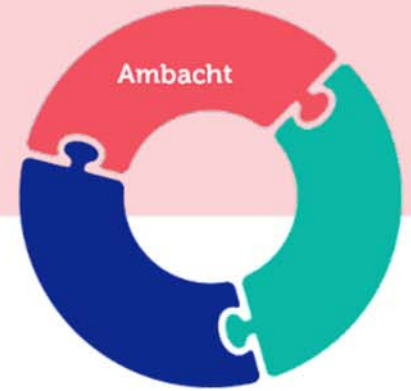


ONDERWIJS ONTWERPEN

Hoe zorg je voor passend en leerzaam onderwijs voor alle kinderen?

- J. Geleijnse



Waarom onderwijs ontwerpen?

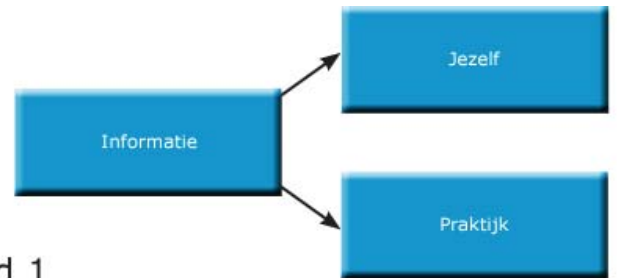
Wat maakt dat je als leerkracht onderwijs zou moeten ontwerpen? Dit heeft alles te maken met je klas en dus met de verschillen tussen scholen en kinderen. Je hebt altijd een unieke klas met verschillende kinderen en dus werkt een methode lang niet altijd voor jouw klas. Een methode wordt namelijk opgezet voor een gemiddelde klas. Net zoals geen kind hetzelfde is, is geen basisschool hetzelfde (De Munnik & Vreugdenhil, 2001). Je zult dus je eigen onderwijs moeten 'ontwerpen', zodat het past en leerzaam is voor alle kinderen uit jouw klas op jouw school.

Ontwerpstijlen.

Tevens is ook geen ontwerpende leerkracht hetzelfde. Zo zijn er volgens De Munnik en Vreugdenhil (2006) drie ontwerpstijlen te herkennen:

1. Opnemen en bewerken.

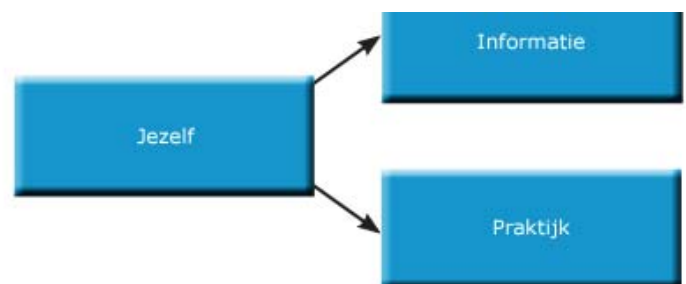
Hierbij verzamelt de leerkracht eerst informatie, die hij vervolgens gaat ordenen en bewerken zodat het geschikt wordt voor zijn klas. Hij gaat bij zichzelf na wat hij denkt dat de kinderen al weten, welke vragen de kinderen zouden hebben en hoe hij aan de antwoorden komt en pakt hier methodes of andere boeken bij. Daarna gaat hij de stof onderverdelen in stappen met bijbehorende middelen en materialen.



blad 1

2. Openen en delen.

De leerkracht start bij zichzelf en noteert wat hij over het onderwerp weet. Daarnaast brainstormt hij ook met anderen en worden de gegevens in een woordweb of mindmap genoteerd. Hij onderzoekt ook de buurt/omgeving of hij daar nog nadere informatie uit kan halen. Daarna checkt hij al deze informatie en maakt vervolgens een stappenplan



3. Ervaren en verwerken.

Zo'n ontwerpende leerkracht start bij de kinderen en hun leefwereld, dus kijkt goed in zijn praktijk. Hij maakt aan de hand daarvan een grof ontwerp om daarna te overleggen met anderen en bronnen te raadplegen.

Bij elke ontwerpstyl horen valkuilen. Zo is bij het 'opnemen' het gevaar dat je het te weinig van jezelf maakt of te weinig op de praktijk laat aansluiten. Bij 'openen' kan het zijn dat je te weinig rekening houdt met de leerstof of de kinderen zelf. De valkuil bij het 'ervaren' is dat dit ontwerp vaak weinig vernieuwend is en dat het minder past bij jezelf.

Drie componenten bij het ontwerpen.

Bij het ontwerpen van onderwijs is het van belang drie componenten te laten terugkomen in de les of lessen (De Munnik & Vreugdenhil, 2006). Deze componenten zijn:

1. leerstof
2. leerling
3. leefwereld

Een goede les pendelt heen en weer tussen deze drie componenten. Waar men start maakt niet uit. Van belang is wel dat alle drie aan bod komen. Zo kan een les over water gestart worden met een video over een rivier in de buurt (leefwereld), een gesprek volgen (leefwereld) of coöperatieve werkvorm Tweegesprek op Tijd over wat er te zien en herkenbaar was om vervolgens een tekst te lezen (leerstof). Hier kunnen vragen over worden gemaakt, bijvoorbeeld met behulp van een werkblad (leerstof) om daarna bij de leerling te eindigen en te vragen in tien zinnen een mening te

noteren. Als je start met de leerstof start je met opnemen. Wanneer je start met de leefwereld laat je kinderen ervaren (bijvoorbeeld video of een proefje). Als je bij de leerling begint, open je een onderwerp.

Waar je ook bij start er komen verschillende fases aan bod waarin de stof verwerkt, gedeeld of bewerkt wordt. Het is van belang dat de les(senserie) altijd afsluit met integratie van de drie factoren en reflectie.

Verhalend ontwerpen.

Een bijzondere vorm van onderwijs ontwerpen is het verhalend ontwerpen. Dit is gebaseerd op een bepaalde creatieve ontwerptechniek die veel ruimte biedt voor zowel de leerkracht als de leerlingen (Vos, Dekkers & Reehorst, 2008).

Wat heb je nodig?

- Je moet je een voorstelling van een verhalend ontwerp in jouw klas kunnen maken en een geschikt onderwerp kunnen uitkiezen.
- Je kan een verhaallijn opbouwen bestaande uit episodes en een plot.
- Je kunt hierbij sleutelvragen bedenken.
- Je bedenkt leeractiviteiten en koppelt deze aan een wandfries (zie verderop voor uitleg).
- Je gebruikt een draaiboek waarin je je ontwerp verfijnt.



Een onderwerp kiezen.

Om een verhalend ontwerp te maken heb je een onderwerp nodig dat de kinderen, maar ook jezelf erg aanspreekt. Je kunt hierbij kiezen uit klassieke verhalen (Tijl Uilenspiegel of Pietje Bell), hedendaagse beroepen (astronaut of dokter), toewerken naar feestdagen (het paaskonijn) of uitgaan wat jouw kinderen nodig hebben (eenzaamheid koppelen aan wereldoriëntatie). Hiervoor genoemde zaken zijn mogelijke aanleidingen die je als leerkracht kunt gebruiken, maar je kunt de kinderen zelf ook vragen over welk onderwerp zij meer zouden willen weten.

Verhaallijn uitwerken.

Houd de verhaallijn eenvoudig en start de eerste episode met het creëren van een hoofdpersoon met zijn omgeving. De kinderen moeten zich eerst kunnen inleven voordat het verhaal van start kan gaan. Bijvoorbeeld een verhaal over een buiten-aards wezen: hoe ziet dit wezen eruit, hoe verplaatst hij zich, hoe en waar woont hij en wat eet hij? Enzovoort. De kinderen moeten zich namelijk in kunnen leven zodat zij, namens de hoofdpersoon, beslissingen kunnen gaan nemen.

Een veel gebruikt schema is beginsituatie-complicatie-oplossing. Zo kan, nadat de

kinderen het buitenaardse wezen hebben gemaakt met zijn omgeving, er een complicatie optreden en komt het buitenaardse wezen op aarde waar hij een kind ontvoerd, omdat hij wil weten hoe wij als mensen leven. Wat gaan de kinderen vertellen over hun omgeving? Zij maken dan tekeningen en schrijven verhalen over hun eigen leven om het ontvoerde kind terug te krijgen. Om vervolgens te horen dat het kind weer vrijgelaten is en er een feest gevierd kan worden.

Een ander voorbeeld is het opzetten van een reisbureau waarna er verschillende obstakels genomen moeten worden om vervolgens het reisbureau feestelijk te openen. Natuurlijk is het van belang welk leereffect je wilt bereiken. Zo kun je bij het reisbureau goed de hoofdsteden van Europa oefenen. Maar misschien wordt het een reisbureau voor dieren en dan komt biologie op het programma te staan. En je kunt ook bedenken hoe je procenten kunt verbinden aan het reisbureau.

Kortom; bij verhalend ontwerpen is het heel goed mogelijk om meerdere vakgebieden te combineren zodat er in samenhang geleerd wordt en de stof betekenis krijgt voor de leerlingen. Een **plot of intrige** is van belang, omdat het verhaal anders doodbloedt en voor de kinderen niet anders is dan een thema. Het gevaar is dat je de interesse van kinderen kwijtraakt.



Sleutelvragen.

De kern van verhalend ontwerpen zit onder andere in het stellen van vragen. Dit worden sleutelvragen genoemd oftewel 'echte' vragen die tot doel hebben de leerlingen te interesseren, activeren of te laten reflecteren. Het zijn open vragen waarop de leerkracht het antwoord niet weet. Er zijn veel mogelijkheden. Een goed verhalend ontwerp bevat minimaal zes sleutelvragen. Telkens wanneer de kinderen weer structuur nodig hebben, worden deze gesteld. Hierdoor worden de leerlingen weer aan het denken gezet of aan het werk (geactiveerd), zodat het verhaal weer leeft en de leerlingen betrokken blijven. Deze vragen bedenk je vooraf en noteer je in je draaiboek, maar kunnen gaandeweg natuurlijk aangepast of erbij bedacht worden. Sleutelvragen zijn vragen die aanzetten tot nadenken! Het geeft de kinderen verantwoordelijkheid.

Voorbeelden van sleutelvragen zijn:

- Episode 1: Wat is je favoriete speel-goed? Welke kenmerken heeft je speel-goed?
- Episode 2: Wat maakt bepaald speelgoed aantrekkelijk? Welke eisen mag je aan speelgoed stellen? Kun je nieuw speelgoed ontwerpen dat aan deze eisen voldoet?
- Episode 3: Kun je een verpakking voor het nieuwe speelgoed ontwerpen? Hoe wordt het vervoerd?

- Episode 4: adverteren: welke bijzonderheden zijn bruikbaar om te adverteren? Hoe komen klanten te weten waar ze ons moeten vinden?
- Episode 5: marketing: welke systemen kunnen we bedenken om ons speelgoed in grote hoeveelheden te fabriceren? Hoe kunnen we onze producten tentoonstellen?
- Episode 6: kunnen we iemand uitnodigen die ons kan helpen? Expertbezoek. Een tentoonstelling met advertenties van het ontworpen speelgoed.

Draaiboek.

In het draaiboek worden de episodes gecombineerd in een schema met de sleutelvragen en activiteiten, middelen, organisatie en letten op kwaliteit van.

Bij de laatste kolom, letten op kwaliteit van, leg je vast op welk deel van het ontwerp je een accent gaat leggen en noteer je bijvoorbeeld 'tentoonstellen'. Hiervoor kun je dan criteria opstellen zodat je kwaliteit nastreeft en goed het doel voor ogen hebt als leerkracht.



EPISODES	ADVERTEREN SPEELGOED
Sleutelvragen	Welke bijzonderheden zijn bruikbaar om te adverteren.
Leeractiviteiten	Informatie geven (bedenken) over elk stuk speelgoed.
Middelen	Video, kranten, papier, internet
Organisatie	Groepswerk
Letten op kwaliteit van.	Het schriftelijk werk. Het werken met media.

Wandfries.

Dit is een wand met eventueel ook een kast of tafel waarop in de loop van het verhaal de gemaakte materialen worden opgehangen en neergezet. Zo kan ook de brief van het buitenaardse wezen opgehangen worden. Dit is van belang voor de sfeer en waardering van het werk van de kinderen, maar ook voor het verloop van het verhaal. Je start met een lege wand. Zo kan het verhaal zich opbouwen en is het ook mooi zichtbaar voor ouders.

Er zijn wel zeven verschillende soorten verhalende ontwerpen te onderscheiden:

- Waarbij de kinderen een organisatie oprichten (bijvoorbeeld dieren reisbureau).
- Waarbij de kinderen een fantasiewereld betreden (bijvoorbeeld buitenaards wezen).
- Waarbij kinderen een mysterie oplossen (bijvoorbeeld verhalen met een open einde).
- Waarbij kinderen een sciencefiction avontuur meemaken (bijvoorbeeld reizen in de toekomst).
- Waarbij kinderen de directe omgeving verkennen (bijvoorbeeld afval in de buurt).
- Die gericht zijn op een speciale gebeurtenis (bijvoorbeeld het suikerfeest).
- Die een accent leggen op één vakgebied (bijvoorbeeld muziek).

Verhalend ontwerpen is een goede manier om vakken te integreren, waardoor kinderen betrokken worden en zeer actief zijn. Zij bepalen mede het verloop van het verhaal. Door het verhaal zijn de activiteiten zinvol en hebben ze een verband met elkaar. Het is voor alle leeftijden. Het betreft verhalen, waarbij echtheid en fictie door elkaar gaan lopen. In verhalend ontwerpen kan gemakkelijk gedifferentieerd worden en zijn coöperatieve werkvormen logisch (bijvoorbeeld de expertvorm).

Literatuur: Munnik, C. de & Vreugdenhil, K. (2006). Onderwijs Ontwerpen. Het didactisch routeboek als werkboek voor de pabo. Groningen; WoltersNoordhoff. Vos, E., Dekkers, P. & Reehorst, E. (2008). Verhalend ontwerpen. Groningen; WoltersNoordhoff.

