



Handleiding in digitale cultuureducatie

In vijf stappen naar educatief aanbod waar leerlingen echt blij van worden.

Met digitale cultuureducatie voor het onderwijs betrek je kinderen en jongeren nog meer bij cultuur. Met aanbod dat zowel aansluit bij het curriculum als bij de (online) belevingswereld van deze nieuwe generatie heb je goud in handen. Jongeren van vandaag zijn namelijk het cultuurpubliek van de toekomst. Deze handleiding leert je in vijf stappen hoe je goed digitaal onderwijsmateriaal ontwikkelt.

Waarom digitale cultuureducatie?

Voor jongeren lopen de digitale en fysieke wereld in elkaar over. Door aan te sluiten bij hun leefwereld maak je kunst-, cultuur- en erfgoedmateriaal relevant en aansprekender voor hen. Digitale middelen bieden veel mogelijkheden voor verdieping en verrijking voor je doelgroep. Bovendien maken jongeren zo op een laagdrempelige manier kennis met kunst, cultuur en erfgoed.

Digitaal is geen vervanging, maar verrijking van je aanbod. Het stimuleert de betrokkenheid van leerlingen. Ook heb je met het combineren van online en offline leren volop mogelijkheden voor het aanbieden van een gevarieerd programma.

Cultuureducatie als sleutel in digitale transformatie

Digitale cultuureducatie kan fungeren als aanjager voor de digitale transformatie in jouw organisatie. Met mandaat, tijd en middelen om te investeren in digitaal aanbod voor het onderwijs, creëer je kansen voor maatschappelijke waarde, publieksbereik en bedrijfsvoering. Denk hierbij aan de mogelijkheden om te experimenteren samen met je publiek en het creëren van nieuwe vormen van publieksbeleving. Dit werkt het beste als het duurzaam is ingebed in je organisatie en strategie.



Voordelen van digitale tools:

- Aanbod dat goed aansluit bij je publiek
- Efficiënter werken met behulp van digitale tools
- Kosten besparen door herbruikbaar en makkelijk aanpasbaar materiaal te maken
- Betere samenwerking door een integrale aanpak
- Afstanden spelen geen rol

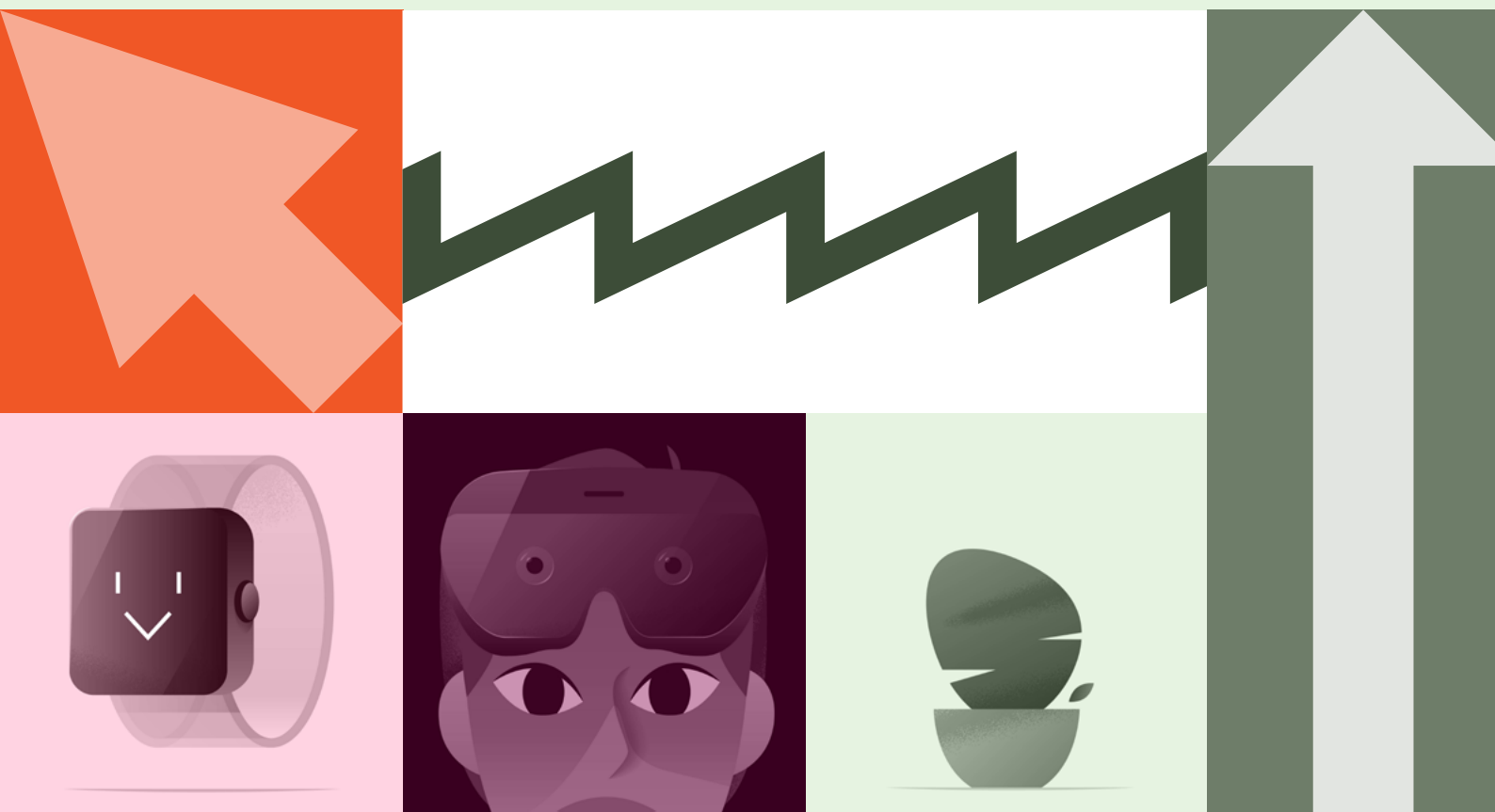


Meer lezen?

Hoe maak je digitale cultuureducatie onderdeel van je digitale transformatie strategie? Kijk op onze website bij '[digitale cultuureducatie](#)'.

Hoe pak je het aan? Het stappenplan!

Wil je meer weten over hoe je digitaal cultuureducatiemateriaal maakt dat direct aansluit bij je doelgroep? Ga aan de slag met onderstaand stappenplan. We duiken in de praktijk en geven je handige tips om vandaag al mee te starten.



Stap 1

Idee!

Het creëren van digitaal lesmateriaal begint met een duidelijk idee en doel. Wat wil je bereiken met je materiaal en wie is je doelgroep? Denk na over specifieke behoeften van leerlingen, zoals Generatie Z en Alpha en hoe zij leren. Dit helpt je om de inhoud, vorm en aanpak van je lesmateriaal effectief af te stemmen en te zorgen voor een breed draagvlak bij zowel leerlingen als docenten.

Formuleer je doel

Digitale cultuureducatie klinkt innovatief en aantrekkelijk voor leerlingen. Vaak wordt meteen gedacht aan alle digitale mogelijkheden die er zijn. Belangrijk is echter om eerst te bepalen wat je wilt bereiken met je digitale cultuureducatie. Wil je kennis overbrengen, vaardigheden ontwikkelen, of leerlingen vanuit verschillende perspectieven laten reflecteren? Wat zijn je inhoudelijke leerdoelen? Een helder doel is de basis; hierop stem je de content en de vorm af.

Bepaal je doelgroep

Wie is jouw publiek? Denk na over hun leerstijl en behoeften. Meer informatie vind je ook in [deze blogpost van Young Works](#).

Generatie Z – geboren tussen 1996 en 2010

Deze generatie is opgegroeid met internet en smartphone. De digitale wereld zorgt voor een bredere wereldoriëntatie. Deze generatie laat zich niet in een hokje stoppen, verwachten gelijkwaardigheid en openheid, zijn hyper-verbonden en gaan anders om met informatie dan de generatie voor hen (Millenials). Informatie is overal en altijd beschikbaar. Daarnaast hebben ze een hoog ambitieniveau en willen ze al jong het verschil maken en invloed uitoefenen op maatschappelijke kwesties.

Gen Z hecht waarde aan:

- ✓ persoonlijke interactie en erkenning als individu;
- ✓ het delen van hun mening en praten over onderwerpen die hen interesseren;
- ✓ waarden als vertrouwen, integriteit en transparantie;
- ✓ de ambitie om maatschappelijke impact te maken.



Generatie Alpha – geboren tussen 2011 en 2025

Deze generatie groeit op met schermen, games, sociale media en AI. Ze worden onder andere ingezet als entertainment en leermiddel. Wel zijn opvoeders en beleidsmakers zich meer bewust van de risico's van overmatig gebruik van digitale middelen en sociale media en proberen ze de negatieve effecten te beperken. Voor Generatie Alpha is AI geen futuristisch concept, maar een vanzelfsprekend gegeven dat invloed heeft op hoe ze leren, spelen en communiceren. Kritisch omgaan met informatie behoeft veel aandacht bij deze generatie.

Gen Alpha hecht waarde aan:

- ✓ activiteiten die korte aandachtspanne vergen;
- ✓ gamification en interactieve leermethoden;
- ✓ het benutten van hun digitale vaardigheden.

Aansluiten bij beide generaties – checklist

- Maak het persoonlijk
- Spreek aan met lokaal (cultureel) aanbod
- Maak verbinding met de actualiteit
- Zorg voor verrassingen
- Creëer afwisseling
- Communiceer helder, kort en krachtig
- Gebruik overzichtelijke vormgeving



Meer weten over het bereiken van jongeren?

- Lees ons blog: [Hoe bereik je jongeren? Sluit aan op de jongerencultuur!](#)
- Luister naar de [podcast Cultuurshift](#) over digitale transformatie met inspirerende praktijkverhalen.

De docent als doelgroep

Met digitaal aanbod dat aansluit op het curriculum en het onderwijs, zorg je ervoor dat leerlingen en docenten het echt gaan gebruiken. Verken daarom wat de behoefte is van docenten. Zij bepalen vaak wat in het onderwijs gebruikt gaat worden. Hoe kiezen zij het lesmateriaal en hoe sluit dit aan op vakken en thema's uit onderwijsprogramma's?

Inhoudsdoelen

- Richt je op inhoudsdoelen die herkenbaar zijn voor docenten, bijvoorbeeld door gebruik te maken van de kerndoelen en de uitwerkingen daarvan. Kijk voor de meest recente kerndoelen op de website van [Stichting Leerplanontwikkeling](#) (SLO). Hier is ook de specifieke inhoud voor eindexamenklassen te vinden.

- Kijk ook naar vakoverstijgende doelen, zoals de kerndoelen voor de vakgebieden Burgerschap en Digitale Geletterdheid. Deze komen in alle kernvakken terug, waardoor jouw materiaal interessant kan worden voor een bredere groep docenten. Ook kunnen docenten die thematisch werken hierdoor beter met jouw materiaal aan de slag.



Tip!

Lees hier het artikel [“Het raakvlak van digitale cultuureducatie en het vak burgerschap”](#), met o.a. inspirerende voorbeeldprojecten.

- Denk niet alleen aan kennisdoelen, maar kijk ook naar vaardigheden en houdingsaspecten. Wat wil je bij leerlingen ontwikkelen en welke kennis, vaardigheden en houdingsaspecten zijn voorwaardelijk voordat ze met het materiaal aan de slag kunnen?

Vorm

- Bij digitale cultuureducatie zijn er veel opties mogelijk om je materiaal vorm te geven. Denk aan het gebruik maken van digitale tools, sociale media, het bouwen of gebruik maken van een hele digitale omgeving en het al dan niet combineren van online en offline leren. Denk hierbij ook na over de behoeften van het onderwijs. Over welke digitale mogelijkheden beschikken de docenten? Hoe comfortabel voelen docenten zich om digitale middelen in te zetten? En hoe digitaal vaardig zijn de leerlingen? Toets je idee daarom eens bij een docent uit je netwerk.
- Denk bij de vorm ook na over de variatie aan werkvormen die je kunt aanbieden. Je kunt kiezen voor één lesprogramma of voor een modulaire opbouw, waarbij de docent een keuze maakt voor een eigen programma dat het beste aansluit bij de onderwijsbehoefte van zijn of haar groep. Denk aan een rondleiding, doe-opdrachten, een gastles, games of een creatieve opdracht. Het aanbieden van verschillende soorten opdrachten ter voorbereiding of afsluiting is hierbij ook een optie.

Checklist – Zo help je leraren:

- Val met de deur in huis en maak meteen duidelijk:
 - Hoeveel onderwijstijd neemt het materiaal in beslag?
 - Welke voorbereiding is nodig voor de leraar en de leerlingen?
 - Hoe past het materiaal in het curriculum?
 - Wat moeten leerlingen doen en welke werkvormen worden gebruikt?
 - Wat is er nodig aan fysieke spullen of software?
- Ontwikkel werkvormen die uitnodigen tot interactie.
- Show, don't tell: Laat zien hoe het materiaal gebruikt kan worden in de klas, bijvoorbeeld d.m.v. een tutorial of een kort filmpje uit de praktijk.
- Test je visuele materiaal. Zorg dat de kwaliteit van je afbeeldingen of video hoog genoeg is voor gebruik op een groot scherm of digibord.
- Gebruik ook de kracht van papier. Soms is het fijn om even niet op een scherm te kijken. Maak werkbladen en materialen dus ook geschikt om te printen.



Tip!

Gebruik hulpmiddelen zoals het [Spinnenweb van Van den Akker](#) om de relatie tussen inhoud, doelen en vorm te verkennen.

Verken samenwerkingsmogelijkheden

Samenwerken met andere partijen kan de vorm en inhoud van je materiaal beïnvloeden. Denk aan eisen voor online platforms, technische mogelijkheden en beperkingen, inbreng van inhoudelijke partners en samenwerkingsmogelijkheden met educatieve uitgeverijen. Door al vroeg in het proces partners te betrekken, voorkom je later verrassingen en versterk je je aanbod. Kijk in deze fase ook naar voorbeelden van andere (culturele) aanbieders. Wat vind je er goed aan en wat zou je anders doen?



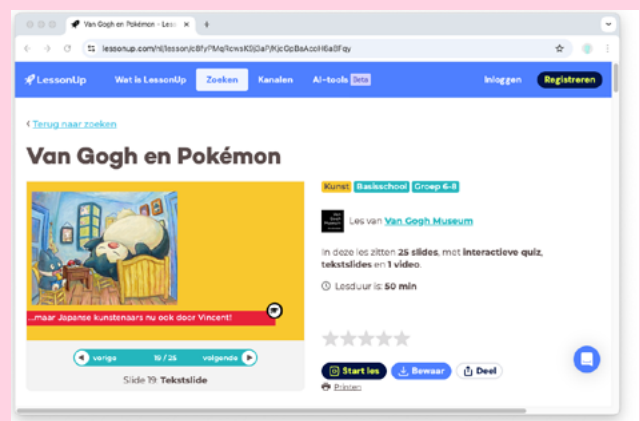
Praktijkvoorbeeld Samenwerking musea met LessonUp

Van Gogh Museum & LessonUp: Digitale Lessen voor Kunstonderwijs

LessonUp is een online leerplatform waar je interactieve lessen kunt vinden, creëren en geven, zowel fysiek als online. De lessen worden in vier stappen aangeboden: voorkennis activeren, instructie, doen/interactie en evalueren. Binnen deze stappen zijn er volop mogelijkheden om didactisch te variëren en om verschillende werkvormen in te zetten. Denk aan een quizvraag, poll, open vraag, fotovraag of een interactieve video. Je kunt een eigen les in het platform zetten, maar ook gebruik maken van een medewerker van LessonUp. Voordelen van het gebruik van LessonUp:

- Brede bekendheid onder docenten (VO: 80%, MBO: 60%).
- Technische ondersteuning en continue updates.
- Mogelijkheid om statistieken en gebruikersdata te analyseren.
- Gebruiksvriendelijke opzet met opties voor interactieve instructie en begeleiding.
- Integratie mogelijk in eigen platform via embedfunctie.

Het Van Gogh Museum ontwikkelt interactieve digitale lessen over het leven en werk van Vincent van Gogh. Via LessonUp en de eigen website krijgen leerlingen kunsthistorische kennis mee en worden ze gestimuleerd om creatief naar kunst te kijken. Een voorbeeld hiervan is de lessenserie 'Van Gogh en Pokémon'.



Van Gogh en Pokemon – screenshot van de les op LessonUp

Waarom LessonUp?

Bij de overstap naar volledig digitaal lesmateriaal zocht het museum een veelzijdige en toegankelijke tool, naast het aanbieden van lesmateriaal op de eigen website. Via Q42, de websitebouwer van het museum én LessonUp, is een fijne samenwerking ontstaan om deze inhoudelijk op elkaar af te stemmen. Dit bespaart tijd en budget en biedt een gebruiksvriendelijke oplossing. Het educatieteam richt zich op de inhoud, terwijl LessonUp de techniek verzorgt. Voordelen zijn het brede bereik, de interactieve werkvormen en de toegankelijkheid. Uitdagingen liggen in onderhoud en bijblijven met nieuwe functies.



Tips voor aanbieders cultuureducatie

- Reserveer voldoende tijd en geld.
- Bepaal je doelgroep en doel voordat je kiest voor een platform.
- Zorg voor onderhoud en promotie; online zetten is niet genoeg!
- Werk samen met andere culturele instellingen.
- Combineer digitaal en fysiek; lesmateriaal werkt het best in combinatie met museumbezoeken of workshops.

“Digitaal is een middel, geen doel op zich. Wij gebruiken digitale middelen omdat we denken dat het een meerwaarde heeft in het vertellen van ons verhaal. Maar er zijn ook nog steeds geweldige analoge manieren om cultuureducatie mee te bedrijven, zoals de rondleidingen in het museum of onze schilderworkshops voor verschillende doelgroepen. Het is geen kwestie van of/of, maar van en/en. En het gaat er vooral om dat je als organisatie trouw blijft aan je identiteit.”

– René van Blerk, Senior Educator Van Gogh Museum

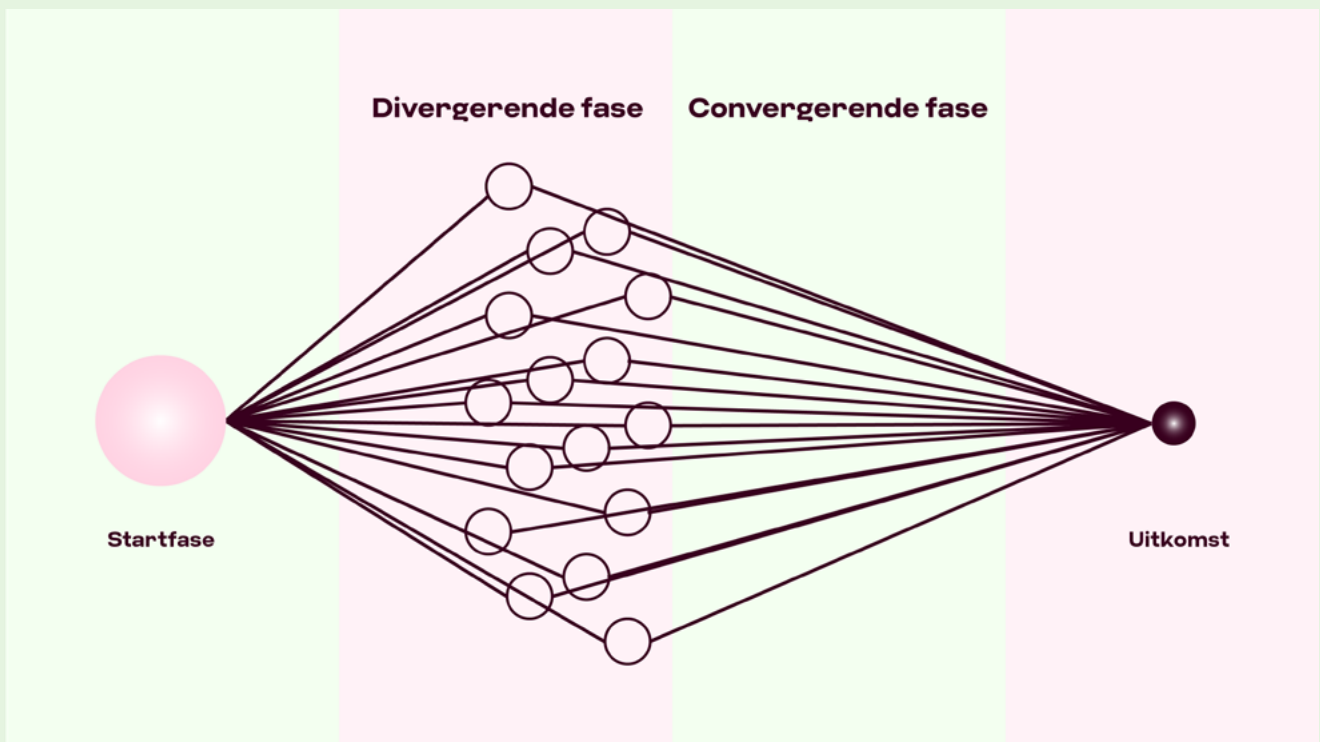
Club Zien: Een Gedeeld Kanaal op LessonUp

Club Zien is gekoppeld aan LessonUp, waar op een gezamenlijk kanaal voorbereidende en afsluitende lessen ontwikkeld worden voor de 11 deelnemende musea. Dit versterkt de museumlessen inhoudelijk en geeft Club Zien een structurele plek binnen het schoolcurriculum. Met een gezamenlijk kanaal kunnen de kosten voor het gebruik van LessonUp worden gedeeld.



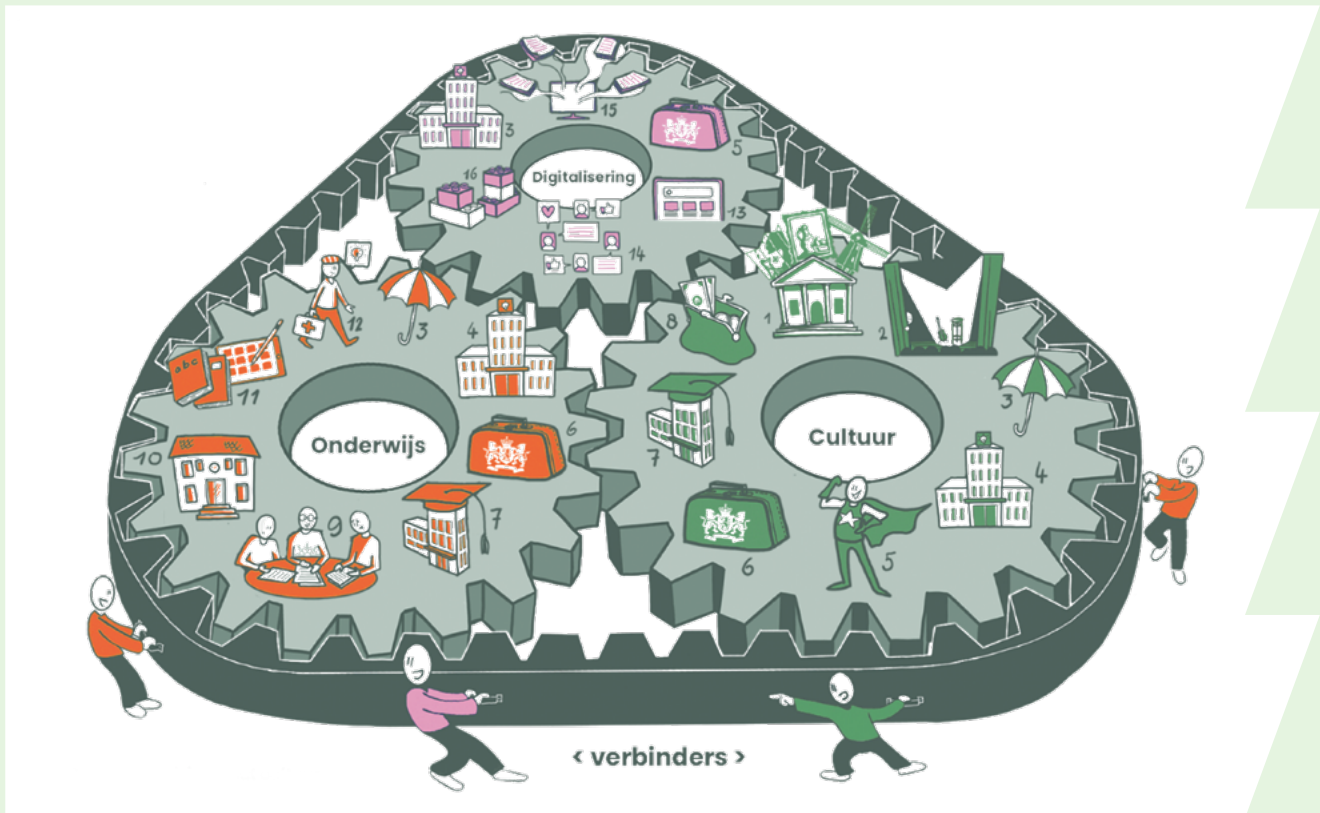
Stap 2 Plan!

Het ontwikkelen van een concept begint met divergeren: het bedenken van verschillende ideeën. Vervolgens convergeer je door je ideeën terug te brengen tot een eerste, haalbaar concept.



Conceptontwikkeling: van idee naar samenwerking

Onderwijsontwikkeling doe je niet alleen! Samenwerken is de sleutel. Onderstaande plaat laat zien hoe de sectoren cultuur, onderwijs en digitalisering elkaar versterken. Elk tandwiel bevat organisaties waarmee je kunt samenwerken.



Culturele instellingen hebben vaak de ambitie om scholen te bereiken en een waardevolle bijdrage te leveren aan het onderwijs. Ze bieden niet alleen inhoudelijke culturele kennis, maar ook inspirerende mogelijkheden voor creatieve expressie. Door kunst en cultuur in de klas te brengen, stimuleren ze de verbeeldingskracht, ontwikkelen ze artistieke vaardigheden en dragen ze bij aan het kritisch en innovatief denken van leerlingen. Bovendien kunnen samenwerkingen tussen scholen en culturele instellingen het leerproces verrijken door middel van interactieve workshops, digitale tools en praktijkgerichte ervaringen die aansluiten bij de belevingswereld van de leerlingen.

Digitale partijen zijn waardevolle partners voor culturele instellingen en scholen. Ze bieden ondersteuning bij technische vraagstukken, versterken digitale vaardigheden en helpen bij het ontwikkelen van een doordachte strategie voor digitalisering. De verbinding tussen digitalisering, cultuur en onderwijs wordt steeds sterker, waardoor samenwerking met deze partijen nieuwe mogelijkheden opent voor innovatie en interactief leren. Organisaties zoals DEN, Kennisnet, Europeana, KIA Educatie en Presentatie, Waag's Creative Learning Lab en het Netwerk Digitaal Erfgoed spelen hierin een belangrijke rol. Maar ook digitale bureaus zoals IJsfontein, Fabrique, Q42, In10, Kiss the Frog, Go Wonder en KUNSTOPJEBORD. Zij bieden expertise, tools en netwerken om digitale cultuurparticipatie en educatie naar een hoger niveau te tillen.

Samenwerking met het **onderwijs** bij de ontwikkeling van educatief materiaal is essentieel om ervoor te zorgen dat het goed aansluit bij de behoeften van docenten en leerlingen. Dit kan op verschillende manieren:

- Klankbordgroep: Een groep docenten die tijdens het ontwikkelproces meedenkt en feedback geeft. Zij beoordelen of het materiaal aansluit bij de onderwijspraktijk en testen het tijdens een pilot met leerlingen.
- Professionele Leergemeenschap (PLG): Een groep docenten en eventuele inhoudsdeskundigen die actief meewerken aan de ontwikkeling van het materiaal. Omdat dit traject intensiever is, krijgen deelnemers vaak een vergoeding voor hun inzet en deelname aan bijeenkomsten.

Het kan een uitdaging zijn om docenten te bereiken en gedurende het project betrokken te houden. Persoonlijk contact is hierin vaak de sleutel. Richt je bijvoorbeeld op een specifieke doelgroep zoals cultuurcoördinatoren of vakdocenten en formuleer een concrete vraag met een duidelijke tijdsindicatie. Dit vergroot de kans op betrokkenheid en een succesvolle samenwerking.

Verbinders spelen een belangrijke rol in het leggen van contact tussen culturele instellingen en het onderwijs. Denk hierbij aan regionale kunstencentra, intermediairs, makelaars of de penvoerders van Cultuureducatie met Kwaliteit (CmK). Hun expertise en netwerk zorgen ervoor dat kunst en cultuur een stevige plek krijgen binnen het onderwijs. Zij weten welke platforms veel gebruikt worden door docenten, onderhouden relaties met scholen en hebben vaak ervaring met het ontwikkelen van (digitaal) lesmateriaal. En ze hebben soms een makelaarsfunctie om vragen van scholen en aanbod van culturele instellingen bij elkaar te brengen. Zij kunnen daarnaast culturele instellingen met elkaar in contact brengen, wat waardevolle inhoudelijke samenwerkingen kan opleveren. Door lesmateriaal op elkaar af te stemmen wordt het voor docenten aantrekkelijker om meerdere programma's te combineren.

Samenwerken met een onderwijsbureau of zelfstandige onderwijsontwikkelaar

Heb je onvoldoende tijd of expertise om een educatief concept zelf uit te werken? Overweeg dan een samenwerking met een onderwijsbureau of een zelfstandige onderwijsontwikkelaar. Een succesvolle samenwerking begint met heldere afspraken:

- Leg verantwoordelijkheden vast: zorg ervoor dat iedereen weet wat er van hen wordt verwacht.
- Stel duidelijke doelen: bespreek de beoogde leerdoelen en gewenste resultaten.
- Communiceer regelmatig: plan vaste overlegmomenten om de voortgang te bewaken en bij te sturen waar nodig.
- Erken elkaars expertise: respecteer ieders kennis en ervaring en zorg ervoor dat de externe partij jouw visie en doelstellingen begrijpt.
- Leg afspraken schriftelijk vast: een duidelijke overeenkomst voorkomt misverstanden en zorgt voor een soepele samenwerking.
- Valueer samen: reflecteer op het proces en de behaalde resultaten om toekomstige projecten verder te verbeteren.

Een mix van digitale leervormen

Digitale leermiddelen bieden unieke mogelijkheden om cultuureducatie te verrijken. Door online/ digitaal en offline leren te combineren, ontstaat een flexibele en interactieve leerervaring. Maar welke digitale leervormen zijn er en hoe zet je ze effectief in? Hieronder een voorbeeld van enkele werkvormen en de toepassing hiervan:

- Online leren: leerlingen werken met digitale tools en lesmodules. Dit kan variëren van interactieve e-learning (24/7 beschikbaar) tot live online lessen, waarbij een culturele instelling direct in verbinding staat met de klas. Je kunt variëren in de mate waarin leerlingen zelfstandig en/of klassikaal aan de slag gaan en of het in de klas, thuis of op locatie kan worden uitgevoerd.
- Blended learning – Een mix van fysieke en digitale leeractiviteiten. Denk bijvoorbeeld aan een klassikale introductie, gevolgd door een online opdracht of virtuele tour, welke wordt afgesloten met een praktijkgerichte activiteit in de klas of bij een culturele instelling.
- Leren met digitale media: naast online leren is het ook mogelijk om offline digitale middelen in te zetten. Denk aan games of audioverhalen, waar leerlingen in de klas of tijdens een bezoek aan een museum gebruik van maken.

Checklist digitaal leermiddel:

- Sluit het middel aan bij jouw leerdoel?
- Is het AVG-proof en digitaal veilig?
- Is de applicatie toegankelijk voor het onderwijs?
- Beschikt je doelgroep over de digitale vaardigheden en devices die nodig zijn?
- Worden devices zoals telefoons toegestaan in de klas of bij een bezoek, of zijn er alternatieven?

Praktijkvoorbeeld Digitaal voorbereiden op een fysieke activiteit

Digitale tools kunnen ook worden ingezet om een fysiek bezoek of activiteit voor te bereiden. Twee voorbeelden uit de podiumkunsten:

- Voorbereiden van een theaterbezoek. Waar kom je naar binnen? Waar hang je je jas op? En wat zijn de regels van een theater? Deze vragen kunnen worden beantwoord middels een voorbereidend filmpje.
 - **Naar het Theater** is een kort animatiefilmpje, gemaakt door Frodo Kuipers (Kunstloc Brabant). In Naar het Theater wordt leerlingen op speelse manier de do's en don'ts van een theaterbezoek bijgebracht.
 - **Theater Kikker** speelt in op doelgroepen die het prettig vinden om op een prikkelarme manier een goed beeld te krijgen van het bezoek aan het theater. Via een video krijgen zij een rondleiding door het gebouw van theater Kikker.
- Lonneke van Leth Dans heeft een leerlijn ontwikkeld waarin zij (jonge) kinderen aan de hand van fysieke workshops, voorstellingen en een **online tutorial** verwondert en kennis laat maken met dans. Door het verwerken van actuele maatschappelijke thema's en verhalen in de voorstellingen wordt het jonge publiek aangesproken en aan het denken gezet.

Projectplan

Voor digitale projecten is een goed doordacht plan essentieel. Tips:

- Begroot updates. Houd rekening met aanpassingen na pilots of nieuwe technische ontwikkelingen.
- Vraag advies. Collega-instellingen delen graag hun ervaringen met begrotingen en projectplanning.

Tip!

Op zoek naar financiering voor jouw digitale project?

- **DEN Subsidiewijzer**: Ontdek financieringsmogelijkheden voor digitale transformatie in de cultuursector.
- **LKCA Overzicht fondsen**: Het LKCA biedt een uitgebreid overzicht van mogelijke subsidies en fondsen.

Praktijkvoorbeeld Online en offline leren bij het Nationaal Archief

Het Nationaal Archief combineert online en offline leren in de educatieve tentoonstelling Wie ben ik, wie was jij?. Leerlingen chatten via een tablet met historische figuren zoals Aletta Jacobs en Tula en verdiepen zich in een van de vier thema's: (1) Goed en fout in de Tweede Wereldoorlog, (2) Handel en Slavernij, (3) Van huis en haard en (4) Vecht voor je recht. In het depot gaan ze aan de hand van echte bronnen in gesprek met een archiefdocent. Aan het eind reflecteren ze op datgene wat ze hebben ervaren en de inzichten die ze hebben opgedaan.

“Het concept van Wie ben ik, wie was jij? staat nog steeds als een huis; de reacties van docenten en leerlingen zijn zeer positief. Daarom is besloten Wie ben ik, wie was jij? te continueren voor gedurende maximaal 5 jaar.”

– Ellen Loozen, educator Nationaal Archief

Werken met een klankbordgroep

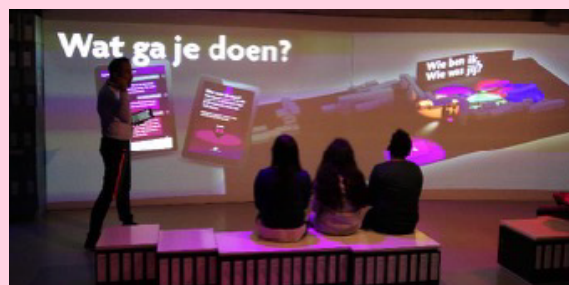
Samen met twee klankbordgroepen met daarin docenten van het primair en voortgezet onderwijs, is gewerkt aan de uitwerking van verschillende thema's, passend bij het onderwijscurriculum en de wensen vanuit het onderwijs. Aan de hand van concrete vragen werd met de docenten gesproken over de inhoud en vorm van het materiaal. Naast de klankbordgroepen was er een groep van experts betrokken bij de samenstelling van de lessen.

Ontwikkeling van het programma – een gezamenlijk proces.

Docenten hebben met veel facetten meegedacht en gekeken. Denk aan de keuze voor historische personen die uiteindelijk zijn gekozen voor de tentoonstelling 'Wie ben ik, wie was jij?'. Ook een bezoek aan het depot met de mogelijkheden om archiefstukken te bekijken was één van de wensen van de docenten. Vervolgens is het programma getest. Eerst intern en daarna met de klassen van de klankbordgroepen. Hiervoor is het busvervoer voor de groepen geregeld, evenals



'wie ben ik, wie was jij': Nationaal Archief, fotograaf Les Adu



Wat ga je doen': Nationaal Archief, fotograaf Herman Zonderland



een moment na het programma om samen met de docenten en leerlingen te evalueren. Naar aanleiding van deze bevindingen is het programma verder aangescherpt.

Tips voor aanbieders cultuureducatie

- Organiseer een klankbordgroep met docenten buiten werktijd. Bijvoorbeeld vanaf eind van de middag tot begin van de avond, met avondeten.
- Werk met docenten vanuit concrete vragen en zorg voor een goede terugkoppeling.
- Reserveer tijd en budget om het programma up-to-date te houden. Zo moest het Nationaal Archief de tablets vervangen en dat betekende ook een noodzakelijke aanpassing van de app.
- Houd het programma actueel. Denk aan vervangingen van archiefstukken, ontwikkelingen in (inclusief) taalgebruik en aansluiting zoeken bij de actualiteit.



Stap 3

Maak!

Na het bedenken en plannen start het maakproces. Hier komen creativiteit en structuur samen. Of je nu zelf lesmateriaal ontwikkelt of dit met een team doet, een goed georganiseerd maakproces en ruimte voor feedback zijn essentieel.

Iteratief werken: een cyclisch proces

Het ontwikkelen van lesmateriaal is geen lineair proces. Je start met het ontwikkelen van een eerste versie. Deze test je bij de gebruikers om het vervolgens stap voor stap te verbeteren. Soms ga je weer een stapje terug en dan weer vooruit. Dit proces noemen we iteratief werken.

Voordelen van iteratief werken:

- Je kunt al in de eerste stappen feedback verzamelen, wat latere fouten voorkomt.
- Kleine verbeteringen leiden uiteindelijk tot een sterk eindproduct.
- Je kunt flexibel inspelen op veranderingen of nieuwe inzichten.

Organiseer het maakproces

Het maakproces kent verschillende aandachtspunten. Hieronder enkele tips:

- Stel een planning op en bepaal deadlines en mijlpalen.
- Werk samen in een divers team. Betrek collega's, docenten en eventueel een digitaal expert.
- Gebruik handige planningtools zoals Trello om overzicht te houden in de taken en richt een omgeving in om documenten te delen.
- Plan regelmatig korte overleggen om voortgang te bespreken en vragen of knelpunten te behandelen.
- Probeer ook het proces leuk en creatief te houden: maak brainstormsessies interactief en vier kleine successen onderweg.

Testen: Feedback en bijstellen

Een goed digitaal leermiddel ontstaat door testen. Zie pilots niet als eindpunt, maar als een kans om te leren en te verbeteren. Laat je lesmateriaal uitproberen door een groep docenten en/of leerlingen en vraag feedback. Hoe wordt het materiaal gebruikt? Wat werkt goed en waar lopen ze tegenaan? En vervolgens: hoe werkt het als een hele klas ermee aan de slag gaat?

“Ik stel altijd de vraag wat een collega van het lesmateriaal zou vinden. Vaak vinden docenten het dan makkelijker om kritisch naar het materiaal te kijken en feedback te geven.”

– Arja van Veldhuizen, specialist cultuureducatie en directeur Stadsmuseum Woerden.

Pas je materiaal aan op basis van de inzichten uit de pilot. Dit kunnen inhoudelijke aanpassingen zijn, maar ook technische verbeteringen zoals gebruiksvriendelijkheid.

Praktijkvoorbeeld

De ontwikkeling van Any1 met een divers team

Any1 is een podcast met een interactief beeld-verhaal waarin verhalen uit WOII vanuit verschillende perspectieven samenkomen. De verhalen zijn afkomstig van diverse oorlogsbegraafplaatsen, ons erfgoed. Met perspectieven van Amerikaanse, Duitse en Sovjet-soldaten ontdekken jongeren dat iedere soldaat balanceert tussen held, dader en slachtoffer. Het lespakket is gratis voor scholen en bestaat uit een handleiding, een presentatiebestand en het Any1-dashboard voor in de klas. Het richt zich op multiperspectiviteit, historisch besef en bewustwording van cultureel erfgoed en behandelt thema's die jongeren vandaag de dag bezighouden, zoals het maken van keuzes in moeilijke omstandigheden. Het lespakket moedigt jongeren aan om kritisch te denken en hierover met elkaar in gesprek te gaan.

"Ik weet nog dat mijn stiefvader na de oorlog alle Duitsers moffen noemden en Amerikanen helden.

In mijn jeugd was alles zwart-wit. Als een oorlog langer geleden is, komen persoonlijke en verschillende verhalen uit die tijd. Any1 biedt deze diversiteit. Dat kan na 80 jaar. Zeker in deze bewogen tijd vind ik nuances belangrijk voor mijn leerlingen"

– Docent Ilja van Bilsen van Montessori College (VMBO) Arnhem

Organiseren van het maakproces

Any1 is een kosteloos, niet-commercieel project en komt enkel tot stand dankzij steun van meerdere fondsen. Voor de inhoudelijke en productionele realisatie van Any1 heeft Stichting Audio samengewerkt met organisaties zoals LKCA, de Oorlogsgravenstichting en verschillende musea en militaire begraafplaatsen in Nederland. Deze partijen fungeerden als klankbord,



Any1 tijdens een les op het Cambreur College

leverden waardevol archiefmateriaal en ondersteunden met research en PR. Dankzij het rijke archief van onze partners is een kleurrijk levensverhaal gecreëerd met onder andere toneelschrijvers en stemacteurs. Daarnaast hebben o.a. educatiebureau Komvoor en applicatie-ontwikkelaar Codemijn meegewerkt aan de realisatie van het lesmateriaal en het dashboard. Om de gelijkwaardige samenwerking te benadrukken, werden alle PR-uitingen in de huisstijl van het project gepresenteerd en gedeeld door alle betrokken partijen.

Iteratief werken

Gedurende het ontwikkelingsproces zijn concepten meerdere malen getest door jongeren en pilootscholen. Deze testfasen zorgden ervoor dat docenten en leerlingen direct input konden geven, wat leidde tot concrete verbeteringen. Zo bleek een presentatiebestand voor het digibord wenselijk om docenten te ondersteunen in het lesprogramma, wat is toegevoegd naast de handleiding. Het dashboard Any1 werd in maart 2023 gelanceerd en blijft zich ontwikkelen dankzij feedback van docenten en leerlingen. Hierdoor konden bijvoorbeeld uitbreidingen worden gemaakt, zoals nieuwe podcasts en lesmateriaal voor diverse onderwijsniveaus.

Tips voor aanbieders cultuureducatie

- Test je idee en materiaal met je doelgroep, zeker tijdens het maakproces.
- Weet welk verhaal je wilt vertellen en met welk doel: inhoud gaat voor vorm.
- Geloof in de kracht (en belang) van samenwerking en cultuur. Samenwerken met meerdere disciplines en vakgebieden is spannend, maar ook leerzaam in je eigen groei. Het maakt het eindresultaat rijker.

Ruim 70 middelbare scholen in Nederland werken met Any1. Dit innovatieve lespakket biedt verhalen waarin jonge mensen zelf aan het woord komen en daardoor zeer herkenbaar zijn: verhalen die blootleggen hoe kostbaar onze vrijheid is.



Stap 4 Publiceer!

Je hebt prachtig digitaal lesmateriaal ontwikkeld voor het primair of voortgezet onderwijs. Nu komt de volgende uitdaging: hoe zorg je dat leraren en leerlingen jouw aanbod gemakkelijk kunnen vinden én gebruiken? Dit vraagt niet alleen om slimme publicatiestrategieën, maar ook om duidelijke communicatie over wat jouw materiaal hen biedt.

Publiceren

Leraren zoeken vaak naar lesmateriaal op specifieke platforms en via betrouwbare partners. Zorg ervoor dat jouw materiaal zichtbaar is waar zij al actief zijn:

- Publiceer je lesmateriaal op platforms zoals LessonUp, Wikiwijs of regionale initiatieven zoals Reizen in de Tijd of projectpagina's van verbinders zoals Kunst Centraal. Dit zijn plekken waar veel leraren al inspiratie zoeken.
- Overweeg of je jouw materiaal via een educatieve uitgeverij wilt verspreiden (betrek hen dan al vanaf de eerste fase bij de ontwikkeling) of zelf in beheer wilt houden. Beide hebben voor- en nadelen: uitgeverijen bieden meer bereik, maar eigen beheer geeft je meer controle.

Communiceren

Vindbaarheid gaat verder dan publiceren; het draait ook om gerichte communicatie. Leraren worden overspoeld met aanbod, dus laat in één oogopslag zien waarom jouw materiaal relevant is. Geef meteen antwoord op de belangrijkste vragen van leraren, zoals het niveau of leerjaar waar het materiaal bij aansluit, de onderwerpen of leerdoelen die erin terugkomen en hoeveel tijd het kost om het voor te bereiden en uit te voeren.

Voor de vindbaarheid kun je communiceren via online en offline kanalen.

- Deel je materiaal via Instagram, Facebook en LinkedIn en sluit aan bij actieve groepen, zoals vakdocentengroepen op Facebook.
- Maak gebruik van je eigen nieuwsbrief, maar overweeg ook die van regionale partners of bovenschoolse schoolbesturen.
- Verbindende organisaties zoals kunstencentra, erfgoedhuizen, Cmk-penvoerders en andere intermediairs hebben over het algemeen een breed netwerk in het onderwijs. Zij kunnen jouw materiaal onder de aandacht brengen bij cultuurcoördinatoren en docenten. Maak hen enthousiast over jouw aanbod en zoek samen naar manieren om het via hun kanalen te delen.
- Daarnaast zijn er nog verschillende impresariaten met schoolaanbod, waaronder de samenwerkende organisaties Uit de Kunst en Kleinkunstig.
- Publiceer een artikel of advertentie in vakbladen zoals Kleio en online publicaties zoals DEN, LKCA, Theaterkrant en Dans Magazine.



Tip!

Vraag leraren waar zij hun inspiratie vandaan halen en speel daarop in. Zijn er hashtags of specifieke groepen die populair zijn in hun doelgroep?



Praktijkvoorbeeld Carnaval der Dieren

Een samenwerking tussen het Koninklijk Concertgebouworkest en Stichting Follow a Muse, de makers van het online cultuureducatie platform KUNSTOPJEBORD.

Carnaval der Dieren is een digitaal lespakket voor de groepen 1-2, waarin dieren en muziek samenkomen. Met speelse activiteiten zoals memory, een interactieve dierenoptocht en luisteropdrachten ontdekken de jongste leerlingen de fantasievolle wereld van klassieke muziek. Door middel van geanimeerde illustraties en interactieve spelletjes maken ze kennis met het symfonieorkest en leren ze over de instrumenten en de muziek van componist Camille Saint-Saëns. Het lespakket is ontworpen voor het digibord, waarmee zowel klassikaal als individueel gewerkt kan worden. Het is een vorm van blended learning, waarbij het digitale materiaal op het digibord kan worden afgespeeld en bediend, maar leerlingen analoog werken met uitgeprinte werkbladen. Het enige wat scholen nodig hebben, is een digibord en een stabiele internetverbinding.

“Laat online en live elkaar versterken: Door het digitale lesmateriaal (van o.a. Carnaval der dieren-red.) zitten onze schoolconcerten ook meteen vol.”

– Lili Schutte, Manager Educatie en D&I bij het Koninklijk Concertgebouworkest

KUNSTOPJEBORD

Het Koninklijk Concertgebouworkest heeft het digitale lesmateriaal van Carnaval der dieren samen ontwikkeld met non-profit Stichting Follow a Muse, de makers van KUNSTOPJEBORD. Beide partijen hebben dezelfde missie: zoveel mogelijk kinderen op een onvergetelijke manier kennis laten maken met kunst & cultuur. Stichting Follow a Muse heeft veel ervaring met het bedenken, ontwikkelen testen en finetunen van digitaal lesmateriaal voor muziek, dans, beeldende vorming en erfgoed. Follow a Muse werkt altijd samen met gerenommeerde culturele



Kunst op je bord, Carnaval der dieren. Uitgeverij Follow a Muse en Koninklijk Concertgebouworkest



instellingen én met scholen. Het digitale lesmateriaal op **KUNSTOPJEBORD** is online gratis beschikbaar voor het onderwijs dankzij donateurs en subsidiënten en heeft een bereik van ruim 4.000 basisscholen in Nederland en Vlaanderen.

Publiceren en Communiceren

Voor de marketingcommunicatie van Carnaval der dieren werken het Concertgebouworkest en Stichting Follow a Muse samen. Omdat Carnaval der dieren onderdeel is van een reeks van vijf digitale lespakketten voor muziek, die samen een doorlopende leerlijn vormen voor alle groepen van de basisschool, leidt gebruik van Carnaval der dieren vaak tot gebruik van andere lespakketten in de reeks. De reeks wordt blijvend onder de aandacht gebracht op het platform KUNSTOPJEBORD en op de site van het Concertgebouworkest en profiteren zij op die manier van elkaars bezoekers. Het aanbod wordt daarnaast onder de aandacht gebracht via free publicity, advertenties in vakbladen, het scholenprogramma van het Koninklijk Concertgebouworkest, regionale en lokale kunstcentra en via presentaties op educatieve bijeenkomsten.

Concrete tips voor succesvol digitaal lesmateriaal

- Zorg voor een nauwe samenwerking met scholen en test uitgebreid en op meerdere momenten of het materiaal aansluit bij de lespraktijk en digitaal toegankelijk is voor het onderwijs.
- Verlies je niet in digitale, innovatieve hoogstandjes maar zet didactische kwaliteit én aansluiting bij de dagelijkse lespraktijk op de eerste plaats, zodat leerkrachten het materiaal ook echt kunnen gebruiken.
- Combineer digitaal leren met een live ervaring zoals een concert of workshop, zodat leerlingen muziek niet alleen horen, maar ook beleven.
- Schakel educatieve (digitale) ontwikkelbureaus in, zodat je niet zelf het wiel opnieuw hoeft uit te vinden.



Stap 5

Evalueer!

Gefeliciteerd! Je lesmateriaal is ontwikkeld en gepubliceerd, maar... daarmee ben je er nog niet. Om relevant en effectief te blijven, is regelmatig evalueren en aanpassen essentieel. Deze stap helpt je niet alleen om je materiaal te verbeteren, maar ook om inzicht te krijgen in de impact ervan en rapportages voor fondsen en andere stakeholders op te stellen.

Evalueren

Evalueren draait om drie kernvragen:

- **Inhoud:** Bereikt je lesmateriaal de gestelde doelen? Sluit het aan bij de behoeften van docenten en leerlingen?
- **Werking:** Functioneert alles technisch zoals bedoeld? Zijn de links actief en werkt het materiaal op alle devices?
- **Proces:** Hoe verliep de samenwerking met partners en het budgetbeheer? Zijn er lessen voor toekomstige projecten?

Er zijn verschillende manieren om te evalueren. Vraag bijvoorbeeld aan leraren en leerlingen hoe ze jouw materiaal gebruiken. Dit kan via een enquête, een korte feedbackronde na een les, of door een les live bij te wonen. Het observeren van leerlingen bij het gebruik van jouw materiaal levert veel op. Of organiseer een (online) evaluatiesessie met docenten en collega's. Verder zijn er mogelijkheden om via statistieken van je website of platform te kijken hoe vaak je lesmateriaal wordt gedownload en hoe vaak er op de website wordt gekeken. Dit geeft waardevolle inzichten om je aanbod te optimaliseren.

Houd je materiaal actueel en gebruiksvriendelijk

Digitale lesmaterialen hebben onderhoud nodig om relevant en technisch betrouwbaar te blijven. Niets vervelender dan bijvoorbeeld klikken op een link die niet werkt. Shortlinks bieden de oplossing. Hiermee zorg je dat de links blijven werken, ook als een docent een pdf of PowerPointpresentatie al heeft gedownload. Je kunt met een shortlinkdienst namelijk de achterliggende paginalink aanpassen, zonder dat de korte link in het document verandert. Controleer eens per kwartaal of half jaar of alle lange links nog werken en pas ze eventueel aan in de shortlinkdienst. Zo blijft de link in je digiles of pdf altijd werken.

Zorg er ook voor dat je lesmateriaal inhoudelijk up-to-date blijft. Check bijvoorbeeld jaarlijks of het nog past bij curriculumveranderingen of nieuwe trends in onderwijs en technologie en voeg nieuwe bronnen of voorbeelden toe om het materiaal fris en aantrekkelijk te houden.



Impact monitoren

Fondsen, partners en collega's willen vaak weten welke impact jouw lesmateriaal heeft gehad. Hoeveel docenten en leerlingen hebben je materiaal gebruikt? Waar wordt het materiaal het meest ingezet? En wat heeft het materiaal hen opgeleverd? Monitoring helpt je niet alleen te rapporteren, maar biedt ook inspiratie voor nieuwe projecten. Verzamel je data en feedback in overzichtelijke rapportages. Dit toont niet alleen de resultaten van je project, maar versterkt ook de relatie met subsidieverstrekkers.



Meer lezen over het meten en monitoren van impact?

- In de workshop '[Impact denken en meten](#)' leer je wat impact denken inhoudt en hoe impactmeting werkt in zowel een fysieke als digitale context.
- [Lees hier ook het artikel: 'Wat is impact? De betekenis en het belang van impact voor cultuur'](#).



Praktijkvoorbeeld Cultuursnack

Cultuursnack is een gratis online platform met leerzame, culturele tussendoortjes voor het basis- en voortgezet onderwijs, het taalonderwijs en zorginstellingen. De snacks zijn direct inzetbaar op een smartboard of tablet, zonder voorbereidingstijd. Dit maakt ze ideaal als gespreksstarter of korte inspiratiebron.

“Ik gebruik de cultuursnack als snelle korte inspiratie voor mijn groep 8 waardoor ze verbreden op cultureel vlak.”

– Leerkracht basisonderwijs



Cultuursnack in de klas, juf met leerlingen,
foto Valerie Spanjers

Evalueren en monitoren

De makers evalueren en monitoren cultuursnack op een aantal manieren: ‘We testen nieuwe snacks vooraf met gebruikers en verzamelen we feedback via enquêtes (platform survicate). Verder is in het platform een teller gebouwd die bijhoudt hoe vaak de menu’s en snacks worden bekeken per maand/jaar en ontvangen we via Google Analytics geanonimiseerde data die inzicht geeft in het gebruik van de snacks, zoals welke snacks populair zijn en waar gebruikers afhaken’. Daarnaast wisselen de ontwikkelaars van de cultuursnacks onderling kennis uit en wordt samengewerkt met Pabo-studenten die snacks testen en evalueren.

Materiaal up-to-date houden

De ontwikkelaars hebben vaak goed contact met de gebruikers van hun snacks. Ze promoten hun cultuursnacks via eigen kanalen als nieuwsbrieven, websites en sociale media en spelen daarbij in op actuele thema’s: ‘Eén keer per jaar doen we een gezamenlijke promotiecampagne om een bepaalde doelgroep te bereiken. We staan als tip op de website van LOWAN (Ondersteuning onderwijs nieuwkomers), we geven demonstraties op scholen, bij lokale cultuurmarkten en zorgen dat cultuurmakelaars het platform kennen. Door deze intensieve contacten kunnen we goed inspelen op de behoefte van gebruikers. Verder is het op ons platform heel makkelijk om aanpassingen te doen, waardoor linkjes die niet meer werken of afbeeldingen die verouderd zijn gemakkelijk kunnen worden aangepast’.



Tips voor aanbieders cultuureducatie

- Ken je doelgroep. Zorg dat je je online programma test en pas je programma aan op de belevingswereld (en het niveau) van je gebruikers.
- Vraag feedback aan je gebruikers in een persoonlijk gesprek of via online survey op de website.
- Verzamel statistieken die inzicht geven in het gebruik van je programma. Als een onderdeel niet gevonden of gebruikt wordt, kan dit een reden zijn om het programma te herzien of aan te passen.
- Check maandelijks of links naar externe websites, of YouTube videos die embedded zijn, nog wel werken.
- Een online programma is nooit af. Zorg dat je blijft door ontwikkelen zodat het programma en de applicatie actueel en bruikbaar blijven.



DEN kennisinstituut Cultuur & Digitale Transformatie, CC BY 4.0
tekst en redactie: Marit Benes & Arja van Veldhuizen

Juni 2025

den.nl

DEN