

Workshop



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Naar een badging systeem

ONTWIKKELINGSSTAPPEN

- Analyseer de site, de plaats, het gebied, de context
- Bepaal de inhoud, het domein, de thema's binnen welke u competentieontwikkeling mogelijk wilt maken
- Bepaal de indicatoren van die competenties (waaraan kunt u zien of iemand die competenties heeft)
- Ontwikkel activiteiten, taken of opdrachten die de deelnemers motiveren en activeren
- Ontwerp taken/opdrachten die de competentie die u in gedachten hebt kunnen bevorderen
- Ontwerp taken die de beoogde competenties zichtbaar maken
- Ontwerp opdrachten die het niveau van competentie duidelijk maken



Mogelijke aandachtspunten



De sociale dimensie van een bezoek aan de site

Communicatie tussen generaties

Stimuleer een inbreng vanuit de bezoekers

Stimuleer constructief leren (ontdekken, iets maken, iets uploaden, iets delen, etc.)

Help de bezoekers van hun bezoek een verhaal te maken

Maak van het bezoek een betekenisvolle ervaring voor bezoekers

Biedt een zinvolle en tastbare herinnering



En nu concreet

Maak het badges overzicht

Selecteer en ontwikkel concrete badges

Digitaal of ?

Ontwikkel de (digitale) opdrachten

Bevorder dialoog waar mogelijk/zinvol

Biedt feedback waar gewenst en zinvol

Regel de logistiek van badging



Creër je eigen Badgestraject. Welke badge kunnen mensen verdienen in jouw museum, park of tentoonstelling? Koppel jezelf aan andere sites en leg de basis van een netwerk.

Start jouw scenario vandaag.

BADGES Actieveld

Beschrijving van je cultureel of natuurlijk erfgoed, je museum, je tentoonstelling = de context (alleen kernpunten a.u.b.):

1. Korte samenvatting
2. Doelstellingen /missie
3. Inhoud
4. Doelgroep(en)
5. Activiteiten
6. Materiaal/mensen nodig

BADGES leeromgeving

Beschrijving van wat kan en zal geleerd worden (alleen kernpunten a.u.b.):

1. Korte samenvatting
2. Inhoud
3. Leerdoel(en) (algemene lijst van welke doelen en competenties (*zie bijlage*) bereikt zouden moeten worden)
4. Competentiekolommen aanvullen
 - Hoe kennis verwerven over de materie (kennis)
 - Mogelijke leeractiviteiten (vaardigheden/kunnen)
 - Welke waarden en gevoelens worden opgeroepen (attitude)

Vul de tabel met 3 mogelijke niveaus van competentieontwikkeling aan.

	Knowledge	Capabilities/Activities	Emotions/Attitudes/Values
Expert			
Medium			
Basis			



Competence

A competence is the ability to apply a synthesis of **knowledge**, **skills** and **attitudes** in a particular situation, and with a particular quality.



Included in any competence

(EU reference framework, 2007)

1. **Critical thinking** (considers alternatives)
2. **Creativity** (invents new actions or things)
3. **Initiative** (sees opportunities, takes them)
4. **Problem solving** (acts strategically, finds new solutions)
5. **Risk assessment** (estimates risks before taking actions)
6. **Decision making** (identifies what decisions and makes them)
7. **Constructive management of feelings** (Keeps up the good spirit)
8. **Adequate use of resources** (knows when to make use of expertise)
9. **Effectiveness** (accomplishes what needs to be done)
10. **Impact** (makes things happen)



Competence oriented learning

- Active learning
- Experiential learning
- Contextualized learning
- Explorative learning
- Collaborative learning
- Constructive learning
- Personalized learning
- Reflective learning

PLATO Universiteit Leiden



Distinctive features

- Intriguing themes/issues
- Learning environments
- Challenges
- Dilemma's
- Learning by doing
- Learning by experiencing
- Learning by creating
- Learning by reflecting
- Learning by sharing

PLATO Universiteit Leiden