

# VOORBEREIDING EN VERWERKING VAN EEN BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM

LESMAF VOOR LEERKRACHTEN IN DE  
3DE GRAAD SECUNDAIR ONDERWIJS ASO



**IM**  
INDUSTRIE  
MUSEUM

# INHOUD

## DEEL 1: VOOR JE BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM

a)	Kennismaking met het Industriemuseum	3
	• Wat is het Industriemuseum?	3
	• De tentoonstelling 'Over mensen en machines' in het Industriemuseum	4
	• Praktische tips en informatie voor het museumbezoek	5
	• Museumregels	5
	• Aansluiting bij de eindtermen	5
b)	Kennismaking met het industriële verleden	6
	• Opbouw en inhoud van de tentoonstelling 'Over mensen en machines'	6
	• Actieve opdrachten als voorbereiding op het museumbezoek	9

## DEEL 2: NA JE BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM

a)	Verwerking van het bezoek	14
	• Reflectief: kringgesprek	15
	• Actief: aanvullende opdracht voor in de klas	15
	Bijlage: eindtermen en ontwikkelingsdoelen	20

Beste leerkracht,

Binnenkort bezoek je het Industriemuseum samen met jouw klas. In het industriemuseum ontdekken jullie het verhaal van **mensen en machines** en hoe die de wereld rondom ons veranderen.

Deze lesmap helpt jou als leerkracht op weg om jullie bezoek nog boeiender en actief te maken. Deze map telt **twee** grote **delen**: een deel 'voor je bezoek aan het Industriemuseum' en een deel 'na je bezoek aan het Industriemuseum'.

In het **deel 'voor je bezoek'** vind je eerst **achtergrondinformatie** over het museum, het museumgebouw en de tentoonstelling '*Het verhaal van mensen en machines*'. Daarnaast staat hier ook algemene en **praktische informatie** over het museum en het bezoek. Dit is handig voor jou als leerkracht, maar ook voor je leerlingen: overloop met hen wat een 'Industriemuseum' is, hoe het bezoek zal verlopen en de museumregels.

Vervolgens staan in dit deel ook concrete **opdrachten** om jouw klas alvast kennis te laten maken met het industrieel verleden, en op een actieve manier meer te weten te komen over textiel(geschiedenis). In de bijlage die bij dit deel hoort, staan de **eindtermen** en **ontwikkelingsdoelen** die aan dit bezoek gekoppeld kunnen worden.

Tijdens het bezoek zelf ontdekken de leerlingen het Industriemuseum en de tentoonstelling op een **actieve** en **ervaringsgerichte** manier. Ze leren er over **materieel** en **immaterieel erfgoed**, met o.a. een universeel verhaal gebracht door twaalf personen, het topstuk Mule Jenny, een werkende stoommachine ... .

Wat in het **deel 'na je bezoek'** staat, dient als verwerking. Reflecteer aan de hand van dit deel met je leerlingen over wat ze van het bezoek aan het Industriemuseum vonden. Je vindt hier ook nog een aantal actieve opdrachten die je na het bezoek in de klas kan doen.

Alvast veel plezier hiermee en tot binnenkort in het Industriemuseum!

P.S.: Ging je aan de slag met dit lespakket en bracht je een bezoek aan het museum? Deel gerust jouw ervaringen via [info@industriemuseum.be](mailto:info@industriemuseum.be) of 093236520. Van jouw feedback, suggesties en opmerkingen kunnen we veel leren!

# DEEL 1:

## VOOR JE BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM



## INLEIDING: WAT IS HET INDUSTRIEMUSEUM?

*In dit deel kom je ook alvast een aantal opdrachten tegen die je kunt doen als kennismaking met het Industriemuseum.*

Voor sommige van jouw leerlingen is het misschien de eerste keer dat ze een museum bezoeken. Daarom kan het goed zijn om even stil te staan bij **wat een museum** nu juist is.

Vraag eerst aan je leerlingen wie al eens een museum bezocht heeft. Welk museum was dit? Wat was er te zien? Wat deden ze in het museum? En wat vonden ze van dat museumbezoek?

Haal dan eventueel de onderstaande 'definitief' aan:

In een **museum** worden voorwerpen, verhalen, kunstwerken verzameld, bewaard, onderzocht en getoond aan publiek. Musea zijn er in alle soorten en maten.

Een museum bewaart een **museumcollectie**. Een **verzameling** of een **collectie** is een geheel van zaken (voorwerpen, verhalen, kunstwerken ...) die bij elkaar horen.

### **OPDRACHT: STELLINGENSPEL**

Om **vooroordelen over musea** die sommige leerlingen mogelijk hebben vooraf ter sprake te brengen, kan je het volgende **stellingenspel** met hen spelen. Dit is ook een goed moment om meteen de **museumregels** aan te halen. Vertel naast wat niet mag zeker ook wat wel mag in het museum. Probeer dan ook samen te achterhalen waarom deze regels er zijn. Leg uit waarom iets mag of niet mag.

- Leg uit dat je als leerkracht enkele stellingen over het museum zal zeggen. De leerlingen kunnen het met deze stelling eens of oneens zijn: als ze het ermee eens zijn, moeten ze bv. links in de klas gaan staan, als ze het er niet meer eens zijn, moeten ze rechts in de klas gaan staan.
- Laat de leerlingen na iedere stelling aan het woord om hun mening te beargumenteren. Ze kunnen ook proberen de leerlingen met een andere mening proberen overtuigen en hen naar hun kant proberen te doen 'overlopen'.
- Mogelijke stellingen zijn:
  - Het is niet nodig om 'life' naar een museum te gaan, want je kan alle informatie ook vinden op je computer.
  - Naar een museum gaan is saai.
  - In een museum mag je niet praten.
  - Wat in een museum staat, mag iedereen aanraken: het is toch al oud en versleten.
  - In een museum mag je niet eten en drinken.
  - Een museumbezoek is enkel iets om met de klas of in schoolverband te doen.

*Tip: Bekijk eventueel nog dit filmpje met je leerlingen. Hierin worden de museumregels op een ludieke manier uitgelegd: <https://www.youtube.com/watch?v=rDte45Cevhk&feature=youtu.be>.*

In het Industriemuseum wordt het verhaal van de **industriële geschiedenis** getoond en verteld, aan de hand van werktuigen en machines uit het industrieel verleden (1650 - na 1950) en persoonlijke verhalen en voorwerpen van mensen die dit verleden meemaakten.

Het gebouw van het Industriemuseum is een **oud fabrieksgebouw**: tot 1975 was hier de **katoenspinnerij** Desmet-Guequier. De zaal waarin nu de hoofdtonoonstelling te zien is – en die je dus ook zal bezoeken met je klas – was een fabriekshal, vol luide machines. Hardwerkende arbeiders reden er rond met karretjes gevuld met bobijnen. Vandaag ruik je in die zaal nog steeds de **geur van machineolie**. De **oude fabrieksvloer** en het typische **zaagtanddak** (in de vorm van zaagtanden) van dit gebouw zijn vandaag de 'stille getuigen' van het bruisende textielverleden!

In het Industriemuseum komt de geschiedenis van de industriële samenleving tot leven. Dit maakt van het museum een waardevolle plek om samen naar het verleden, het heden en de toekomst te kijken en hierover in gesprek te gaan.

Ook een museum verandert doorheen de tijd. Het vroegere MIAT (Museum voor Industrie, Arbeid en Textiel) is nu het INDUSTRIEMUSEUM. Vandaag kijken we anders naar het verleden dan tien of twintig jaar geleden. Onze kennis over de geschiedenis verandert namelijk doorheen de tijd. En in de toekomst zullen we allicht opnieuw anders denken over het museum en de inhoud.



#### OPDRACHT: INDUSTRIEMUSEUM ANNO 2068

- Laat de leerlingen een **nieuwe naam bedenken** voor het **Industriemuseum van 2068**.
- Vraag hen welke dingen volgens hen in het Industriemuseum van de toekomst te zien zullen zijn?
- Vraag hen of beroepen die er nu zijn misschien in de toekomst zullen veranderen, of verdwijnen?

## DE TENTOONSTELLING 'OVER MENSEN EN MACHINES' IN HET INDUSTRIEMUSEUM

In de tentoonstelling *'Over mensen en machines'* – op de vijfde verdieping van het Industriemuseum – ontdek je alles over **mensen en machines**, en hoe die de wereld rondom ons veranderden. Je krijgt het verhaal van Gent als industriestad, in een brede nationale en internationale context, te zien en te horen. Dit verhaal wordt **verteld door twaalf personen**, die geboren zijn tussen 1660 en 1965. Zij vertellen hoe het was om toen te leven en te werken.

Ook de machines, die in het leven van deze personen een grote rol speelden, zijn hier tentoongesteld. Aan de hand van een (deels werkende) opstelling met o.a. een stoommachine, een dieselmotor, een metaalzaag en een naaitafel wordt de evolutie in machines en in het opwekken van energie getoond.



#### OPDRACHT: INTERVIEW

In het Industriemuseum komen de leerlingen te weten hoe het was om vroeger te werken. Er worden in het museum veel mondelinge bronnen getoond: in enkele filmpjes bv. vertellen en getuigen mensen over hoe het was om in de oude textiel fabrieken te werken.

- Geef de leerlingen de opdracht om iemand die werkt en die ze kennen (bv. papa, mama, tante, peter ...) enkele vragen te stellen over hun werkleven. Geef hen ook enkele mogelijke vragen mee ter inspiratie:
  - Waar werk je? Wat voor werk doe je?
  - Hoe ziet een gemiddelde werkdag eruit voor jou?
  - Hoe oud was je toen je begon te werken?
  - Hoe vind je het om dit werk te doen?
- Om het interview te documenteren, kan je eventueel aan de leerlingen vragen om het op te nemen, bv. via een opname-app met een smartphone, of via de filmfunctie op een tablet.

## PRAKTISCHE TIPS EN INFORMATIE VOOR HET MUSEUMBEZOEK

De actieve rondleiding in de tentoonstelling duurt 90 minuten (1,5 uur). Zorg ervoor dat je met je klas tijdig aankomt in het Industriemuseum. Reken best wat extra tijd in voor het weghangen van de jassen, het opbergen van de jassen en een toiletbezoek.

Hou er rekening mee dat de groep per gids niet groter mag zijn dan 20 leerlingen. Als de groep groter is, kan het namelijk krap worden in de tentoonstellingszaal. Er kunnen maximum 3 groepen (van max. 20 personen) tegelijk een rondleiding krijgen in de tentoonstellingszaal.

Een klasbezoek kan je elke dag boeken tijdens de openingsuren van het museum: maandag t.e.m. vrijdag tussen 9 uur en 17 uur.

Een rondleiding reserveren, doe je online, via het online reservatieformulier op <https://www.industriemuseum.be/nl/secundair-onderwijs>.

De prijs voor de gids bedraagt €75. De toegang tot het museum is gratis tot 18 jaar. Voor meer informatie kan je mailen naar [info@industriemuseum.be](mailto:info@industriemuseum.be) of bellen naar +32 (0)9 323 65 00.

In het Industriemuseum zijn er in de Textielafdeling (3de verdieping) nog werkende weefgetouwen te zien. Er zijn dagelijks demonstraties aan de weefgetouwen op deze uren:

Maandag van 9.30 tot 12.00 uur - 12.30 tot 15.00 uur  
Dinsdag van 9.30 tot 12.00 uur - 12.30 tot 16.00 uur  
Woensdag gesloten  
Donderdag van 9.30 tot 12.00 uur - 12.30 - 16.00 uur  
Vrijdag van 9.30 tot 12.00 uur - 12.30 tot 15.00 uur  
Zaterdag /  
Zondag van 10 tot 13 uur

Als je deze graag wil bekijken, kan je dit aangeven op het reservatieformulier.

## AANSLUITING BIJ DE EINDTERMEN

Het educatieve programma (lesmap voor in de klas ter voorbereiding en verwerking van het bezoek + actieve rondleiding in de tentoonstelling) van het Industriemuseum kan in verschillende lessen in de **derde graad** van het **secundair onderwijs** ingepast worden:

- **ASO**: in de vakken geschiedenis, godsdienst, zedenleer, aardrijkskunde, Nederlands, economie en lessen over burgerschap.
- **TSO**: in de vakken geschiedenis, godsdienst, zedenleer, aardrijkskunde, Nederlands, maatschappelijke vorming en lessen over burgerschap.
- **BSO**: in het kader van het Project algemene vakken.

De inhoud van het educatieve programma is **afgestemd op** de geldende **eindtermen** voor de hoger vermelde vakgebieden, alsook op de **ontwikkelingsdoelen** en de **vakoverschrijdende eindtermen** (VOETen). Een aantal concrete leerplandoelstellingen van het GO! Onderwijs waarbij dit educatieve programma aansluit, vind je in bijlage. Dit is uiteraard geen volledige lijst; ook bij verschillende doelstellingen uit de andere onderwijsnetten sluit dit programma aan. Kijk zelf welke doelstellingen voor jouw klas het beste kunnen gekoppeld worden aan dit programma.

# OPBOUW EN INHOUD VAN DE TENTOONSTELLING 'OVER MENSEN EN MACHINES'

*In dit deel lees je hoe de tentoonstelling 'Over mensen en machines' is opgebouwd en wat erin aan bod komt. Je kunt deze tijdslijn meegeven aan je leerlingen en ze samen met hen al eens overlopen. In de kaders staan telkens suggesties voor vragen die je je leerlingen erbij kan stellen. Als leerkracht lees je dit best ook al eens door, voor je aan de actieve opdrachten met de leerlingen begint.*

Het historische verhaal in de hoofdtentoonstelling 'Over mensen en machines' is verdeeld over vier modules, waarin telkens drie kroongetuigen centraal staan. Sommigen van hen zijn nog in leven. Van anderen werd het verhaal door een afstammeling verteld, of op basis van archiefbronnen onderzocht en gereconstrueerd. Eén van de getuigen is **Lieven Bauwens**, die tot een icoon van de industriële revolutie is geworden. Maar ook minder bekende verhalen worden in de tentoonstelling belicht. Zoals dat van **dokwerker César Van De Rostyne**, die het katoen uit Rusland en Amerika in de Gentse haven zag toekomen. Je maakt ook kennis met **Juliana De Corte**, die als 12-jarig meisje in de vlasfabriek werkte. Een ander verhaal is dat van **Mohammed Ahaddour**, die eerst in de textiel werkte net als zijn vader, maar in de jaren 1980 gepassioneerd raakte door informatica.

Verder is het verhaal dat in de tentoonstelling verteld wordt **drielagig**:

1. Het is een **Gents** verhaal: over de stad en de vele textiel fabrieken.
2. Het is een **Belgisch** verhaal: over de arme boeren die naar de stad trekken, naar fabrieken in de stad of Waalse steenkoolmijnen.
3. Het is een **internationaal** verhaal: over een wereld die steeds meer globaliseert.

## TIJDSLIJN: DE TENTOONSTELLING IS OPGEDEELD IN DE VOLGENDE PERIODES:

### 1650-1800

Boeren, boeren en nog eens boeren. Het merendeel van de bevolking leeft van het land. In Vlaanderen en het westen van Brabant zijn het vooral **arme keuterboeren** die een klein lapje grond huren en bewerken. Overleven, daar draait het in de meeste gezinnen om. 's Avonds en in de wintermaanden werken de boerenfamilies thuis aan hun **spinnewiel en weefgetouw**. Moeders en dochters spinnen het vlas tot draad, vaak uren aan een stuk. Vaders en zonen weven het dan weer tot lijnwaad. Zo maken de boeren meters en meters linnen, die de handelaar opkoopt. De Gentse Vrijdagmarkt is het kloppende hart van de Vlaamse textielhandel. Vooral in Spanje en haar kolonies zijn de stoffen erg gegeerd.

Ondernemers richten in de stad grote **ateliers** op, waar ze de productie centraliseren. Maar alles is nog handwerk. Om de werktuigen aan te drijven is er alleen natuurlijke kracht: wind, water of de spierkracht van mens en dier.

Mogelijke vragen die je kan stellen:

- Hoe ervaren de leerlingen de sociaal-economische situatie vandaag in België? Is er volgens hen sprake van grote ongelijkheid of niet?
- Op welke manier tonen mensen vandaag dat ze rijk zijn of het goed hebben? Vinden de leerlingen het belangrijk om dit te tonen?

### 1800-1870

**Katoen** wordt koning. Mensen dragen tot dan kledij uit wol en linnen. Maar de Indische katoenen stoffen worden razend populair. Britse ondernemers nemen de wereldwijde handel en productie van katoen in handen. **Stoomkracht, technische verbeteringen en nieuwe machines** drijven de volumes en winsten op.

De industriële revolutie sijpelt door naar andere delen van Europa. Gentenaar **Lieven Bauwens** smokkelt machines over naar het vasteland en richt er textiel fabrieken op. In een mum van tijd is ook Gent een **industriestad** met rokende schoorstenen en fabrieken vol kabaal. Met karren en stoomtreinen vol Waalse steenkool, en een massa werkvolk. Heel wat gezinnen zien hun leven veranderen.

**Migratie** is voor veel werkloze boeren de enige uitweg om te overleven. De industrie trekt aan. Vrouwen en kinderen gaan mee aan de slag in de fabriek. Hoe meer werkende gezinsleden, hoe meer brood op de plank. Arbeiders wonen opeengepakt in **beluiken**, een wirwar van steegjes met kleine, vochtige woningen. De armoede is schrijnend. Het verzet van de arbeiders groeit.

Mogelijke vragen die je kunt stellen:

- Wat denken je leerlingen over kinderarbeid?
- Vanaf wanneer is er sprake van kinderarbeid? Zou je als kind of jongere zelf het beslissingsrecht moeten kunnen hebben of je zou willen werken?
- Kennen ze hedendaagse voorbeelden van kinderarbeid?

### 1870-1950

**De industrie dijt uit.** België ontpopt zich tot de vijfde economische grootmacht ter wereld. Textiel en machines uit Gent kennen wereldfaam. Wetenschap en industrie vinden elkaar en nieuwe uitvindingen zien het licht. Betere communicatie- en transportmiddelen maken de wereld steeds kleiner. Kapitaal, goederen en mensen gaan makkelijker heen en weer over de grenzen.

'**Time is money**'. Productiviteit is het toverwoord van de fabrieksbazen. Strikte arbeidstijden, strenge regels en snelle machines drijven het ritme maximaal op. De arbeiders strijden voor meer rechten. De machines zijn te gevaarlijk, de lonen te laag, de werkdagen te lang. Ze verenigen zich in vakbonden. Samen wroeten, samen feesten, samen staken.

De eerste **sociale wetten** leggen vrouwen- en kinderarbeid aan banden. Vanaf het begin van de 20e eeuw volgen nieuwe wetten en maatregelen. De arbeidsduur wordt beperkt, de veiligheid in de fabrieken verhoogd, het eerste vakantiegeld uitbetaald. Ook de lonen stijgen. Arbeidersgezinnen krijgen het beetje bij beetje beter.

Mogelijke vragen die je kunt stellen:

- Welke sociale wetten (of sociale bescherming) vinden je leerlingen belangrijk?
- Waar is er nog ruimte voor verbetering? Of zijn er bepaalde wetten niet meer van toepassing of 'up to date' in onze huidige maatschappij?
- Zouden de leerlingen zich later aansluiten bij een vakbond (= een organisatie die de belangen van de werknemers behartigt)? Waarom wel/niet?

### NA 1950

De textielindustrie verliest na de Tweede Wereldoorlog haar koppositie. De concurrentie met het buitenland is bikkelhard. De werkdruk, de vrees voor jobverlies en de lage lonen maken de textielsector niet aantrekkelijk. Het gloednieuwe staalbedrijf SIDMAR en het Zweedse Volvo kiezen de Gentse haven als uitvalsbasis. Elders en beter, denken veel textielarbeiders.

**Gastarbeiders** uit Turkije en Noord-Afrika moeten het personeelstekort verhelpen. In de jaren 1960 kent de textielsector nog een korte bloeiperiode. Maar de wereldwijde oliecrisis van 1973



slaat hard toe. Investerings in geautomatiseerde machines en maatregelen van de overheid baten niet. Het ene bedrijf na het andere sluit de deuren. Werkloze arbeiders zoeken een uitweg, met vallen en opstaan.

De **dienstensector** wint aan belang. Steeds meer mensen gaan aan de slag als verpleger, informaticus, onderwijzer, winkelier of advocaat. De Belgische textielsector maakt voortaan hoog-technologisch textiel. Kleren worden door goedkope arbeiders gemaakt in lageloonlanden, vooral Azië. Waar de katoenproductie ooit begon.

Mogelijke denkoefening die je met de leerlingen kan maken:

Ook vandaag vinden er veranderingen plaats op de arbeidsmarkt: zo dreigen bepaalde jobs bv. te verdwijnen, omdat ze vandaag minder nodig zijn dan vroeger, of omdat bv. robotisering en andere technische systemen hun intrede doen en het (handen)werk van mensen kunnen overnemen.

Leuk om in te vullen, is de zoekbalk via de website <https://willrobotstakemyjob.com>: vul hier een bepaald beroep in en door op Enter te klikken, verschijnt hoeveel procent het waarschijnlijk is dat robots die job in de toekomst zullen overnemen.

Vraag aan de leerlingen wat zij hierover denken: is het volgens hen waarschijnlijk dat een aantal jobs zullen verdwijnen, of denken ze dat het nog een andere richting kan uitgaan?

## DE TINKERSTUDIO

Nieuw in het Industriemuseum is de Tinker Studio. In deze studio, die deel uitmaakt van de tentoonstelling op de vijfde verdieping, kan je samen of alleen iets maken. 'Tinkeren' staat voor **leren met je handen, creatief zijn** en voor **'prutsen'** en **experimenteren met techniek**. Dit sluit goed aan bij zowat alles wat in de tentoonstelling aan bod komt.

Laat je leerlingen ook eens 'tinkeren' in de klas! Inspiratie hiervoor vind je op: <https://www.exploratorium.edu/tinkering/projects>

De Tinker Studio werd gebouwd in samenwerking met de Arteveldehogeschool.

## ACTIEVE OPDRACHTEN ALS VOORBEREIDING OP HET MUSEUMBEZOEK



### OPDRACHT: MAKEN OF (VER)KOPEN? EEN VERHAAL VAN KANT.

**Wat:** De leerlingen ondervinden hoe de machtsverhoudingen zijn tussen arbeiders, verkopers en klanten.

**Duur:** 1 lesuur

**Materiaal:** dun papier, potloden, scharen, speelgoedgeld (of een ander materiaal dat 'geld' voorstelt, bv. jetons of dopjes)

*Tip: voor deze opdracht kan het handig zijn om in een groter lokaal te zitten, of over meer dan 1 lokaal te beschikken, of het spel op de speelplaats te spelen.*

### ACHTERGRONDINFORMATIE

*Sierlijke kant valt vanaf de 16<sup>de</sup> eeuw steeds meer in de smaak. De modieuze dames en heren van de burgerij hebben er fortuinen voor over. Kanthandelaars schakelen goedkope arbeidskrachten in om aan de stijgende vraag te voldoen.*

Kantklossen of 'spellewerck' is vrouwen- en kinderwerk. De handelaar levert het garen en de voorgetekende en gestoken patronen. De afgewerkte kant kopen ze vervolgens terug op. De kerk, het stadsbestuur of de burgerij richten armenscholen en werkhuizen op. Kinderen zitten 10 tot 14 uur per dag over hun kantwerkjes gebogen. Voor onderwijs blijft er nauwelijks tijd. In dit spel wordt de kant gemaakt van papier door "sneeuwvlokjes" te knippen: zie bijlage voor een visueel stappenplan dat je eventueel kan meegeven aan de groep die kant zal knippen.

- Verdeel de klas in 3 groepen.
- Geef elke groep een rol. Doe deze bv. door namen te trekken; zo bepaalt het lot welke rol de leerlingen krijgen:
  - rol 1: kind dat de kant maakt
  - rol 2: handelaar die de kant inkoopt en verkoopt
  - rol 3: rijke burger die de kant koopt van de handelaar
- Deel bij het geven van de rollen de briefjes uit waarop uitgelegd staat wat hun rol exact inhoudt en wat ze moeten doen zie bijlage. De groepen mogen niet weten wat de rollen van de andere groepen inhouden. Ga als leerkracht ook zeker langs bij iedere groep om te kijken of iedereen hun rol begrepen heeft.
- Deel ook de materialen uit:
  - geef papier en scharen aan de groep met rol 2
  - geef aan alle leden van de groep met rol 2 en 3 een bepaald bedrag 'geld'
- Dan kan het spel van start gaan. Dit gebeurt volgens het volgende scenario:
  - Groep 2 gaat naar groep 1 om grondstoffen (papier en scharen) te verkopen, zodat ze kant kunnen maken. Groep 1 leent de grondstoffen en moet hun schuld later aflossen door afgewerkte kant te leveren. Groep 3 heeft dan nog niet echt iets te doen, maar het is net de bedoeling dat ze zich verveeld voelen. Je kunt hen wel vragen alvast te bedenken aan welke criteria de kant die ze willen kopen aan hen moet voldoen - wat is voor hen goed geknipte kant?
  - Na het kopen van de grondstoffen, start groep 1 met het knippen van kant. Zodra ze kant klaar hebben, kunnen ze deze door groep 2 laten opkopen (of hun schuld van de grondstoffen in vermindering laten brengen)
  - Groep 2 gaat dan naar groep 3 om de kant aan het te verkopen. De handelaars weten niet welke kant in de smaak zal vallen bij groep 3, maar moeten dit wel goed in de gaten proberen houden. Zo kunnen ze hier later rekening mee houden, wanneer ze opnieuw kan gaan inkopen bij groep 3.
  - Deze stappen kunnen enkele keren herhaald worden.
- Probeer als leerkracht zo weinig mogelijk tussen te komen in het spel. Tracht de groepen te observeren. Zet na een tijdje het spel stop en ga over op de bespreking.

- Breng dan een klasgesprek op gang over wat ze net gedaan hebben. Stel de volgende vragen:
  - Hoe hebben jullie het spel ervaren? Vergelijk jullie ervaringen met die van de andere groepen.
  - Waren jullie tevreden met de groep waartoe jullie behoorden? Waarom wel/niet?
  - Vonden jullie de spelregels eerlijk? Waarom wel/niet?
  - Welke spelregels zouden er volgens jullie anders moeten? Waarom?
- Leg tot slot uit dat het doel van deze opdracht was om de leerlingen het mechanisme dat ontstaat door de spelregels – namelijk de ongelijkheid tussen de groepen op vlak van rijkdom en werklust – te laten ervaren en te benoemen.

### BIJLAGE BIJ OPDRACHT 'MAKEN OF (VER)KOPEN? EEN VERHAAL VAN KANT': ROLLEN

#### ROL 1 – groep 1: kinderen die de kant maken

- jullie opdracht is om kant te knippen (uit papier, met scharen)
- hiervoor moeten jullie eerst grondstoffen (= papier en scharen) lenen van de handelaars (rol 2 - groep 2)
- hierdoor hebben jullie schulden bij de handelaars (rol 2 - groep 2): door de afgewerkte kantwerkjes aan hen te geven, vervalt jullie lening

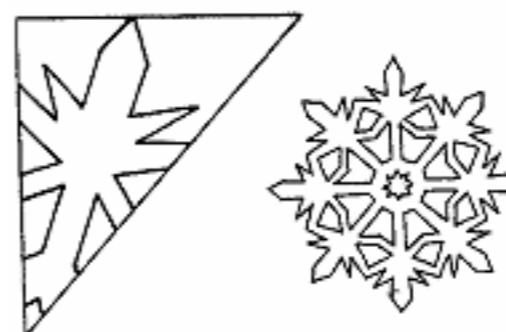
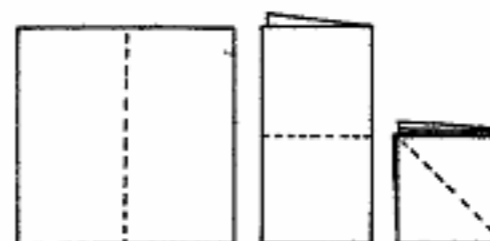
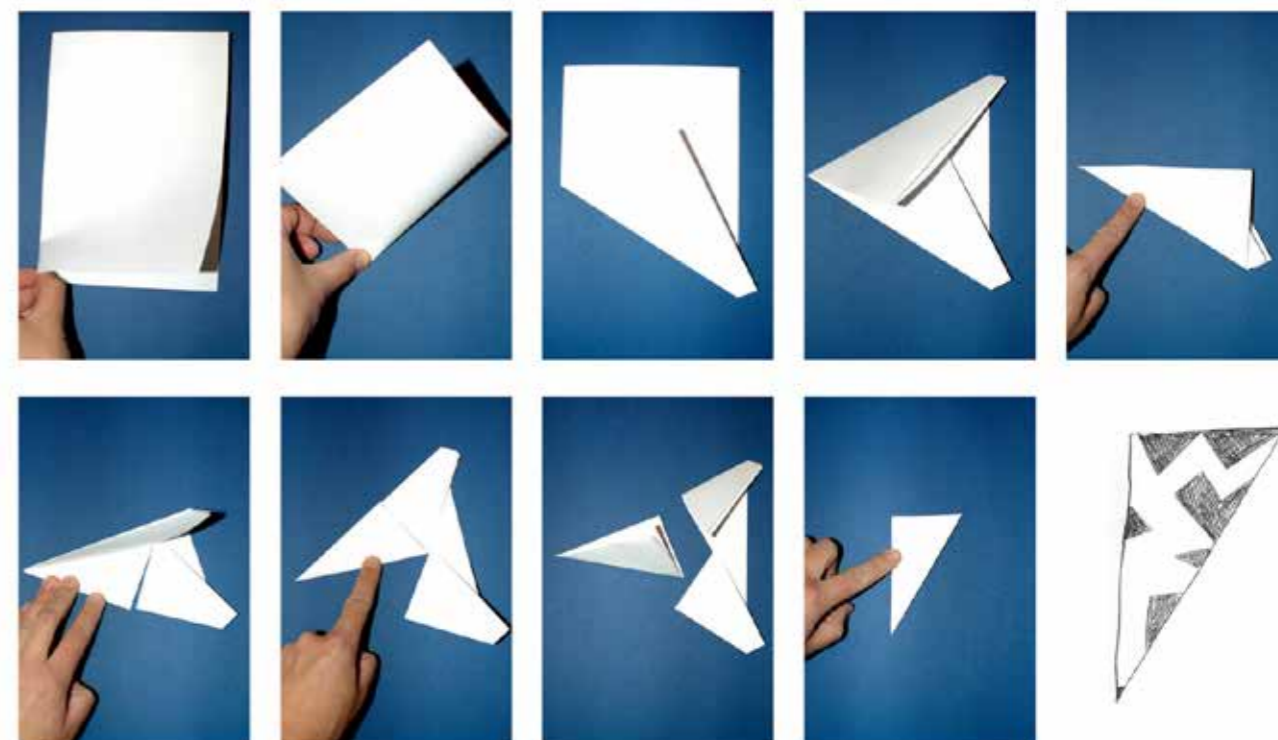
#### ROL 2 – groep 2: handelaars die de kant inkopen van de kinderen en verkopen aan de rijke burgers

- jullie bezitten de grondstoffen (= papier en scharen)
- jullie opdracht is om een contract af te sluiten met de kinderen die de kant maken (rol 1 - groep 1): zij mogen grondstoffen van jullie lenen, als ze deze lening nadien aflossen door afgewerkte kantwerkjes te leveren
- jullie verkopen de afgewerkte kant dan aan de rijke burgers (rol 3 - groep 3)
- jullie worden steeds rijker: hierdoor kunnen jullie steeds meer mensen (de groep met rol 1 - groep 1) voor jullie laten werken
- Groep 1 betaal je ook voor hen geleverde werk, maar liefst zo weinig mogelijk.

#### ROL 3 – groep 3: rijke burgers die de kant kopen van de handelaars

- jullie bezitten geld, dat jullie kunnen gebruiken om kant te kopen
- jullie opdracht is om de beste stukken kant van de handelaars (rol 2 - groep 2) te kopen
- jullie vergelijken wie binnen jullie groep de mooiste stukken kant heeft gekocht en achterhalen door wie van de handelaars deze werden verkocht

### BIJLAGE BIJ OPDRACHT 'MAKEN OF (VER)KOPEN? EEN VERHAAL VAN KANT': STAPPENPLAN 'KANT' KNIPPEN





## OPDRACHT: HOE MAAKT U HET?

Wat: De leerlingen denken na over het productieproces van alledaagse gebruiksvoorwerpen en onderzoeken dit

Duur: 1 lesuur

Materiaal: computer met internet

- Leg uit dat het productieproces van gebruiksvoorwerpen vandaag steeds meer en meer geautomatiseerd wordt. Handwerk is namelijk duurder en neemt ook meer tijd in beslag.
- Bekijk dan samen met de klas deze video over het produceren van multiplex vroeger en nu: <https://www.youtube.com/watch?v=eF5LVBW1vI8>.
- Verdeel daarna de klas in duo's.
- Zeg dat elk duo een dagelijks gebruiksvoorwerp moet uitkiezen dat ze willen onderzoeken. De voorwaarde is wel dat het een voorwerp is dat al langer dan 10 jaar gebruikt wordt.
- Laat dan de duo's hun uitgekozen voorwerp onderzoeken aan de hand de volgende 3 vragen:
  - Hoe wordt dit voorwerp vandaag gemaakt?
    - Het Youtube kanaal 'How is it made?' verzamelt veel beelden van het productieproces van verschillende voorwerpen: <https://www.youtube.com/channel/UCWBkudOTaVbvkcBc0pyZFMA>
  - Hoe werd dit voorwerp vroeger gemaakt?
  - Hoe zal dit voorwerp in de toekomst gemaakt worden? Om een antwoord te vinden op deze vraag moet er creatief gedacht worden. Op basis van de verschillen tussen het productieproces vroeger en het productieproces nu, kunnen de leerlingen proberen inschatten hoe dit zich verder zal ontwikkelen in de toekomst.
- Nadien kan je elk duo hun bevindingen laten presenteren voor de rest van de klas. Doe dit bv. via een klasgesprek, waarbij je de volgende vragen kan stellen:
  - Waar liggen de grootste verschillen tussen het maakproces vroeger en het huidige productieproces?
  - Is het eindresultaat van het vroegere productieproces hetzelfde als het resultaat van het huidige productieproces? Wat zijn de verschillen en de gelijkenissen?
  - Welke uitvoering verkiezen jullie: de vroegere, of de huidige? Waarom?
  - Zijn er volgens jullie nog mogelijkheden tot verbetering van het productieproces in de toekomst?
    - Op het gebied van snelheid en eenvoud van het productieproces?
    - Of in de uitvoering van het voorwerp zelf?



## DEEL 2:

# NA JE BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM



## A) VERWERKING VAN HET BEZOEK AAN HET INDUSTRIEMUSEUM

### REFLECTIEF: KRINGGESPREK

Na het bezoek aan het Industriemuseum kan je het in een **kringgesprek** hebben over wat de leerlingen van het bezoek vonden.

Enkele vragen die je hierbij kan stellen:

- Wat hadden jullie van het Industriemuseum verwacht? Zijn jullie verwachtingen ingelost?
- Hoe hebben jullie het bezoek ervaren?
- Wat is er jullie opgevallen tijdens het bezoek?
- Zijn er dingen die jullie verbaasden?
- Wat hebben jullie gedaan in het museum?
- Wat vond je heel interessant?
- Wat vond je minder interessant?
- Wat vonden jullie fijn? Wat is jouw 'top'?
- Wat vonden jullie minder fijn? Wat is jouw 'tip'?
- Wat heb/ga je onthouden over het Industriemuseum?

### ACTIEF: AANVULLENDE OPDRACHTEN VOOR IN DE KLAS

Als je nog dieper wil ingaan op enkele thema's die aan bod komen in het Industriemuseum, kan je achteraf in de klas deze aanvullende opdrachten doen.

#### **OPDRACHT: WERKSTAMBOOM VAN JE FAMILIE**

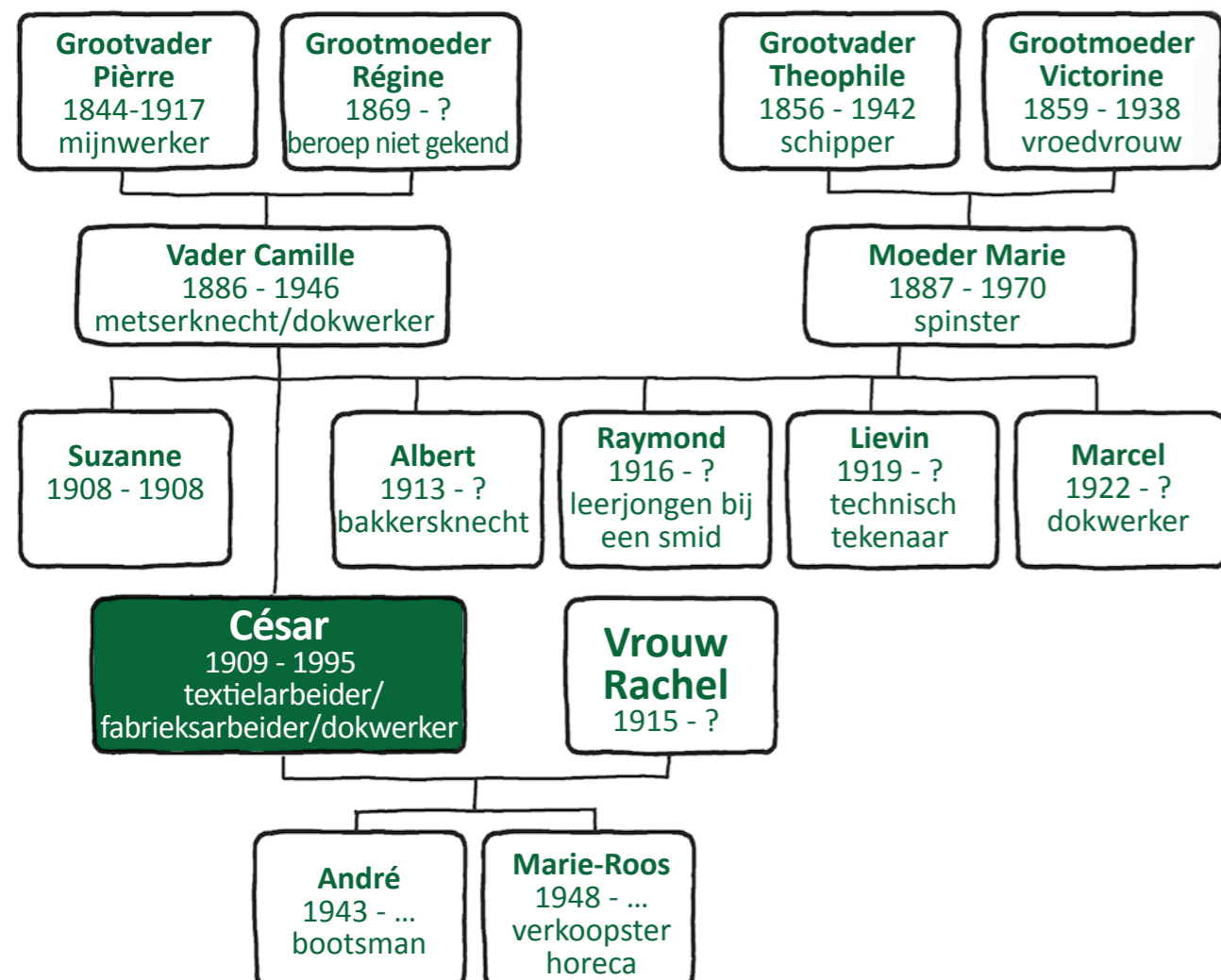
Wat: In de tentoonstelling is te zien dat in een familie vaak eenzelfde beroep voorkomt of terugkomt. Met deze opdracht ontdekken de leerlingen welke beroepen hun familieleden uitoefenen. Voor een voorbeeld van een werkstamboom zie bijlage 'Werkstamboom van César'.

Duur: 20 minuten

Materiaal: papier, tekenmateriaal, eventueel foto's van de familieleden

- Vertel ze dan dat de leerlingen een **werkstamboom** zullen **maken**. Leg eventueel eerst uit wat een stamboom is, als de leerlingen dit niet zouden kennen.
- Leg kort uit dat kinderen (vroeger) vaak hetzelfde beroep gingen uitoefenen als hun (groot)ouders. Vaak was er sprake van een 'familiebedrijf'.
- Vraag of de leerlingen weten wat voor werk hun ouders doen? En wat voor werk deden hun grootouders, en overgrootouders?
- Laat dan elke leerling een stamboom opmaken. Ontbrekende informatie kunnen ze thuis navragen en zo de stamboom verder aanvullen.
- Bespreek als de stambomen zo goed mogelijk zijn ingevuld de verschillende werkstambomen. Je kunt hierbij de volgende vragen stellen:
  - Wat voor soort beroepen zitten er in de families?
  - Zijn er families die een echt 'familieberoep' hebben/hadden? Welk? Hebben de ouders/grootouders hier meer over verteld? Hoe was dit voor hen?
  - Zouden de leerlingen in de voetsporen willen treden en hetzelfde werk doen later als iemand van hun familie nu doet? Waarom wel/niet?
  - Hoe zouden de leerlingen het vinden om een 'familiebedrijf' te hebben? Wat zou er leuk aan zijn? Wat zou er moeilijk aan zijn?

**BIJLAGE BIJ OPDRACHT 'WERKSTAMBOOM VAN JE FAMILIE':  
WERKSTAMBOOM VAN CÉSAR**



**OPDRACHT: KINDERARBEID - ADVOCAAT VAN DE DUIVEL**

Wat: Kinderarbeid en hoe hier naar gekeken wordt doorheen de geschiedenis is een terugkerend thema in het Industriemuseum. Wat wij vandaag als kinderarbeid zien, werd niet op dezelfde manier ervaren 50, 100 of 250 jaar terug in de tijd.

Duur: 15 minuten

Materiaal: papier en schrijfmateriaal

- Vandaag is bijna iedereen tegen kinderarbeid. Vertel de klas dat ze daarom nu als 'advocaat van de duivel' het thema 'kinderarbeid' zullen bekijken.
- Als advocaat van de duivel neem je een standpunt in waar je het niet noodzakelijk mee eens bent, om de anderen te laten nadenken over hun mening en om hierover beter te leren argumenteren.
- Zeg dat elke leerling nu een reden moet bedenken waarom hij/zij voor kinderarbeid is. Ze schrijven dit op. Voorbeelden van zo'n argumenten zijn:
  - Kinderen zijn goedkoper en het is belangrijk dat de fabrieksbaas voldoende winst maakt.
  - Kinderen zijn lui en zouden anders niets te doen hebben.
  - Kinderen leren op school toch niets, waarom zouden ze dan niet gaan werken?
- Verzamel alle argumenten van de duivel en stop ze in een doos of bokaal.
- Laat dan de leerlingen om de beurt een argument met de ogen toe uit de doos halen en luidop voorlezen
- De leerlingen moeten dan voor dat argument een tegenargument bedenken.

Suggestie: je kunt ook kiezen voor een meer klassiek debat. Inspiratie voor debatwerkvormen vind je op: <https://www.kuleuven.be/thomas/page/werkvormen-debat/>

**OPDRACHT: ARBEIDERS GEZOCHT**

Wat: De leerlingen bekijken op welke manier er gewerkt moest worden met de machines uit de tentoonstelling. Ze verdiepen zich in de arbeidsomstandigheden vanuit het perspectief van de arbeider en stellen een fictieve sollicitatiebrief op.

Duur: 30 minuten

Materiaal: bijlage (uitleg over de 4 machines), pen en papier

- Welke machines die in de tentoonstelling staan zijn jouw leerlingen bijgebleven? Zouden ze hier mee willen werken? Bekijk samen de bijlage waarin vier van de belangrijkste machines worden voorgesteld.
- Verdeel de leerlingen in groepen van drie of vier.
- Geef hen dan de opdracht om op basis van de informatie over de machines een vacaturetekst te schrijven. De volgende vragen kunnen hierbij als leidraad dienen:
  - Wat voor soort machine moet er bediend worden?
  - Wat is de titel van de functie?
  - Wat houdt het werk in?
  - Wat zijn de verantwoordelijkheden van de arbeider?
  - Wat kun jij de arbeider bieden? Wat zijn voordelen voor hem/haar?
  - Waar moet de arbeider goed in zijn?

## DE TWIJNMOLEN



Van losse vezels van wol, vlas of katoen spin je draden. Deze enkelvoudige draden zijn nog niet geschikt om bijvoorbeeld lappen stof te weven. Daarvoor moet je ze eerst verder bewerken, bijvoorbeeld door ze te 'twijnen': dit is het om elkaar heen draaien van meerdere (enkelvoudig) gesponnen draden.

Met deze twijnmolen kan je wel 47 getorste draden tegelijkertijd maken. Door aan deze molen te draaien kan één enkele arbeider het werk doen, dat anders de inzet vraagt van 47 mensen. Als de twijnmolen wordt aangesloten op een waterrad, is er zelfs géén mankracht meer nodig en werkt de molen automatisch, aangedreven door waterkracht.

## DE MULE JENNY



De 'Mule Jenny' is een halfautomatische spinmachine die in de late 18e eeuw werd uitgevonden in Engeland. De machine draait de zachte *lonten* (dit zijn vezels die al eens voor gesponnen zijn, maar nog geen echte draden zijn) katoen tot sterke draden. Er kunnen op deze machine zo'n 30 spoelen tegelijk gesponnen worden. De Mule Jenny is een halfautomatische machine: dit betekent dat voor het uitlopen van de machine energie van de stoommachine nodig is, en dat voor het opwinden van de gesponnen draad nog mankracht nodig.

Dit opwinden van de gesponnen draden wordt gedaan door de spinner. Zijn/haar belangrijkste taken zijn het bewaken en besturen van deze machine. De spinner wordt geholpen door monteerders. Dit zijn jonge kinderen die de volle bobijnen moeten vervangen door lege. Zij krijgen zeer weinig betaald, soms alleen maar een fooi van de spinner zelf. Ze maken wel kans om later 'draadjemaker' te worden. Draadjemakers zijn de kinderen die onder de machine kruipen om de gebroken draden weer vast te knopen.

*Van de Mule Jenny bestaat een kinetische applicatie die het werkproces duidelijk laat zien:*  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=71&v=INkamkqAzyY](https://www.youtube.com/watch?time_continue=71&v=INkamkqAzyY)

## DE SELFACITOR



De 'selfactor' is de opvolger van de 'Mule Jenny'. Ze kan nóg meer draden tegelijkertijd spinnen. De spinmachine trekt het voorgaren (= vezels die al een keer zijn voor gesponnen) tot dunne draden. Daarna worden ze gedraaid en automatisch op spoelen gewonden. Vanaf nu gebeuren alle acties automatisch: vandaar de naam "self-actor".

De productie moet op volle toeren draaien. Elk plukje katoen telt. Daarom worden kinderen onder de 'selfactors' ingezet om het katoenpluis op te rapen. De 'selfactor' krijgt in 1992 opnieuw bekendheid door de film *Daens* van Stijn Coninx. Op een bepaald moment in deze film wordt de kleine Milleke door de machine verpletterd.

*Dit beruchte filmfragment kan je bekijken via:* [https://www.youtube.com/watch?v=eWZl\\_9FLrDE](https://www.youtube.com/watch?v=eWZl_9FLrDE)

## DE RINGSPINMACHINE



De 'ringspinmachine' wordt in België gebruikt sinds het einde van de 19e eeuw. Het garen wordt onmiddellijk via een ronddraaiende ring gesponnen en opgewonden. Hierdoor is de productie sneller dan met een 'selfactor'. De ringspinmachine heeft ook geen in- en uitrijdend gedeelte meer. De bediening van de machine wordt daardoor iets minder zwaar. Spinnen wordt een vrouwenjob. In de 19e eeuw zijn vrouwen minderwaardig en vrouwenarbeid is dat ook. De lonen van vrouwen liggen een stuk lager dan bij de mannen.

Naast de spinners heb je ook "helpsters" die aan het werk zijn. Zij dragen een witte schort met daaraan een kleine schaar, een knopenknipper genoemd. Het vlas werd op dikke strengen gedraaid waar soms knobbels in kwamen. Die knipten zij er dan uit. Juliana De Corte, die in de tentoonstelling haar verhaal doet, was zo een knopenknipster. Het drinkgeld dat ze kregen op het einde van de week werd berekend op het aantal knopen dat ze geknipt hadden.

## BIJLAGE: EINDTERMEN & VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN EN ONTWIKKELINGSDOELEN

#### 3DE GRAAD SECUNDAIR ONDERWIJS

1. De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk (communicatief vermogen).
2. De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren (creativiteit).
5. De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen (empathie).
8. De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties (exploreren).
9. De leerlingen zijn bereid zich aan te passen aan wisselende eisen en omstandigheden (flexibiliteit).
11. De leerlingen kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen a.d.h.v. van relevante criteria (kritisch denken).
12. De leerlingen zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken (kritisch denken).
13. De leerlingen kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken (kritisch denken).
18. De leerlingen gedragen zich respectvol (respect).
19. De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen (samenwerken).
20. De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving (verantwoordelijkheid).
21. De leerlingen verwerven inzicht in de eigen sterke en zwakke punten (zelfbeeld).
24. De leerlingen maken gebruik van de gepaste kanalen om hun vragen, problemen, ideeën of meningen kenbaar te maken (zelfredzaamheid).
26. De leerlingen gaan om met verscheidenheid (zorgzaamheid).

#### **Context 2: Mentale gezondheid**

7. De leerlingen gebruiken beeld, muziek, beweging, drama of media om zichzelf uit te drukken.

#### **Context 3: Sociorelationele ontwikkeling**

2. De leerlingen erkennen het bestaan van gezagsverhoudingen en het belang van gelijkwaardigheid, afspraken en regels in relaties.
3. De leerlingen accepteren verschillen en hechten belang aan respect en zorgzaamheid binnen een relatie.
6. De leerlingen doorprikken vooroordelen, stereotypering, ongepaste beïnvloeding en machtsmisbruik.
10. De leerlingen beargumenteren, in dialoog met anderen, de dynamiek in hun voorkeur voor bepaalde cultuur- en kunstuitingen.
11. De leerlingen gebruiken cultuur- en kunstuitingen om begrip op te brengen voor de leefwereld van anderen.

#### **Context 5: Politiek-juridische samenleving**

3. De leerlingen tonen het belang en dynamisch karakter aan van mensen- en kinderrechten.

#### **Context 7: Socioculturele samenleving**

1. De leerlingen beschrijven de dynamiek in leef- en omgangsgewoonten, opinies, waarden en normen in eigen en andere sociale en culturele groepen.
2. De leerlingen gaan constructief om met verschillen tussen mensen en levensopvattingen.
3. De leerlingen illustreren het belang van sociale samenhang en solidariteit.
4. De leerlingen trekken lessen uit historische en actuele voorbeelden van onverdraagzaamheid, racisme en xenofobie.
6. De leerlingen gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen.

### LEERPLANDOELSTELLINGEN: ASO – 3E GRAAD – BASISVORMING AV

#### **Geschiedenis**

4. De leerlingen kunnen de historische informatie die ze gehaald hebben uit aangereikte of zelf gevonden historische informatiebronnen over de westerse samenleving tussen 1815 en 1918 kritisch en vanuit verschillende standpunten benaderen op basis van een zelf ontwikkelde vraagstelling.
6. De leerlingen kunnen begrippen die gerelateerd zijn aan de westerse samenleving tussen 1815 en 1918 binnen hun specifieke context verklaren en, waar mogelijk, in een bredere historische context toepassen.
8. De leerlingen kunnen mogelijke onderlinge verbanden en wisselwerkingen tussen de maatschappelijke domeinen, waaronder minstens het culturele domein, van de westerse samenleving tussen 1815 en 1918 omschrijven.
9. De leerlingen kunnen het belang van onze gewesten in de 19de eeuw in een Europese en mondiale context duiden.
10. De leerlingen kunnen op basis van minstens één voorbeeld aantonen dat ideologieën, mentaliteiten, waardestelsels en wereldbeschouwingen invloed uitoefenen op samenlevingen, menselijke gedragingen en beeldvorming over het verleden.
14. De leerlingen kunnen uit door de leraar aangereikt of zelf gevonden historisch informatie materiaal over de westerse samenleving tussen 1919 en 1939 doeltreffend informatie selecteren, hun selectie kritisch verantwoorden en er zelfstandig de nodige gegevens uit halen om een probleemstelling te beantwoorden.
20. De leerlingen kunnen op basis van minstens één voorbeeld aantonen dat ideologieën, mentaliteiten, waardestelsels en wereldbeschouwingen invloed uitoefenen op samenlevingen, menselijke gedragingen en beeldvorming over het verleden.

### LEERPLANDOELSTELLINGEN

#### ASO – 3E GRAAD – BASISVORMING EN SPECIFIEK GEDEELTE AV

#### **Nederlands**

##### *6.1. Basisvorming*

##### *6.1.1. Luisteren en kijken*

1. De leerlingen kunnen luisteren en kijken: op structurerend niveau; naar teksten van bekende volwassenen voor bekende leeftijdgenoten; en deze teksten schriftelijk weergeven.

13. \* De leerlingen zijn bereid om: te lezen, lezend informatie te verzamelen over een bepaald onderwerp; de verkregen informatie aan eigen kennis en inzicht te toetsen en te vergelijken met informatie uit andere bronnen; te reflecteren op de inhoud en vorm van de teksten; hun persoonlijk oordeel over bepaalde teksten te formuleren, in twijfel te trekken en eventueel te herzien.

##### *6.1.3. Spreken – gesprekken voeren*

14. De leerlingen kunnen spreken: op structurerend niveau; voor bekende volwassenen.

##### *6.1.4. Schrijven*

19. De leerlingen kunnen teksten schrijven: op structurerend niveau; voor een onbekend publiek.

### DE LEERLIJN ACTIEF BURGERSCHAP

#### **Competentie filosoferen – derde graad**

##### **Cluster 1 - zelfstandig kritisch denken**

- V13. De leerlingen kunnen inzicht verwerven in het eigen denkproces door deel-geheel relaties te analyseren en ze te verwoorden.
- V16. De leerlingen kunnen de eigen standpunten uitleggen door samenhangende en relevante argumenten te gebruiken.

- V18. De leerlingen kunnen standpunten op een beargumenteerde wijze in vraag stellen en over alternatieven voor deze standpunten reflecteren.

### **Cluster 2 – samen kritisch denken**

- V38. De leerlingen kunnen beoordelen of onderzochte argumenten aanvaardbaar, valide of overtuigend zijn en dit beargumenteren binnen de context van de gevoerde onderzoeksdialoog.

### **Competentie waardevorming – derde graad**

#### **Cluster 1 – ethische perspectieven**

- V65. De leerlingen kunnen een situatie vanuit een ethisch perspectief analyseren en deze analyse met peers vergelijken.

### **Competentie waardevorming – derde graad**

#### **Cluster 2 – keuzevorming**

- V86. De leerlingen kunnen reflecteren over hoe machtsstructuren en institutionele barrières in en tussen culturele groepen werkzaam zijn.

### **Competentie duurzaam samenleven – derde graad**

#### **Cluster 1 – diversiteit**

- V115. De leerlingen kunnen gebeurtenissen, contexten en personen vanuit verschillende perspectieven of maatschappelijke domeinen vergelijken en onderzoekend analyseren.

### **Competentie duurzaam samenleven – derde graad**

#### **Cluster 3 – mensenrechten**

- V143. De leerlingen kunnen reflecteren over mensenrechten als universeel beschermingsmiddel en de toepassing ervan.

## **DERDE GRAAD - BSO - PROJECT ALGEMENE VAKKEN**

### ***Vakgebonden eindtermen***

#### **1. Functionele taalvaardigheid**

De leerlingen kunnen

- 1 uit mondelinge en schriftelijke informatie de essentie halen.
- 2 over die informatie reflecteren en ze evalueren.
- 3 ingewonnen informatie mondeling gebruiken.
- 4 mondeling argumenteren.
- 5 eenvoudige informatie schriftelijk formuleren.
- 6 zich mondeling duidelijk uiten.

#### **3. Functionele informatieverwerving en -verwerking**

De leerlingen kunnen

- 11 relevante informatie in concrete situaties vinden, selecteren en gebruiken.
- 12 informatie uit uiteenlopend tekstmateriaal begrijpen en gebruiken.
- 13\* spontaan gebruik maken van voor hen relevante informatie- en communicatietechnologie (ict).

#### **4. Organisatiebekwaamheid**

De leerlingen

- 14 zien in dat ze keuzes moeten maken om hun leven adequaat te organiseren.
- 15 kunnen opdrachten zelfstandig plannen, organiseren, uitvoeren, evalueren en indien nodig bijsturen.
- 16 kunnen bij groepsopdrachten
  - overleggen en actief deelnemen
  - in teamverband instructies uitvoeren
  - reflecteren en bijsturen

## **5. Tijd- en ruimtewustzijn**

De leerlingen

- 17 zien in op grond van de actualiteit en eigen ervaringen:
  - dat er een verband bestaat tussen verleden, heden en toekomst
  - dat er culturele verschillen zijn in het dagelijks leven van mensen
- 19 kunnen belangrijke wereldproblemen herkennen en bespreken.