



November 2024

Digitalisering succesvol inzetten bij cultuureducatie

Tips, tools, aanbevelingen en
concrete voorbeelden

CultuurSchakel



Inhoud

Voorwoord

	01 Digitalisering in onze maatschappij	3
	02 Spotlight op AI	4
	03 Aan de slag met digitalisering in de culturele sector!	7
	04 Twee voorbeelden van digitaliseringstrajecten: Art-S-Cool en Topaze	9
	05 Seizoen 2: Verderbouwen op de fundering van vorig jaar	11
	06 Opbrengsten en aanbevelingen	19
	Meer lezen over digitalisering in de cultuursector?	25
		28





Voorwoord

Zichtbaar maken wat we bij CultuurSchakel doen om digitalisering in de cultuursector aan te jagen. Het hele veld kennis, tips en tools geven om verder te kunnen met digitalisering op hun eigen manier. En ons digitaliseringsaanbod voor iedereen toegankelijk maken. Dat is wat we willen bereiken met deze whitepaper. Daarvoor hebben we afgelopen 2 jaar inhoud verzameld, die we hier samenvatten en delen. Zodat iedereen die in de (Haagse) kunst- en cultuursector of in het (Haagse) onderwijsveld werkt, er iets aan heeft.

De bottom line: je kunt digitalisering in de praktijk heel goed gebruiken om cultuureducatie te verrijken. Digitalisering is geen bedreiging, maar een kans voor culturele instellingen om hun publiek te verbreden en nog beter te bedienen. Wij dagen je uit om zelf aan de slag te gaan met digitalisering. In deze whitepaper vind je, naast een stukje theorie over digitalisering, vooral een toelichting op ons project Digitalisering en échte praktijkvoorbeelden uit het Haagse culturele veld. De bronvermelding vind je in het laatste hoofdstuk.

Laat deze whitepaper je vooral inspireren. Heb je vragen? Wil je meedoen met ons volgende digitaliseringsproject? We staan voor je klaar!

Marijn Cornelis

Directeur-bestuurder

01. Digitalisering in onze maatschappij

“Digitalisering?! Zijn dat alle dingen die je met een computer doet? Hoort internet daarbij? Gaat het alleen over bedrijven of ook over personen? En welke rol speelt AI in dit geheel?”

Als **definitie** van digitalisering hanteren we in deze whitepaper: alle veranderingen in de maatschappij die voortvloeien uit de invloed van informatie- en communicatietechnologie (ict) en digitale technologie.

Dat is dus een breed begrip, veel breder dan de ict-sector alleen. Voorbeelden van digitalisering zijn veranderingen in bestaande bedrijfsprocessen en -modellen, het ontwikkelen van nieuwe bedrijfsprocessen, meer en nieuwe manieren voor klantcontact en andere vormen van samenwerking binnen en tussen teams.

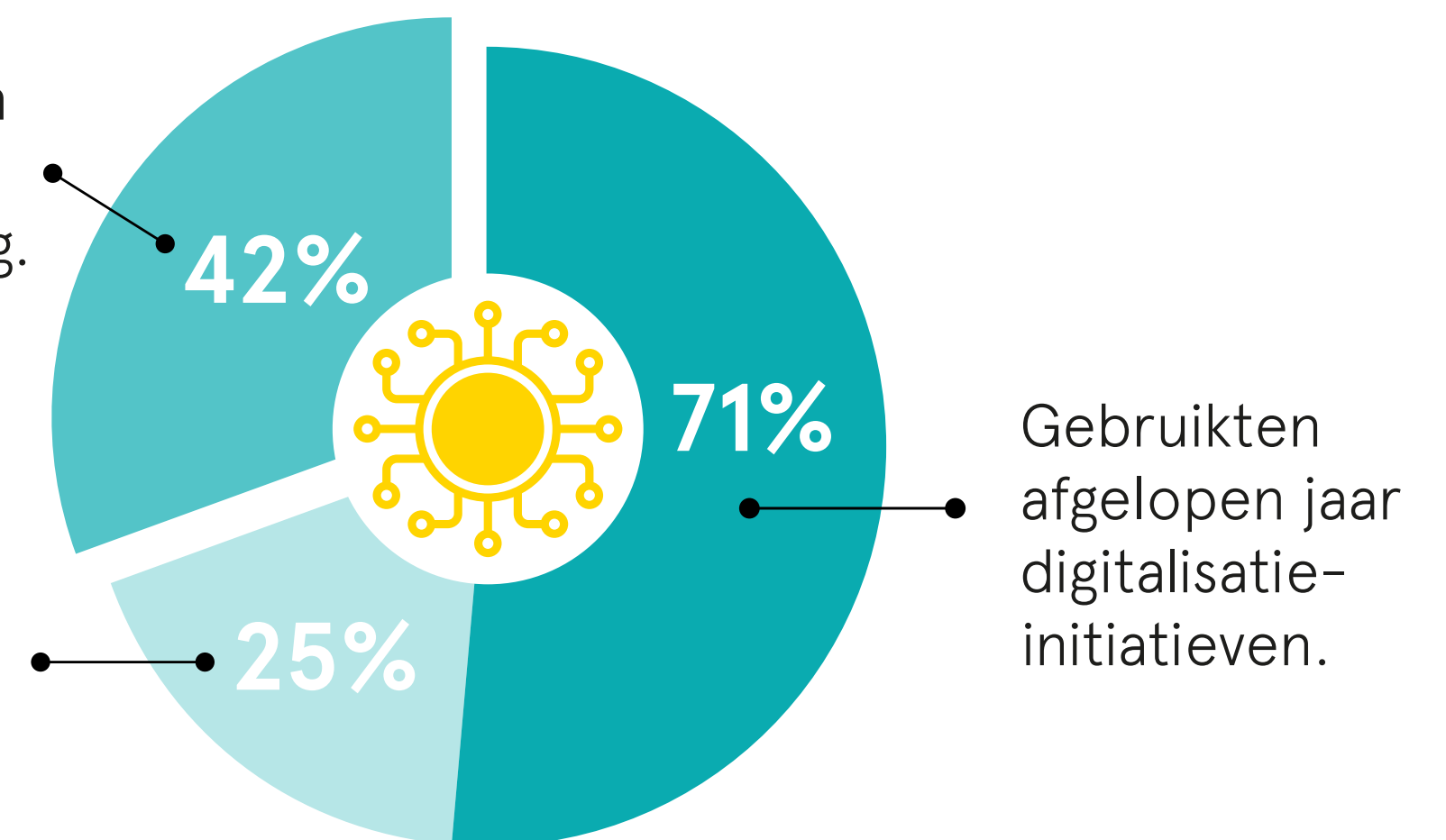


Digitalisering in Nederland

In augustus 2023 deed het CBS onderzoek naar digitalisering bij bedrijven in de industrie, detailhandel en dienstensector met vijf of meer werknemers. Digitalisering omvatte in dat onderzoek het gebruik van informatie- en communicatietechnologie en/of digitale technologie. Meer dan **4 op de 10** bedrijven vinden dat digitalisering een (zeer) positieve invloed heeft.

Ervaart een positieve invloed van digitalisering op hun groei en ontwikkeling.

Weinig tot geen impact ervaren van de toegenomen inzet van ict.





Nederland doet het in vergelijking met andere Europese landen goed qua digitalisering: we staan in de top 3 van de jaarlijkse, toonaangevende Digital Economy and Society Index (DESI) van de EU (achter Finland en Denemarken). Nederlandse bedrijven en het kabinet investeren, bijvoorbeeld via het Nationaal Groeifonds, extra in de digitalisering van de (maak)industrie, in onderzoek en in het toepassen van technologieën als kunstmatige intelligentie (AI), micro-elektronica zoals fotonica en chips, kwantum- en cloudtoepassingen.

Voormalig minister van Economische Zaken en Klimaat Micky Adriaansens: **“Digitalisering is samen met verduurzaming 1 van de 2 grote veranderingen van deze tijd. Hierin privaat en publiek investeren is nodig voor het stimuleren van innovatie.”**

Niet alleen bij bedrijven, ook voor persoonlijk gebruik is Nederland ver in digitalisering: wij hebben binnen Europa percentueel gezien de meeste inwoners die goed zijn in digitale vaardigheden, dus in internet-, computer- en softwaregebruik. Bijna 80% van de 16- tot 75-jarige Nederlanders had in 2021 digitale basisvaardigheden of meer dan dat. Tegenover 54 procent gemiddeld in de Europese Unie.

Digitalisering in de culturele sector

Herkenbaar, al die digitale ontwikkelingen in het bedrijfsleven en bij de mensen thuis. Maar wat betekent het voor de culturele sector?

De laatste jaren hebben ook veel kunstenaars en culturele instellingen digitalisering omarmd. Van online educatieplatforms en festivals tot vernieuwende artistieke producten. Al dan niet in een mixvorm tussen on- en offline. Bij deze ontwikkelingen heeft de coronacrisis voor een versnelling gezorgd. Bovendien bewees de coronaperiode dat digitalisering ook een krachtig maatschappelijk middel is. Groepen die anders niet zo snel de weg naar kunst en cultuur weten te vinden, haken via de digitale weg wél aan. Corona heeft de manieren waarop cultuur wordt geproduceerd, gepresenteerd, beleefd en gearchiveerd, enorm veranderd, en het publiek is meeveranderd. De Sociaal-Economische Raad (SER) rapporteert dat het overgrote deel van de samenleving er tegenwoordig een hybride levensstijl (analoog + digitaal) op na houdt. Ook cultuur maakt deel uit van dat hybride geheel.

De digitale transformatie blijkt dus een kans te zijn voor de cultuursector. Het publiek heeft zelf ondervonden hoe goed digitaal kan werken en wil méér. Digitale activiteiten trekken bovendien een jonger, diverser en internationaler publiek aan. Door activiteiten (ook) online te brengen, kunnen we méér mensen bereiken, en blijven voorstellingen en andere presentaties gedurende langere perioden beschikbaar voor het publiek. De online mogelijkheden kunnen zorgen dat ook mensen die fysiek op grote afstand zijn, kunnen



meegenieten. Dat geldt ook voor veel meer mensen met een beperking. Online werken biedt dus mogelijkheden voor meer inclusie. Bovendien ontstaan er nieuwe creatieve ruimtes waar het publiek kan meedoen en we samen iets kunnen creëren. Samengevat: digitalisering biedt kansen om fysieke belemmeringen weg te nemen en om kunst en cultuur voor een bredere doelgroep toegankelijk te maken. Jonge makers kunnen ook gemakkelijker online dan fysiek een podium veroveren.

Blijkbaar haalt digitaal deelnemen barrières weg die er bij analoge evenementen wel zijn.

02. Spotlight op AI

Digitalisering zorgt voor een digitale infrastructuur en data waarmee we kunnen werken. Gaan we een stap verder in de ontwikkeling, dan lopen we onvermijdelijk tegen kunstmatige intelligentie, oftewel artificial intelligence (AI) op. AI analyseert digitale data razendsnel en benut ze om slimme beslissingen te nemen en processen te automatiseren. Dat heeft voor- en nadelen, en als je met AI werkt, hoort daar zeker een gebruiksaanwijzing bij. Positief als wij zijn, richten we ons in deze paper op de kansen die AI biedt, specifiek voor de culturele sector.

Onlangs verscheen een whitepaper van DEN (Kennisinstituut Cultuur en Digitale Transformatie) over AI. Over de stand van AI meldt DEN dat de cultuursector zich in de verkennende fase bevindt. Meestal kijken we positief tegen AI aan en experimenteren we er al aardig op los met (generatieve) AI-toepassingen. Dat leidt tot nu toe echter zelden tot een duurzaam gebruik ervan. AI wordt wel al veel toegepast in culturele organisaties, maar dan vooral in een faciliterende rol, nog niet echt in nieuwe werkprocessen. Culturele organisaties zijn nog zoekende naar een verantwoorde manier van omgaan met AI. Wat zijn de keerzijden? Welke randvoorwaarden hebben we nodig om AI bewust en duurzaam in te zetten in onze sector? Dát AI steeds meer zal worden gebruikt, staat vast.



De toekomst van AI in de cultuursector voorspellen, kunnen we niet. We kunnen wél proberen de uitdagingen in de sector te matchen met oplossingen uit AI. Én de culturele sector kan bijdragen aan het publieke debat over AI. Want als creatievelingen hebben we een belangrijke rol in het duiden, onderzoeken en agenderen van belangrijke maatschappelijke thema's, zo blijkt ook uit het onderzoek van DEN.

Culturele organisaties zijn nog zoekende naar een verantwoorde manier van omgaan met AI.

Wat heb je aan AI als creatieveling?

Onlangs wijdden we ons jaarlijkse evenement Blik op Cultuur aan het thema AI. En niet voor niets, want er bestaan oneindig veel toepassingen van kunstmatige intelligentie waar je in de kunst- en cultuursector gave dingen mee kunt maken. Om je te helpen met je digitale ontwikkeling bestaan er talloze apps en tools die werken met AI.

Bijna iedereen kent inmiddels ChatGPT voor tekst en Midjourney voor beeld, maar er zijn honderden handige AI-apps voor ontwerpen, afbeeldingen bewerken, presentaties maken, bestanden delen of dingen opzoeken.

Zomaar een willekeurige greep van 7:

- **1. PickWish**
AI-achtergrondverwijderaar, gratis
- **2. Magic Slides**
Ideeën voor professionele presentaties in een paar seconden
- **3. Pairedrop**
Cross-platform files transfer. Direct delen van bestanden en tekst zonder set-up of registratie.
- **4. Microsoft Designer**
Gratis designer. Een goede concurrent voor Canva. Gebruik de aanwijzingen om je ontwerp te beschrijven en klik vervolgens op 'Genereer'.

- **5. Archive.org**
Internet Archive: Een non-profit bibliotheek met miljoenen gratis boeken, films, software, muziek, websites en meer.
- **6. Object Remover**
AI-gebaseerde 'objectverwijderaar' om je foto's op te ruimen met magie. Verwijder ongewenste mensen, stickers, tekst, logo's, fouten, rommel en kreuken in een paar seconden met één klik!
- **7. Human Generator**
Maak hyperrealistische foto's van mensen over hun hele lichaam in realtime. Maak een perfecte foto in slechts een paar klikken.





03. Aan de slag met digitalisering in de culturele sector!

Door gebruik te maken van digitale technologieën kunnen culturele instellingen hun educatieve aanbod uitbreiden en verrijken. Zo bereik je een groter publiek en vergroot je meteen je maatschappelijke relevantie. Ook voor scholen biedt digitale cultuureducatie een waardevolle aanvulling op het traditionele onderwijsaanbod. Het draagt bijvoorbeeld bij aan de ontwikkeling van vaardigheden als mediawijsheid en digitale geletterdheid. Met digitalisering kun je leerlingen op een interactieve en laagdrempelige manier kunst en cultuur laten beleven. Je kunt de leerling ook bereiken in de digitale wereld, een plek waar hij sowieso vaak te vinden is en waar hij zich vertrouwd voelt. Zo vergroot je de betrokkenheid en creativiteit van leerlingen en studenten. Maar hoe ga je van start?

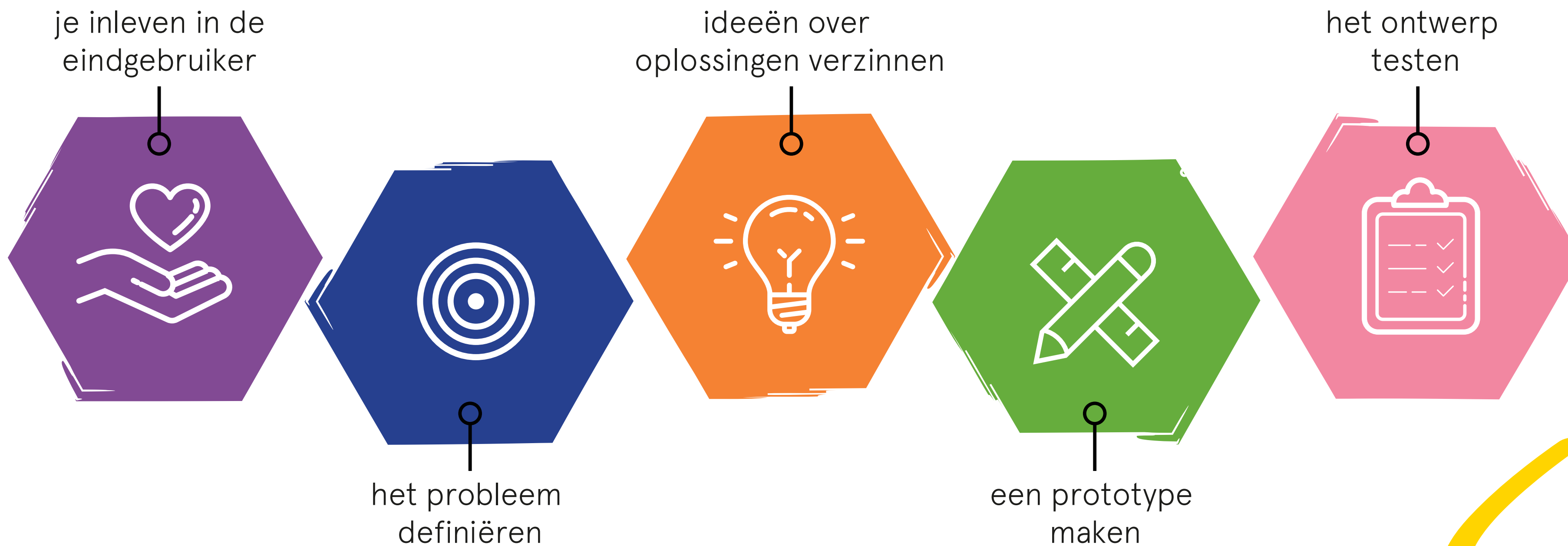
Onder leiding van CultuurSchakel zijn in 2023 10 Haagse culturele instellingen aan de slag gegaan met het thema digitalisering. In 2024 waren dat er 15. Samen met DEN Kennisinstituut Cultuur en Digitale Transformatie begonnen ze op 8 november 2022 met een kick-off over de inzet van digitale en hybride cultuureducatie in culturele organisaties. Vervolgens gingen ze met de projectgroep op zoek naar mogelijkheden op het gebied van digitale cultuureducatie die passen bij hun specifieke wensen. Bijvoorbeeld het verbeteren van hun website, of het gebruik van AI of VR.

De methode Design Thinking

Bij het onderzoeken van de digitaliseringsmogelijkheden gebruikten de deelnemers de methode Design Thinking. Die werkwijze is speciaal geschikt om complexe vraagstukken aan te pakken.

Je werkt daarbij in 5 stappen:

1. je inleven in de eindgebruiker;
2. het probleem definiëren;
3. ideeën over oplossingen verzinnen;
4. een prototype maken;
5. het ontwerp testen.



Alle deelnemers gingen aan de slag volgens de Design Thinking-methode, waarbij ze altijd vertrokken vanuit de doelgroep. Ze maakten afspraken met een school of werkten al concrete middelen uit, zoals een app of een reeks videolessen. Ook de gevaren en de keerzijde van digitalisering kwamen in de training aan bod. In het volgende hoofdstuk bespreken we twee concrete voorbeelden uit het seizoen 2023.

Door gebruik te maken van digitale technologieën kunnen culturele instellingen hun educatieve aanbod uitbreiden en verrijken.

04. Twee voorbeelden van digitaliseringstrajecten: Art-S-Cool en Topaze

Via het project Digitalisering van CultuurSchakel kunnen instellingen uit het culturele veld hun eigen organisatie onderzoeken en verbeteren op het gebied van digitale vaardigheden. Het mooie van het project is dat alle organisaties hun eigen, unieke leertraject kunnen doorlopen, afhankelijk van de aard van de organisatie en hoe ver die al is met digitaliseren. Ook kunnen ze dankzij de werkvorm meteen leren van elkáars opgedane ervaringen. Maar wat leverde het digitaliseringstraject op?

4.1 Art-S-Cool: werkgroep Digitale technieken gaat op onderzoek uit via workshops

Art-S-Cool verzorgt verrassende kunstlessen voor leerlingen en hun ouders en verbindt bewoners met elkaar door spraakmakende kunstprojecten in de wijk. Vanwege die rol is het belangrijk om aansluiting te blijven houden bij de belevingswereld van kinderen en de tijd waarin zij groot worden. Digitale technieken en ontwikkelingen maken daar een steeds groter deel van uit. De weg die Art-S-Cool koos om dat te bereiken, was door een werkgroep 'Digitale technieken' in het leven te roepen én een serie workshops te organiseren. In de werkgroep waren leerkrachten en docenten voor de binnenschoolse activiteiten (primair, voortgezet en speciaal onderwijs) én de buitenschoolse activiteiten van Art-S-Cool vertegenwoordigd.





De eerste workshop van de werkgroep ging over stop-motion-films. De formule bleek te werken; de inleiding toonde een korte geschiedenis van de film, de veelzijdigheid van stop-motion, de stappen van het proces, het maken van een script, en de rolverdeling in de groep waarmee je samenwerkt. Daarna volgde het praktische deel: in groepjes maakten de deelnemers een korte klei-animatie.



Uit de **evaluatie van de workshop** bleek dat het zelf geven van een dergelijke workshop nog wat oefening zou vereisen. Maar de drempel om een workshop te gaan geven bleek wel degelijk lager geworden.



De aanwezigheid van de juiste apparatuur (iPads, statieven) werd genoemd als een obstakel, en ook de grootte van de groepen maakte lesgeven lastiger: ervaringen opdoen met kleine groepen leerlingen zou helpen. Toch heeft deze workshop docenten geholpen om zich zekerder en beter voorbereid te voelen voor de praktische kant van de lessen, ook als zij werkten met kinderen uit een complexere doelgroep.



Na de eerste workshop inventariseerde de werkgroep van Art-S-Cool welke onderwerpen geschikt zouden zijn voor een volgende editie. Daar kwamen deze programma's uit: Green screen, Pixlr, Tinkercad, SketchUp, Da Vinci, Procreate, Capcut, Canva en robotica met Beebots. Ook gebruikte Art-S-Cool ChatGPT om een omschrijving van de programma's te maken en te vragen naar de toepasbaarheid voor de verschillende leeftijdsgroepen. Dat bleek erg handig te werken.

De tweede workshop ging uiteindelijk over het programma SketchUp, waarmee je 3D-ontwerpen kunt maken. Een van de werkgroepleden maakte een reeks van 7 lessen voor jongeren van 13/14 jaar om naar eigen ontwerp een Afrikaans masker te maken. Van het maken van een ontwerp, invoeren in het programma en digitaal bewerken, het lasersnijden tot aan het beschilderen van het masker. Daaruit bleek onder andere het grote verschil in digitale vaardigheden van de werkgroepleden. En om workshops aan leerlingen te kunnen geven, zul je eerst je docenten mee moeten krijgen. Ook over de ideale duur en het beste tijdstip viel nog geen definitieve beslissing!

Terugkijkend bevestigde het digitaliseringsproject voor Art-S-Cool hoe belangrijk het is om te blijven ontwikkelen, zeker met de razendsnelle digitale evolutie. De ervaringen van de kinderen die de workshops hebben gevolgd, zijn positief. De workshops sluiten aan bij hun digitale vaardigheden en dagen hun uit om stapsgewijs een animatiefilm of een masker te maken, samen te werken, meerdere weken aan een proces te werken. De docenten die de workshops op de scholen gaven, vonden dat wel heel spannend: het vergt veel voorbereiding en





begeleiding. Werken met kleine groepen zou het comfortabeler maken. Als vast onderdeel van het professionaliseringsprogramma van Art-S-Cool zou deze aanpak kansen bieden om kennis te delen, te oefenen en meer vertrouwd te raken met digitale programma's om deze te gebruiken in kunstlessen en workshops op scholen en in de lesateliers. Opvallend inzicht was in dit traject hoe belangrijk het is om je docenten op het juiste 'niveau' te hebben voordat je een project kunt uitvoeren met leerlingen.

“

Waarde van het digitaliseringsproject van CultuurSchakel

Art-S-Cool vond de bijeenkomsten bij CultuurSchakel waardevol:

“Het is niet alleen de ontwikkeling van je eigen proces, maar zeker ook die van anderen, die inspireert. De duur van het project en de vorm die gekozen is (inleidende presentatie, spelelementen, uitwisselingen in kleine groepjes, pitchen van de nieuwe opgedane ervaringen) maakt dat we vanuit zoveel meer invalshoeken ideeën kregen aangedragen en gestimuleerd werden om nieuwe mogelijkheden te onderzoeken. De sfeer is ontspannen en biedt ruimte om je kwetsbaar op te stellen, niet alleen de succesverhalen met elkaar te delen maar ook de twijfel, het vastlopen, het zoeken en nog niet gevonden hebben. Je leert daardoor ook veel over de rol die de andere organisaties in het culturele aanbod van Den Haag spelen en ziet mogelijkheden voor bijzondere samenwerkingsprojecten.”

”

4.2 Topaze: VR-brillen als poort naar een digitale ontdekkingsreis

Topaze, een collectief van kunstenaars uit de Haagse wijk Transvaal, vulde het digitaliseringsproject weer heel anders in dan Art-S-Cool. Topaze heeft als expertise het transformeren van ruimtes. Binnen en buiten, groot en klein. Concepten van Topaze zijn toegepast in stadsvernieuwingswijken, scholen en workshops, en hun ontwerpen zijn gebruikt op festivals, kleding en producten. Door te werken aan kunstprojecten in verschillende Haagse wijken merkten de kunstenaars dat meedoen aan kunst en cultuur niet voor iedere Hagenaar vanzelfsprekend is. Dat was de aanleiding voor het oprichten van een stichting. Sinds 2008 zet Topaze zich in om kunst en cultuur bereikbaar te maken voor iedereen.

Aan de kunstprojecten doen heel verschillende deelnemers mee, van alle leeftijden en culturele achtergronden. En ook de mix van disciplines die Topaze gebruikt, is divers: van tekenen en schilderen tot street art, dans en muziek. Scholen komen naar de werkplaats voor workshops. De kunstenaars werken vooral met jongeren die niet of nauwelijks in aanraking komen met kunst en cultuur.

Sinds 2008 zet Topaze zich in om kunst en cultuur bereikbaar te maken voor iedereen.



Met een mix van creatieve disciplines probeert Topaze de deelnemers te verleiden tot eigen expressie. Dat proces begint meestal vanuit een analoge discipline, maar het leuke is dat Topaze vaak juist cross-overs gebruikt tussen digitaal en analoog. Denk aan een digitaal ontwerp maken op de computer en dat dan schilderen op canvas, of een zeefdruk maken en die digitaal bewerken.

Meedoen aan het project Digitalisering paste Topaze dus prima. De kunstenaars geven zelf aan dat de ontwikkelingen op digitaal gebied razendsnel gaan en veel nieuwe mogelijkheden bieden. In het kader van het digitaliseringsproject van CultuurSchakel is Topaze een nieuwe mogelijkheid gaan onderzoeken waarmee jongeren hun eigen expressie kunnen vormgeven.



Wat zijn de mogelijkheden om in een digitale wereld nieuwe skills en nieuw aanbod te ontwikkelen? Het resultaat kan van alles zijn. Van video tot print van een werk of een tekening. CultuurSchakel gaf de tip dicht bij jezelf te blijven. Daarom is Topaze gestart met wat al in de werkplaats aanwezig was: een VR-bril en een app op de mobiel!

Voor het project kreeg een groep jongeren een VR-bril op. Daarmee konden ze de wereld en het heelal betreden. Ze moesten zelf uitvinden hoe ze zich in deze wereld konden verplaatsen en waar ze naar toe wilden. Na afloop beantwoordden ze een paar vragen over deze ervaring.

Uit feedback van de jongeren blijkt:

- Ze vinden het spannend.
- Ze zijn nieuwsgierig en raken verwonderd.
- Ze gaan onderzoeken en willen verdergaan.
- Ze willen ermee aan de slag.
- Ze komen met eigen ideeën.
- Ze staan ervoor open om zelf creatief aan het werk te gaan.
- Sommige jongeren ervaren het als onwennig om de VR-bril te gebruiken.

De volgende stap? Een uitdaging!

So far, so good, zou je zeggen: digitaliseren lijkt aan te slaan bij de jongeren, ze willen ermee door. Maar dan! Welkom in de wirwar van digitaal aanbod, mogelijkheden en onmogelijkheden! Want hoe kunnen we de ideeën van de jongeren nu verder brengen? Dat onderzoeken blijkt een tijdrovend proces. Vaak werken programma's of apps niet. Er volgt een periode van overal accounts aanmaken en dan ontdekken dat de (gratis) mogelijkheden beperkt en vaag zijn.

Een van de jongeren kwam met de tip 'The Gallery of Everything' te gebruiken, een digitale galerie waarin de leerlingen tijdens een stage eindelijk hun werken kunnen exposeren en delen. Ook hier was het weer een zoektocht door de talloze apps en programma's, maar toch ontdekten ze nieuwe mogelijkheden!

Hoe is het digitaliseringsproject 2023 voor Topaze bevallen? En hoe nu verder?

"Topaze heeft het project als nuttig ervaren en doet mee aan het vervolg in 2024. Bedoeling is dan verder te gaan met het onderzoek op weg naar uitvoering en dat om te bouwen tot een nieuw onderdeel in het lesaanbod."

"World of Graffiti blijkt ook een VR-programma te bieden en is inmiddels benaderd. Ook duikt Topaze verder in de bestaande apps en programma's en wordt een klein begin gemaakt met de digitale galerie. Wordt vervolgd!"



In cijfers

De output van ons project Digitalisering in 2023:

11+ deelnemers uit
10 organisaties

52 films zijn
gemaakt

25 workshops of
lessen zijn gegeven

12 toepassingen of
websites verbeterd,
20 nieuwe apps of
websites

12 leerkrachten zijn
getraind; in totaal
waren er **43** bij
betrokken

5 workshops van in
totaal **14** uur

2 tentoonstellingen
en **2**
'schoolvoorstellingen'
zijn aangepast voor
digitaal onderwijs

Impact: **1.254** leerlingen
hebben baat gehad bij het
programma, op **30** scholen

35 lesplannen zijn
gemaakt, waarvan er
29 al in gebruik zijn
(en mogelijk meer)

22 makers zijn
getraind; in totaal
waren er **40** bij
betrokken

324 uur aan
activiteiten, verspreid
over **159** dagen

Vele uren onderzoek en
testen liggen al achter ons!

05. Seizoen 2: Verderbouwen op de fundering van vorig jaar

Ook in 2024 hebben we alweer twee trajecten van het project Digitalisering achter ons liggen. Dit jaar werkten we met de deelnemers van 2023 verder op de basis die we in 2023 hadden gelegd. Met een nieuwe groep begonnen we bij het begin, uiteraard met de lessons learned van het afgelopen seizoen al in onze achterzak. Want ook de workshops zelf zijn een mooi staaltje van de eeuwigdurende cyclus van Design thinking 😊.

5.1 Starttraject 2024

In dit traject gingen nieuwe deelnemers uit het Haagse veld aan de slag met een eigen digitaliseringsproject. CultuurSchakel organiseerde 5 sessies, wederom samen met [Art-up](#). Art-up heeft als missie om innovatie in de cultuursector aan te jagen en doet dat onder andere met trainingsprogramma's en adviestrajecten door een compact team van betrokken trainers en coaches.

Iedere deelnemende organisatie nam ook dit jaar weer een eigen, uniek digitaliseringsproject mee. Tijdens de 5 sessies werkten deelnemers aan die projecten, samen met andere Haagse cultuurinstellingen.

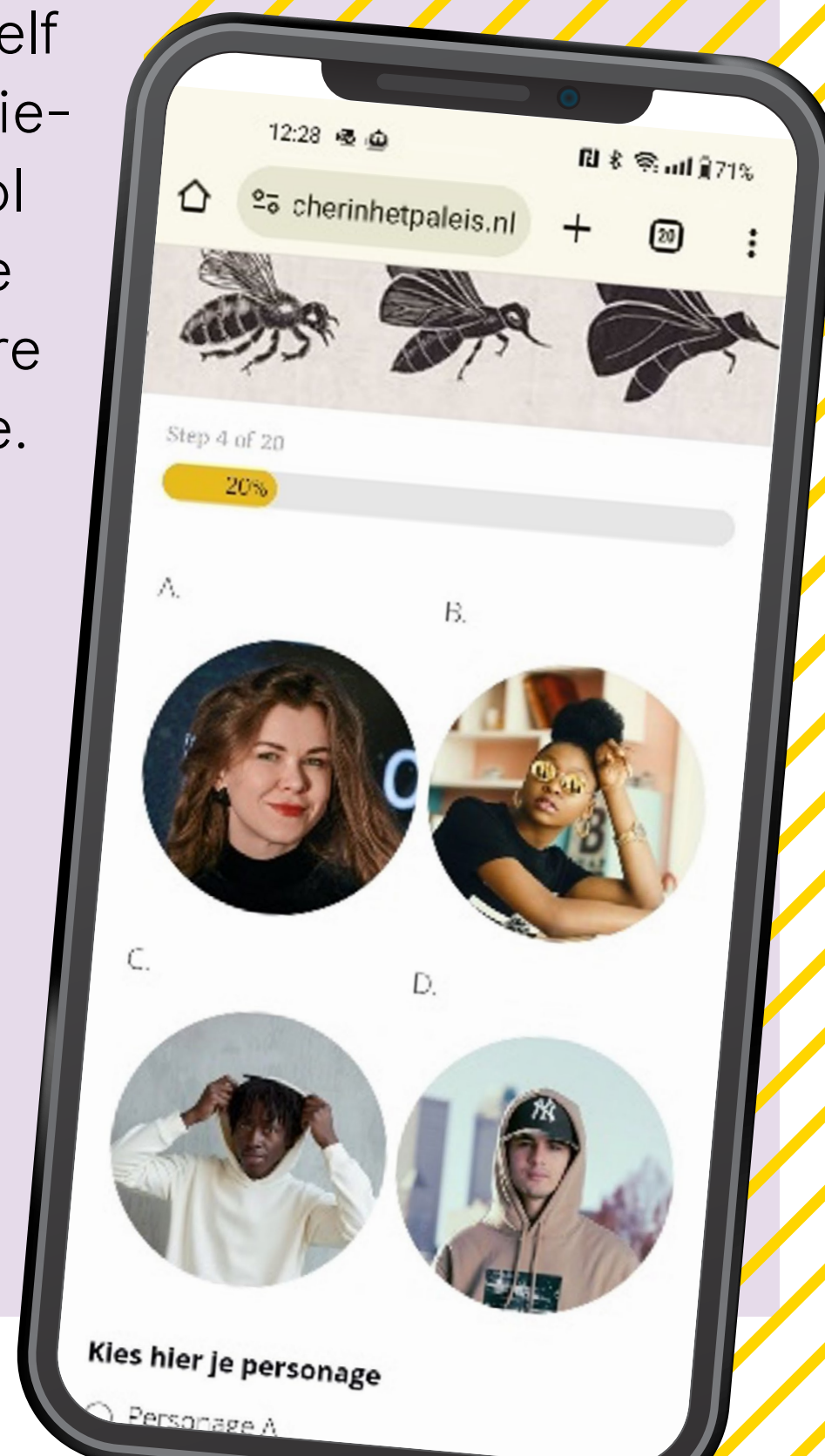


App voor vmbo'ers over Escher: work in progress!

Escher in het Paleis deed in 2024 mee aan het starttraject van CultuurSchakel over digitalisering. Erik Kersten: "Het was een goed begin, dat ons een aantal zaken heeft opgeleverd. Zo heb ik nieuwe contacten kunnen leggen met andere aanbieders die ook (meer) digitale oplossingen willen opnemen in hun educatietrajecten. Het is waardevol om met hen te sparren en je ideeën te delen. Ook de begeleiding van het proces door Art-up had meerwaarde, al was Design Thinking voor mij niet per se nodig als methode, omdat ik al wat meer ervaring heb in dergelijke trajecten.

Ik heb tijdens het digitaliseringsproject uiteindelijk zelf 2 prototypes kunnen maken van een Escher-educatie-app voor het vmbo. Eentje met een prototyping-tool die me door Art-up was aangeraden, en eentje in de back-end van ons eigen CMS, waarbij ik onder andere gebruik gemaakt heb van een bestaande quizmodule.

Zoals gezegd: een goed begin, maar ik merk dat ik voor het vervolg weer ondersteuning nodig heb. Willen wij dit prototype echt in de praktijk gaan gebruiken, dan loopt het nu vast op drie zaken: een partij die de app kan afbouwen, budget, en een vertegenwoordiging van de doelgroep (vmbo) om het prototype op te testen. Maar misschien kan CultuurSchakel bij één of meer van die dingen helpen via het vervolgtraject?"



5.2 Vervolgtraject 2024

Dinsdag 30 januari 2024 startte ook het Vervolgtraject Digitalisering van CultuurSchakel, met de deelnemers van vorig jaar. In dit traject zochten we samen de verdieping op in digitalisering in cultuureducatie. Ook hier gingen de deelnemers in vijf groepssessies samen met andere organisaties aan de slag met hun eigen project, ook hier onder begeleiding van Art-up.

Ze konden verderwerken aan hun project uit het vorige seizoen, of een start maken met een nieuw project. Centraal in het Vervolgtraject stonden de thema's 'Samen' en 'Verdieping'. De verdieping zochten deelnemers op door opnieuw aan de slag te gaan met de Design Thinking-methode. Nieuw in dit Vervolgtraject was het samen op zoek gaan naar de meerwaarde van samenwerken. In overleg brachten de deelnemers de kwaliteiten van de organisaties in kaart en gingen ze op zoek naar mogelijke samenwerkingen waarin deze kwaliteiten elkaar konden versterken.

STET: Macbeth op Insta en de menselijke kant van digitaliseren

Als Lady Macbeth in 2023 leefde, wat zou ze dan posten op Instagram? Met dat soort vragen gingen middelbare scholieren aan de slag tijdens een digitaliseringstraject met STET (Stichting The English Theatre). Want een werk van Shakespeare kun je lezen, maar je kunt er ook op een actieve, modernere manier aan werken. Door een bewerking van het toneelstuk te bekijken, workshops te volgen en er tot slot zelf digitale content over te maken, bijvoorbeeld. Het bleek een succesvolle aanpak voor deze doelgroep: 90% van de leerlingen gaf aan de tekst liever op deze manier te behandelen dan 'ouderwets' met pen en papier. Reden genoeg voor STET om dit traject in 2024 nogmaals aan te bieden, in een iets verbeterde vorm, waarin de geleerde lessen uit het vorig schooljaar al waren verwerkt.

Gig Gamaggio van de educatie afdeling STET Education: "De toegevoegde waarde van het digitaliseringstraject bij CultuurSchakel zat er onder andere in dat we vanuit de doelgroep een methode leerden ontwikkelen. Niet uitgaan onszelf, maar uitgaan van wat werkt voor de jongeren. CultuurSchakel gaf ons de tools en de gespreksmomenten met andere aanbieders om te ontdekken hoe je de doelgroep zijn eigen ding kan laten doen en tegelijkertijd het leerdoel kan bereiken. De methode van Design Thinking was een soort kapstok waar we steeds bij terugkeerden en over terugkoppelden. En de steun en feedback uit de groep bij het innovatieve digitale traject was heel welkom."



Samenvattend bleek ook uit het vervolgetraject de noodzaak voor culturele instellingen om zich aan te passen aan de digitale wereld en nieuwe technologieën te omarmen. Daaronder vallen het ontwikkelen van digitale strategieën, het inzetten van sociale media om het publiek te betrekken en het gebruik van digitale tools voor marketing en promotie.

De onderlinge discussies benadrukten ook het belang van inclusiviteit en toegankelijkheid in digitale initiatieven. Deelnemers deelden inzichten over het bereiken van diverse doelgroepen en het creëren van digitale ervaringen die voor iedereen toegankelijk zijn, los van achtergrond of vaardigheidsniveau.

Naast praktische tips werden er ook bredere kwesties besproken, zoals de ethiek van digitalisering en de impact ervan op artistieke expressie en creativiteit. Deelnemers benadrukten het belang van het behouden van menselijke verbindingen en het vinden van een balans tussen technologie, menselijkheid en authenticiteit in de culturele sector.

5.3 Resultaten en conclusies na twee seizoenen

Wat hebben de digitaliseringstrajecten tot nu toe opgeleverd?
In cijfers ziet dat er na twee seizoenen zo uit:

	Seizoen 1 - Alleen starters	Seizoen 2 - Groep starters + groep gevorderden	Totaal
DEELNEMERS			
Deelnemers	11	17	N.v.t
Culturele organisaties	11	17	N.v.t
Workshops (van 3 uur)	8	12	17
BEGUNSTIGDEN			
Leerlingen betrokken	1.254	1.038	2.292
Scholen	30	117	147
Leerkrachten getraind	12	18	30
Leerkrachten betrokken	43	59	102
Makers getraind	22	26	48
Makers betrokken	40	59	99
TIJD ACTIVITEIT			
Uren activiteit	324	470	794
Dagen	159	122	281
RESULTATEN			
Lesplannen gemaakt	35	25	60
Workshops of lessen	25	49	74
Vebeterde apps of websites	12	22	34
Filmpjes	52	33	85
Tentoonstellingen	4	128	132

(Bron tabel: rapport 'Het Digitale Educatie programma 2022 – 2024', Nicole McNeilly, NM Research and Consultancy)



Digitaal educatieprogramma 2022-2024



Impact: Op de lange termijn wordt het educatieve aanbod van Haagse culturele organisaties ontwikkeld en verbeterd. Het gebruik van digitale methoden is een manier om drempels weg te nemen bij cultuurparticipatie en cultuur toegankelijker en inspirerender te maken.

5.4 En wat leerden de deelnemers ervan?

Toen we aan deelnemers vroegen wat ze van ons digitaliseringsproject hebben geleerd, gaven ze deze feedback:

- “Samenwerken levert veel op als het gaat om digitalisering. Maak gebruik van elkaars expertise.”
- “Je kunt zeer ambitieuze doelen hebben, maar door deze manier van werken ontdek je wat écht nodig is voor jouw organisatie op dit gebied.”
- “Je bereikt leerlingen meer en betreft ze beter bij je activiteiten door de juiste digitale middelen in te zetten.”
- “Digitalisering hoeft helemaal niet duur of ingewikkeld te zijn.”
- “De digitale wereld ontwikkelt zich razendsnel, en we moeten ons best doen om bij te blijven.”

Deed jullie organisatie mee aan een van onze digitaliseringstrajecten? Staat jouw inzicht hier nog niet bij? Deel het met ons! Laten we samen de toekomst van cultuureducatie vormgeven!

- **“De digitale wereld ontwikkelt zich razendsnel, en we moeten ons best doen om bij te blijven.”**



06. Opbrengsten en aanbevelingen

Er is heel wat gediscussieerd tijdens de digitaliseringstrajecten bij CultuurSchakel. Ben jij een culturele professional die wil groeien en innoveren in het digitale tijdperk?

Lees en raak geïnspireerd!

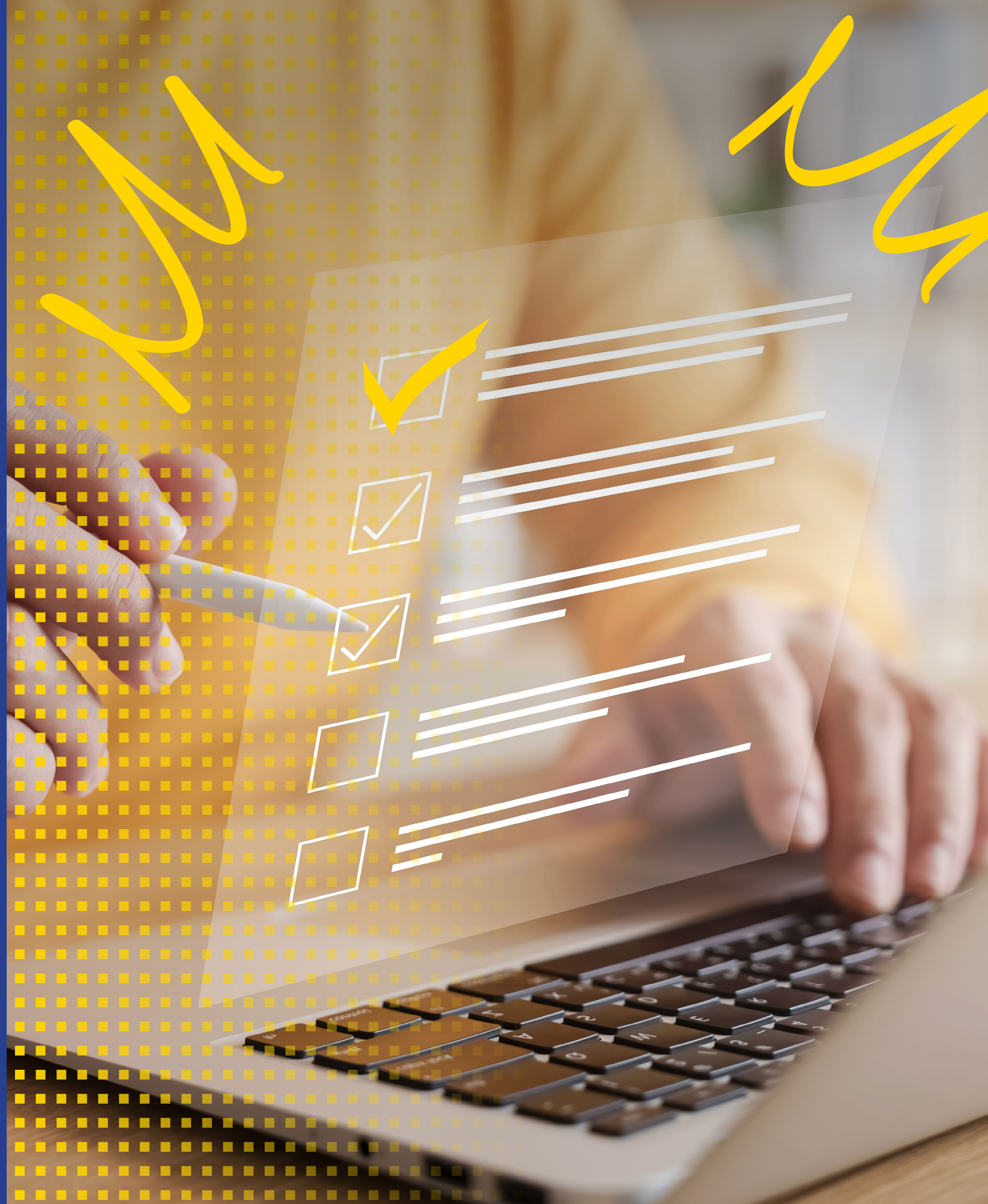
- “Digitalisering is geen bedreiging, maar een kans voor culturele instellingen om hun publiek te verbreden en te verrijken.” - *Deelnemer*
- “Een digitale strategie is essentieel voor het succes van een culturele organisatie in de moderne wereld.” - *Discussieleider*
- “Sociale media zijn krachtige instrumenten om betrokkenheid te stimuleren en community’s op te bouwen rond kunst en cultuur.” - *Deelnemer*
- “Toegankelijkheid moet centraal staan bij het ontwerpen van digitale ervaringen, zodat iedereen kan deelnemen aan en genieten van culturele activiteiten.” - *Deelnemer*
- “Digitalisering biedt mogelijkheden voor samenwerking en co-creatie tussen kunstenaars en publiek op een schaal die voorheen ondenkbaar was.” - *Discussieleider*

- “We moeten de ethische implicaties van digitalisering serieus nemen en streven naar verantwoord gebruik van technologie in de culturele sector.” - *Deelnemer*
- “Creativiteit blijft de kern van kunst, zelfs in het digitale tijdperk. Technologie kan het potentieel ervan vergroten, maar mag nooit de plaats innemen van menselijke expressie.” - *Discussieleider*
- “Het delen van best practices en het leren van elkaars ervaringen is van onschatbare waarde bij het navigeren door de uitdagingen van digitalisering.” - *Deelnemer*
- “Laat ons streven naar een digitale cultuur die inclusief, innovatief en authentiek is, en die de diversiteit van de kunst en cultuur weerspiegelt.” - *Discussieleider*
- “Door digitalisering te omarmen en ons aan te passen aan veranderende technologische landschappen, kunnen we de relevantie en impact van kunst en cultuur in de samenleving vergroten.” - *Deelnemer*



Checklist: 12 digitaliseringsaanbevelingen voor jouw organisatie

- Neem een stap terug voordat je nieuwe ideeën uitvoert:**
Evalueer eerst de bestaande middelen en vraag je af hoe je ze kunt verbeteren voordat je nieuwe projecten begint.
- Wijs voldoende tijd en middelen toe:**
Een digitaal project vereist tijd en mankracht. Behandel het niet alsof het minder belangrijk is of minder tijd nodig heeft. De meeste tijd kruipt in onderzoeken en experimenteren. Een deelnemer: "Maak een goede begroting en onderschat je eigen uren niet."
- Begin klein:**
Focus op praktische stappen. Begin klein, zelfs als je grote plannen hebt, want innovatieve oplossingen zijn misschien dichterbij dan je denkt. Breek grote plannen op in kleinere stappen en verkies praktische ideeën boven complexe.
- Betrek leerlingen en leraren bij het ontwerp van het project:**
Doe van tevoren onderzoek en verzamel de vragen en behoeften van deelnemers. Plan regelmatige test- en feedbacksessies.
- Besteed aandacht aan de privacy van studenten en het gebruik van technologie:**
Communiceer duidelijk wanneer en hoe studentengegevens worden gedeeld. Beoordeel het gebruik van smartphones en sociale media op school. Verstrek de benodigde middelen als die (nog) niet beschikbaar zijn. Bepaal samen met de studenten hoe ze digitale apparaten kunnen gebruiken zonder afgeleid te worden door inkomende berichten.
- Investeer in voorbereiding en follow-up:**
Gebruik digitale lesinstructies en bereid zowel de leraren als de leerlingen voor op een digitale aanpak en het vervolg daarvan.
- Motiveer docenten om digitale methoden te gebruiken:**
Zorg dat docenten gemotiveerd en bekwaam zijn om digitale methoden in hun onderwijs te gebruiken. Pas als de docent iets goed kan overbrengen, heeft het meerwaarde voor de leerlingen. Zorg dus dat docenten toegerust zijn om steeds begeleiding aan studenten te kunnen bieden. Bied ook technische ondersteuning wanneer dat nodig is.



- Blijf voortdurend leren over digitale tools:**
Blijf op de hoogte van digitale tools en hun toepassingen en overweeg hoe je jouw praktische kennis kan verbeteren over hun waarde en gebruik.
- Maak onderscheid tussen output en impact:**
Benadruk het verschil tussen het projectresultaat en de impact ervan voor de deelnemers.
- Richt je op langetermijnprojecten:**
Behandel een digitaliseringsproject als een langetermijninspanning die zich aanpast aan technologische, onderwijs- en maatschappelijke veranderingen en die in lijn is met de missie van de organisatie. Wees bereid om een nieuwe weg in te slaan als het project niet goed past.
- Besteed aandacht aan de evaluatie:** Een deelnemer:
“Neem vooral de leerlingen mee in de evaluatie. Schrijf alles op en laat het zien. De duurzaamheid van je project hangt er vanaf: wat je leert, dat wil je kunnen vasthouden voor de toekomst.”
- Denk duurzaam en pluk het ‘laaghangend fruit’:** Investeer niet van de ene op de andere dag in dure digitale oplossingen of een specialistische provider. Kijk eerst wat er al is, wat je gemakkelijk in kunt zetten en wat je zo nodig ook gemakkelijk zelf kunt aanpassen.

Meer lezen over digitalisering in de cultuursector?

Van CultuurSchakel:

- Onze [factsheet](#) over digitaliseren in de kunst- en cultuursector
- Ons aanbod op het gebied van [digitale cultuureducatie](#)

Van andere aanbieders en uit bronnen voor deze whitepaper:

DEN:

- [Digitalisering in cultuur als niet te missen maatschappelijke kans](#)
- [Het kan wél: de weg naar digitale transformatie \[e-book\]](#)
- [AI in de culturele sector: ontdek waar de waarde voor jouw organisatie ligt](#)

Digitaal samenleven:

- [Tendrapport Effecten van AI op digitale inclusie en digitaal burgerschap](#)

TNO:

- [Towards Digital Life: Een toekomstvisie op AI anno 2032](#)

CBS:

- [9 op de 10 bedrijven deden afgelopen jaar aan digitalisering](#)
- [Nederland Europese koploper digitale vaardigheden](#)

Rijksoverheid.nl:

- [Nederland terug in top 3 EU-ranglijst digitale economie](#)

Meedoen of meer weten?

In het voorjaar van 2025 gaat de volgende ronde van ons digitaliseringstraject van start. Wil jij je daarvoor aanmelden, of heb je nu al dringende vragen waarmee we je kunnen helpen?

Je bent van harte welkom! Check onze website of mail Noël Sies: noelsies@cultuurschakel.nl.



**Benut de
kansen van
digitalisering
in jouw
organisatie!**

CultuurSchakel



Scan als je meer wilt weten
over CultuurSchakel