daagse workshops (2 uur per dag) leerden de jongeren in de leeftijd van 8-12 jaar eigen munten en penningen gieten, kaarten tekenen en navigeren of vindingrijk gereedschap maken met de spullen die je op de boot aan boord hebt.

Binnen het programma ontdekken jongeren wat ze kunnen leren van het leven op zee! We zijn ingegaan op de technieken, de vindingrijkheid en de mooie en lastige kanten van de scheepvaart geschiedenis.



De workshops bestaan uit een aantal vaste onderdelen;

- Objecten uit de (digitale) collectie van Het Scheepvaartmuseum ter inspiratie;
- Een ambacht;
- Een onderzoeksvraag/ thema;
- Digitaal bezoek aan het museum, geleid door een museum professional;
- Eindpresentatie van de gemaakte objecten;
- En eigen tentoonstelling in het museum (+ vrijkaartje voor een museumbezoek van de deelnemers en ouders om hun eigen tentoonstelling te zien).



DE WORKSHOPS



VAN DE KAART

Tijdens deze reeks brengen jongeren een digitaal bezoek aan Het Scheepvaartmuseum om meer te leren over kaarten en navigeren.

Ze maken een kaart van hun eigen buurt en brengen die tot leven door het om te zetten in een maquette waarin ze laten zien hoe ze de buurt graag zou willen zien.



GOOI DE TROSSEN LOS

Hier leren ze hoe je zelf gereedschap kunt maken om problemen op te lossen.

Daarnaast brengen ze een (digitaal) bezoek aan Het Scheepvaartmuseum om meer te leren over gereedschappen en uitvindingen op zee.



DUKATEN & PENNINGEN

De jongeren leren alles over munten en penningen en hun betekenis.

Ze brengen een digitaal bezoek aan Het Scheepvaartmuseum en maakt uit tin een eigen munt of penning die aan het eind van de week gepresenteerd wordt aan het museum.

6. TIPS & TRICKS



Tijdens de het ontwikkelproces van de workshops en bij de toetsing van de workshop in de pilots, hebben we onderzocht welke elementen belangrijk zijn voor de ontwikkeling en uitvoering van een succesvol programma dat aansluit bij jongeren.

De tips en tricks die we hebben geformuleerd zijn gericht op twee verschillende vlakken; inhoudelijk van het educatieprogramma en rondom de samenwerking en het draagvlak.

INHOUD EDUCATIEPROGRAMMA

- Hang de inhoud van het programma op aan een onderzoeksvraag:
 - Wie ben ik? (Dukaten en penningen)
 - Wat kan ik? (Gooi de trossen los)
 - Waar ben ik? (Van de kaart)
- Betrek actualiteit om interesse van jongeren te wekken (door te kiezen voor kaarten, leggen jongeren de link met bijvoorbeeld Google Maps);
- Bij de selectie van erfgoed heeft het een meerwaarde om met beide instellingen (museum en Maakplaats) nauw betrokken bij te zijn bij de keuze;
- Door subjectiviteit van de maker van het erfgoedobject toe te voegen, leren jongeren de wereld om hun heen beter te snappen;
- Zorg ervoor dat informatie over het erfgoed ook buiten de (digitale) contactmomenten met het museum om toegankelijk is voor de deelnemers;
- Organiseer een evenement waarbij de ouders van de deelnemers het werk kunnen bekijken voor een hechtere verbinding met het museum en als mooie afsluiting.



SAMENWERKING & DRAAGVLAK

- Doordat gemaakte objecten tentoongesteld worden in het museum, wordt het resultaat van het programma voor medewerkers en publiek tastbaar;
- Laat de samenwerkende partijen zoveel mogelijk fysiek experimenteren met het programma.
- Maak meerwaarde van leerprogramma duidelijk door betrokkenen zelf ook aan de slag te laten gaan met het programma. Leren door te maken. Bewust maken van eigenaarschap.
- Draag kennis breed over binnen de samenwerkende organisaties;
- Maak je programma flexibel zodat het op meerdere momenten inzetbaar is;
- Zorg voor gelijke zichtbaarheid van de partijen;
- Stem duidelijke rolverdeling af (wie is verantwoordelijk voor wat);
- Geef rode draad mee aan educatoren en erfgoed docenten voor invulling van het programma, maar biedt ook ruimte om te improviseren en het programma eigen te maken.



7. LESSONS LEARNED MARITIEM MAAKLAB

De samenwerking tussen Waag, Het Scheepvaartmuseum en de Maakplaats was nieuw en door corona moesten we creatief zijn in het ontwikkelen van nieuwe (online)werkvormen.

Hier we hebben veel van geleerd, de lessons learned kunnen in twee verschillende onderwerpen ingedeeld worden:

- 1. Samenwerking brengt een verdiepende laag in erfgoededucatie en de collectie*
- 2. Brengt jongeren (en families) op een toegankelijke manier in contact met erfgoed*



7. LESSONS LEARNED MARITIEM MAAKLAB

1. *Samenwerking brengt een verdiepende laag in erfgoed en de collectie*

- De verschillende uitgangspunten van beide partijen versterken de inhoud van het erfgoededucatie programma.
- Het Scheepvaartmuseum vindt het belangrijk dat het object een verhaal vertelt dat de deelnemers inspireert en/of hen uitdaagt om anders naar erfgoed te kijken, terwijl de Maakplaats naar de aard van het object kijkt: hoe is het gemaakt en kunnen we die maaktechniek naar de maakplaats halen?
- Jongeren gaan op een praktische manier met de collectie aan de slag, waardoor erfgoed meer betekenis krijgt en tastbaarder wordt.
- Jongeren leren door te maken niet alleen de ambacht, maar leren ook om zichzelf uit te drukken (symbolen bij Workshop Dukaten & penningen).
- Erfgoededucatie wordt aantrekkelijker omdat jongeren letterlijk kunnen bijdragen aan de collectie van het museum. Zijn ook gemotiveerd om er iets van te maken, omdat ze weten dat het tentoongesteld wordt.
- Door de gemaakte kunstwerken van de deelnemers tentoon te stellen in het museum, krijgt het museum zelf ook de kans om het bekende erfgoed met een frisse blik te bekijken.
- De reflecties van de deelnemers op wat ze in het digitale museumbezoek gezien hebben, geeft een nieuwe laag aan de museumcollectie.

7. LESSONS LEARNED MARITIEM MAAKLAB

2. Brengt jongeren (en families) op een toegankelijke manier in contact met erfgoed

- In de Maakplaats kan geëxperimenteerd worden met maakmethodes die in het museum niet toe te passen zijn. Los van nieuwe en interessante werkvormen, zorgde dit er ook voor dat het programma-aanbod aantrekkelijk werd voor doelgroepen die normaal gesproken niet geprikkeld worden door erfgoedactiviteiten.
- De gids kan tijdens de live rondleidingen focussen op details in het erfgoedobject door in te zoomen met een camera, die men anders niet mee zou nemen. Hierdoor kunnen ook kleinere objecten uit de collectie meegenomen worden die anders minder aandacht krijgen.
- Jongeren komen met de live rondleidingen op een toegankelijke manier in contact met erfgoed, waar sommigen dat niet snel zouden hebben.
- Maakt de digitale collectie toegankelijker en krijgt hierdoor meer aandacht.
- Doordat de Maakplaatscoach tijdens de interactieve live rondleiding als mediator fungeert tussen de erfgoeddocent en de deelnemers worden vragen van deelnemers in goede banen geleid.
- De OBA (en daarmee de Maakplaats) vervult een belangrijke buurtfunctie op plekken waar Het Scheepvaartmuseum moeilijk in contact komt met de bewoners.

ZELF AAN DE SLAG



Ontwikkeld door:



het scheepvaart
national maritime
museum



Mede mogelijk gemaakt door:

FONDS VOOR
CULTUR
PARTICIPATIE

Interesse in samenwerking als
erfgoedinstelling of andere culturele
organisatie? Of voor andere vragen?
Neem contact op met Mariëlle Lens via:

marielle@waag.org