

## De zeven beloften van verhalend ontwerpen<sup>1</sup>

Erik Vos, Ellen Reehorst

Ah..! Wat zou je het graag doen, een bordje boven de deur van je lokaal spijkeren met de tekst: 'In dit lokaal zijn wij zo nieuwsgierig als de pest.' En dat je het dan daarbij kon laten. Geen methode die dicteert wanneer je waar nieuwsgierig naar moet zijn. Geen kind dat niet weet wat te doen. Leren en leven op eigen kracht, alleen, samen en met jou. Het onderwijsparadijs op aarde. Nederland droomt weer. Het droomt van iederwijs en eigenwijs, van kinderen die zomaar zelf en samen aan het leren gaan en van leraren als coaches van een sterreneftal. Authentiek. Natuurlijk. Vraaggestuurd. Competentiegericht. Sociaal-constructivistisch. Het zijn nieuwe woorden voor oude idealen.

Intussen zijn het vooral managers, schoolbegeleiders, onderwijskundigen en andere vrijgestelden die zich de luxe van de quasi-nieuwe onderwijsfilosofie veroorloven. Gewoon in je groep vraag je je misschien vooral af waar je de tijd vandaan moet halen om het project 'Middeleeuwen', waar nu echt het stof duimendik op zit, te vervangen door iets nieuws. Of zie je half in verwarring hoe heel wat kinderen gedijen bij het minder open onderwijs uit de schoolmethode, waartoe je bent overgegaan: niet al je kinderen zijn als van nature nieuwsgierig naar de zaken waarvan wij vinden dat zij op school nieuwsgierig naar moeten zijn... en het kan niet altijd over computergames gaan. Niet al je kinderen kunnen de complexiteit van hun eigen vragen overzien, en verliezen zich zonder structuur. Je weet het wel. Je ziet het wel. En toch knaagt het. Je werkt toch niet voor niets op een Jenaplanschool?

In een serie van vier artikelen schrijven we over wereldoriëntatie middels verhalend ontwerpen. In dit eerste artikel vertellen we wat verhalend ontwerpen is. We gebruiken 'het menselijk lichaam', een mooi en belangwekkend onderwerp, om te laten zien hoe onderwijs met verhalend ontwerpen er uit ziet. In de drie volgende artikelen werken we enkele verhalende ontwerpen in detail uit. Wie dat wil, kan er dan meteen mee aan het werk.

Verhalend ontwerpen houdt enkele pedagogische beloften in op het gebied van wereldoriëntatie. Verhalend ontwerpen belooft:

1. Betekenisvol thematisch onderwijs.
2. Het binnenhalen van de wereld in de klas.
3. Identificatie en betrokkenheid van kinderen.
4. Een balans tussen vrijheid en structuur.
5. Verdiept leren.
6. Natuurlijke aanleidingen voor gevoelige onderwerpen.
7. Onderwijs met de kracht van spel.

Groepsleiders die wereldoriëntatie middels een schoolmethode aanpakken, willen we zeggen: schiet eens een paar gaten in je methode en voer in de vrijgekomen tijd een verhalend ontwerp uit. Ontdek (opnieuw) hoe je de wereld voor en met kinderen open kunt stellen, experimenteer met het *pedagogisch handelingsrepertoire* dat je daarvoor nodig hebt, want dat kan verhalend ontwerpen je bieden.

Groepsleiders die – helemaal aan de andere kant van het Jenaplanspectrum – het vragende en zingevende kind als vertrekpunt nemen, willen we zeggen: bied kinderen eens de betekenisvolle ruimte van een verhalend ontwerp, en ontdek (opnieuw) hoe vraag- en zingeving van kinderen opbloeien en gedijen binnen een *rijk onderwijsaanbod*.

---

<sup>1</sup> Tekst uit: Vos, Erik en Ellen Reehorst (2006). De zeven beloften van verhalend ontwerpen. *Mensenkinderen*, nr 102, jrg 21/5, mei 2006.

## **Betekenisvol thematisch onderwijs**

In het Nederlandse onderwijs wordt sinds 1990 op een snel groeiend aantal basisscholen met verhalend ontwerpen gewerkt. Vrijwel alle Pabo's besteden aandacht aan verhalend ontwerpen. In het voortgezet onderwijs wordt verhalend ontwerpen steeds meer gebruikt om samenhang aan te brengen in projecten.

Verhalend ontwerpen is in de jaren zeventig uitgevonden in Schotland en heet daar de 'storyline approach to education.' Er zijn meerdere verhalen in omloop over het ontstaan van verhalend ontwerpen. Zo zouden lerarenopleider Steve Bell en zijn collega's op zoek zijn geweest naar thematisch onderwijs dat zorgt voor werkelijke, zinvolle samenhang binnen het onderwijs. Meer romantisch is het verhaal over de Summerschool waar leraren haast wanhopig moesten proberen om ongemotiveerde jongeren uit de achterbuurten van Glasgow te boeien. Wat het ware verhaal ook mag zijn – in samenhang en betrokkenheid ligt zeker de kracht van verhalend ontwerpen.

Een verhalend ontwerp gaat altijd uit van een situatie die voor de kinderen betekenisvol en herkenbaar is. Haast ongemerkt leren de kinderen analyseren, overleggen en theoretische kennis toe te passen in concrete situaties. Neem bijvoorbeeld het verhaal van Daan. Door te bedenken hoe Daan er uit ziet en hem te tekenen of te maken, wordt Daan voor de kinderen levensecht. Als de groepsleider vertelt dat de tandarts van Daan geen tijd heeft om alle vragen van Daan te beantwoorden gaan ze met plezier voor hem antwoorden zoeken op de vragen, die ze nota bene eerst namens hem bedacht hebben. Zo maken de kinderen als het ware zelf mee wat Daan overkomt. Hetzelfde geldt bijvoorbeeld voor de kinderen die een Kinderziekenhuis oprichten. Zij zullen er zeker voor zorgen dat ze op alle vragen van de patiëntjes over hun ziekte een goed doordacht antwoord hebben.

Een verhalend ontwerp heeft een vooraf bepaalde structuur en inhoud, maar daarbinnen hebben de kinderen heel veel eigen inbreng. Hun betrokkenheid bij het thema is over het algemeen dan ook groot. Ze beleven het onderwijs sterk, waardoor het thema hen werkelijk raakt en ze het geleerde makkelijker onthouden. Deze manier van werken leidt bij kinderen tot zelfwaardering en gevoelens van trots en succes.

Verhalend ontwerpen is een bijzondere vorm van thematisch onderwijs, waarin de verhaallijn zorgt voor sterke betrokkenheid bij de kinderen en voor samenhang tussen de leeractiviteiten. De leeractiviteiten zijn op te vatten als: kinderen construeren actief hun kennis en leren van en met elkaar.

## **De wereld in samenhang naar binnen halen**

Met een verhalend ontwerp haal je een samenhangend deel van de wereld de klas binnen. Neem bijvoorbeeld een onderwerp als 'het menselijk lichaam'. Zo'n onderwerp laat zich makkelijk behandelen uit een methode. De kennis die de kinderen dan opdoen valt echter in het niet bij de indrukwekkende expertise van de bovenbouwgroep die een eigen Kinderziekenhuis is begonnen. De kinderen weten niet alleen bijna alles over het menselijk lichaam, maar ook over de ziekten van hun zelfbedachte patiëntjes. En bovendien hebben ze zich grondig ingeleefd in hoe deze kinderen zich voelen. Het onderwijs krijgt daarmee een prachtige emotionele diepgang. Het ontwerp zorgt voor samenhang tussen hoofd en hart, tussen biologie, taal en beeldende vorming, tussen leerdoelen en eigenheid. En haalt de buitenwereld soms letterlijk naar binnen, hier in de persoon van een neuroloog.

*Hanneke Venema: 'Het patiëntje van Hanke heeft hersenvliesontsteking en het patiëntje van Jildou heeft een ernstige hersenschudding. Hoe meer ze allebei weten, hoe meer vragen ze ook hebben. De moeder van Wierd is neuroloog en we besluiten Joukje te vragen om over haar werk te komen vertellen. Omdat de kinderen natuurlijk al heel veel weten, zorgen we ervoor dat Joukje zich goed kan voorbereiden op onze moeilijke*

*vragen. We schrijven haar een brief met onze vragen. Als ze komt zijn de kinderen enorm geïnteresseerd. Ze heeft van alles meegenomen en haar gereedschapsmapje maakt grote indruk. Camiel vraagt waarom hij geen tv mocht kijken toen hij een hersenschudding had. Hij is verontwaardigd als blijkt dat die visie al een jaar of vijf achterhaald is!*

Ook in het ontwerp van groep twee/drie blijkt samenhang voor de hand te liggen. Daar hebben de kinderen een knuffeldokter gemaakt, die zieke knuffels geneest. Als de knuffeldokter kinderdokter wil worden moet hij natuurlijk een heleboel bijleren. De kinderen trekken een kind om op groot behangpapier en stempelen de namen van de lichaamsdelen erbij. Ook maken ze een plaat met alles wat er in je lichaam zit. Ze kunnen de woordjes die ze erbij gestempeld hebben al goed lezen. Bij de presentatie vertellen ze er van alles over. Hun ouders zijn onder de indruk.

### **Identificatie en betrokkenheid**

De kinderen identificeren zich graag met een hoofdpersoon of een situatie. Dat leidt onmiddellijk tot grote betrokkenheid. Dat zie je terug in heftige gesprekken, maar ook in de wil om daar samen uit te komen. Bijvoorbeeld in de groep vier/vijf van Sanne Lantinga.

*Sanne: 'Nadat ik heb verteld over Daan, een nieuwsgierige vrolijke jongen die graag proefjes doet, zijn de kinderen in groepjes aan het werk om hem tot leven te brengen. Her en der worden felle discussies gevoerd. Zo wil Yorick de vader van Daan een stoere oorbel aanmeten. Madelief ziet dit niet zitten. Verbolgen zegt ze: 'Ik wil geen vader met een oorbel.' Uiteindelijk wordt een compromis bereikt. Papa krijgt geen oorbel, maar wel een ruige stoppeltjesbaard. In de kamer van Daan ontstaat een soort laboratorium, want hij houdt immers van ontdekken en proefjes doen. Op zijn bureau is zelfs een miniatuur trucjesdoos te zien. Dan presenteren de kinderen het gemaakte aan elkaar. Ik vraag ze niet alleen te vertellen wat er precies gemaakt is, maar ook hoe ze het aangepakt hebben. Zo vertelt Freek, die samen met anderen een levensgrote Daan gemaakt heeft, dat overal over gestemd is. Over de kleren en de kleur daarvan, de ogen en het haar. Over elk detail is een nieuwe stemronde bedongen, want het moet natuurlijk wel eerlijk gaan. Omdat Daan acht jaar is en Freek het dichtste bij acht zat, mocht hij als voorbeeld op het behang liggen om overgetrokken te worden. Ik merk hoe belangrijk de presentatie is, de kinderen zijn echt benieuwd naar wat anderen bedacht hebben. Ademloos wordt er naar elkaar geluisterd. Als iets niet helemaal duidelijk is, vragen ze om een toelichting. Het is duidelijk iets wat ons allemaal aangaat en waar iedereen nauw bij betrokken is.'*

### **Balans tussen vrijheid en structuur**

De inbreng van kinderen in een verhalend ontwerp is groot. Zo groot dat zij zelf vaak het idee hebben dat de groepsleider niets heeft gedaan, en zij alles. Toch zijn verhalende ontwerpen erg doelgericht. Het uitgewerkte draaiboek beschrijft gedetailleerd de verhaallijn, die als een rode draad fungeert. Elke groepsleider maakt desgewenst eigen aanpassingen op het draaiboek. De uitwerking van de episodes in leeractiviteiten biedt duidelijkheid en structuur en zorgt er voor dat de geplande onderwijsdoelen gerealiseerd kunnen worden. Binnen de leeractiviteiten hebben de kinderen veel eigen inbreng. In een verhalend ontwerp worden kinderen permanent uitgedaagd om nieuwsgierig te worden en zich zoveel mogelijk af te vragen.

Vaak vragen leraren wat je doet als de kinderen een heel andere kant uit willen. Verrassend genoeg gebeurt dat eigenlijk nooit. Kinderen blijken zo te genieten van het verhaal, dat ze met veel plezier meeleven in de richting die je hebt uitgezet. Wel helpen de kinderen vaak om het verhaal zich verder te laten ontwikkelen. Dat gebeurde in de middenbouwgroep die hoofdpersoon Daan tot leven had gewekt.

*Sanne: 'Toen ik aan het begin van de tweede episode vertelde dat Daan naar de tandarts moest, vroeg John direct of hij ook een gaatje had. Dit is een typisch voorbeeld van het*

*vanzelf in elkaar overlopen van de episodes. Bij workshops over Verhalend Ontwerpen werd dat natuurlijk genoemd, maar ik kon me moeilijk voorstellen dat het echt zo gemakkelijk zou gaan. Toch blijkt het in de praktijk zo te zijn. Want inderdaad, Daan heeft een gaatje. Hij wil daar van alles over weten, maar de tandarts heeft het te druk voor zijn vragen. En ik vraag de kinderen: wat zouden wij kunnen doen om ervoor te zorgen dat Daan antwoord krijgt op zijn vragen? Ze hebben meteen zin om van alles voor Daan uit te gaan zoeken.'*

### **Verdiept leren**

Tijdens een verhalend ontwerp raken kinderen sterk geboeid door het thema. Ze zijn nieuwsgierig, gretig om dingen uit te zoeken, lezen met plezier in veel te moeilijke boeken en praten er thuis over. Bij veel kinderen blijft de interesse bestaan nadat het ontwerp al is afgesloten. Ook leraren melden dat zij tijdens de uitvoering steeds meer geïnteresseerd raken in het thema en veel erover leren. De jongste kleuters in de groep van Georgette Bautz raken tijdens het ontwerp 'Bij de dokter' helemaal geïntrigeerd door hun eigen lichaam.

*Georgette: 'We praten over ons lichaam. Er is nog zoveel te leren. De kinderen zijn zeer geboeid door dit onderwerp. Ze weten al dat mensen kunnen denken met de hersens in hun hoofd. We praten over botten en waarom je die hebt. Volgens Noël hebben we vissenbotten in onze buik. Volgens Daniël zitten je darmen bij je longen en zorgen ze ervoor dat er geen bacteriën in je lijf komen.'*

*'Na een paar weken zitten we nog wel met een paar brandende vragen, want hoe komt het nou dat onze poep bruin is en onze plas geel? En worden dokters nooit ziek? We besluiten het een echte dokter te vragen. We schrijven een brief met onze vragen naar een echte dokter en nodigen hem hierin uit de vragen bij ons in de klas te komen beantwoorden. Natuurlijk had ik het verzoek om te komen al eerder bij een bevriende arts neergelegd. Een paar dagen later komt dokter 't Hart in een witte jas en met een grote dokterstas de klas binnen. De jas gaat al gauw uit, want die hebben huisartsen eigenlijk nooit meer aan, vertelt hij. Hij laat ons zien wat hij allemaal in z'n tas meeneemt als hij op visite gaat bij patiënten. En hij beantwoordt al onze vragen. De kinderen vinden het prachtig.'*

### **Natuurlijke aanleidingen voor gevoelige onderwerpen : het verhaal als dekmantel**

In de verhaallijn zijn vaak natuurlijke aanleidingen aanwezig om gevoelige zaken aan de orde te stellen. Onder dekking van het verhaal kunnen kinderen hun meningen en ervaringen inbrengen zonder zich te hoeven generen of te veel bloot te geven. Ook voor een groepsleider biedt de verhaallijn een vanzelfsprekend alibi; niet de groepsleider stelt iets aan de orde, het is de hoofdpersoon die zich iets afvraagt of iets meemaakt. Dat maakt onderwijs over persoonlijk gevoelige zaken een stuk eenvoudiger.

Kijk mee wat Ira-Lisa heeft geschreven over haar zelfgemaakte patiëntje Jenny. Jenny heeft leukemie. Ze ligt nu een half jaar in het Kinderziekenhuis op de afdeling oncologie. Ze heeft een pet op, omdat ze nu toch haaruitval heeft gekregen.

*'Ik heb kanker. Als je leukemie hebt zijn er cellen in je bloed niet goed. Daarom krijg ik vaak een kuur. Die zorgt dat je bloed weer beter wordt. Als ik een kuur krijg, moet ik naar het ziekenhuis en dan gaan ze bloed afnemen. En dan kijken ze of er nog cellen zitten die er niet moeten zijn. Ze doen mijn bloed in een doosje en dat doosje leggen ze onder een microscoop. Ik word ook snel moe. Ik heb ook vaak heftige koortsaanvallen. Of ik ben ineens verkouden, ook al is het zomer. Of ik krijg opeens een longontsteking. Ik krijg ook heel snel blauwe plekken en als ik sport, doen mijn botten heel erg zeer. Deze ziekte komt best vaak voor. Het komt meer voor bij kinderen. Er is leukemie die zich heel snel opbouwt. Dat heet acute leukemie. Maar er is ook leukemie die zich heel*

*langzaam opbouwt. Dat heet chronische leukemie. Ik verveel me nooit in het ziekenhuis (...).'*

Ira-Lisa had een vriendinnetje in de straat dat heel erg ziek was en overleden is aan leukemie. Je kan zien dat ze zich helemaal inleeft. Veel kinderen hebben vanuit hun eigen ervaringen patiëntjes gecreëerd. Er volgen veel indrukwekkende emotionele gesprekken als de kinderen hun tekst voorlezen. Toch hebben alle patiëntjes het in het ziekenhuis naar hun zin. En dat moet natuurlijk ook, want de kinderen hebben een prachtig kinderziekenhuis neergezet met lieve artsen, juffen en cliniclowns.

### **Onderwijs met de kracht van spel**

Verhalend ontwerpen sluit aan bij het plezier dat kinderen hebben in spelen. 'Zullen we doktertje spelen, dan was ik ...'. Dat plezier blijkt niet alleen voorbehouden aan de jongste kleuters. Ook de middenbouwers genieten ervan en leren al spelend veel. En de zorg waarmee de bovenbouw kinderen hun zelfgemaakte patiëntjes instoppen in zelfgemaakte bedjes is bijna ontroerend.

*Georgette: 'Als de dokterpraktijk is ingericht kan het echte doktertje spelen beginnen. Er zitten elke dag geduldige patiënten in de wachtkamer van dokter Schat die altijd met een assistente werkt. Er worden in de spreekkamer ogentests uitgevoerd, kniereflexen worden bekeken en de stethoscoop wordt bij heel wat hartjes en longen gehouden om die te beluisteren.'*

*Sanne: 'Gedurende onze 'Daantijd' is de tandartspraktijk een geliefde plaats voor de kinderen om te spelen. Een kort overzicht uit het afsprakenboek, dat de kinderen zelf hebben bijgehouden: op vrijdag 30 januari een getrokken kies bij Cheyenne, vier rondleidingen op donderdag, om 18.00 uur een gevallen kind, vergaderingen en een behandeling van bloedend tandvlees bij Emmy. Wat moet ik daar nou nog aan toevoegen...'*

### **Verhalend ontwerpen in de praktijk - scenario geeft houvast**

Een verhalend ontwerp wordt uitgewerkt in een scenario: een draaiboek voor de groepsleider die het ontwerp met de kinderen gaat uitvoeren. In het draaiboek is de verhaallijn uitgewerkt in episodes. Elke episode is verder uitgewerkt in leeractiviteiten en sleutelvragen. Ook worden ideeën voor materialen en organisatie aangegeven. Onderstaand schema is afkomstig uit het scenario voor Het Kinderziekenhuis.

<b>verhaallijn</b>	<b>sleutelvragen</b>	<b>leeractiviteiten</b>	<b>materialen</b>	<b>organisatie</b>
<i>De leraar vertelt dat er in de buurt geen kinderziekenhuis is. Zouden we dat kunnen oprichten?.</i>	Hoe zou de voorgevel en het terrein voor het ziekenhuis eruit zien?  Hoe zou het ziekenhuis heten?  Hoe zou het ziekenhuis er van binnenuit uitzien?  Hoe zouden de	De kinderen bedenken en maken: - de voorgevel - naam en logo - plattegrond - kamers 3D - personeel	papier wasco's kosteloos materiaal kartonnen doos scharen lijm pen en potloden	De kinderen zitten bij de start in de kring.  Daarna gaan ze in groepjes aan het werk.

	kamers eruit zien?  Wie zouden er in het ziekenhuis werken?	De kinderen presenteren het gemaakte.		Opstelling waarbij iedereen het goed kan zien en horen.
--	---	---------------------------------------	--	---

### **Verhaallijn, episodes en leeractiviteiten**

De basis van elk verhalend ontwerp is de verhaallijn. Deze verhaallijn is opgebouwd uit episodes (hoofdstukken) die logisch op elkaar aansluiten. Bijvoorbeeld in de Knuffeldokter: de kinderen wekken de dokter tot leven en richten zijn praktijk in; als de knuffeldokter een kinderdokter wil worden, moet hij veel leren over het menselijk lichaam en ziekten die kinderen kunnen hebben, en uiteindelijk wordt de kinderpraktijk feestelijk geopend..

Elke episode is een afgebakend stuk van het verhaal, met eigen concrete tussenproducten. Deze komen op het wandfries te hangen en maken zo de voortgang in het verhaal zichtbaar. Aan de verhaallijn hangen leeractiviteiten: de dingen die kinderen binnen een bepaalde episode ontwerpen, uitzoeken en oefenen. Zo ontwerpen de kinderen hoofdpersonen of een logo, verzamelen ze vragen, zoeken ze informatie op en oefenen ze met presenteren. Binnen die leeractiviteiten worden de kinderen uitgedaagd om zelf aan de slag te gaan. Er wordt een groot beroep gedaan op hun eigen inbreng en ze kunnen volop vaardigheden oefenen. Op basis van de theoretische verdieping die de groepsleider aanjaagt kunnen ze zelf ontdekken, ervaren en experimenteren. Hierdoor blijken de kinderen met plezier veel en diepgaand te leren. Hieronder een aantal voorbeelden van leeractiviteiten die in het Kinderziekenhuis aan bod kunnen komen:

- ziekenhuis ontwerpen met logo en naam
- plattegronden maken
- personeelsleden tekenen
- inleven in anderen (fictieve personeelsleden, patiëntjes, elkaar)
- samenwerken in wisselende groepjes aan concrete afgebakende taken
- kleine presentaties geven aan de klas van het gemaakte werk
- werk tentoonstellen op het wandfries
- klassengesprek om ideeën te verzamelen
- klassengesprek om werkafspraken te maken
- vragen verzamelen en ordenen in rubrieken
- informatie zoeken uit bronnen (boeken, folders, internet, gesprekken, deskundigen)
- elkaar complimenten geven
- eigen mening vormen en standpunt innemen
- gesprek voeren met deskundige
- brieven schrijven naar deskundige en ouders
- eindpresentatie houden voor publiek

### **Sleutelvragen**

Tijdens de uitvoering heeft de groepsleider een belangrijke rol als begeleider. Hij of zij houdt het verhaal op gang en structureert het werk van de kinderen met activerende vragen. Deze zogeheten sleutelvragen blijken het leren van kinderen te bevorderen en geven de kinderen tegelijk inbreng en voldoende structuur. Zelfstandig werken en samenwerken komt zo onverwacht makkelijk onder handbereik.

Groepsleiders die mooie verhalende ontwerpen uitvoeren zijn altijd meesters (of vaker nog juffen) in het stellen van sleutelvragen. Meestal zijn ze er wat onwennig mee begonnen, maar willen ze al snel niet meer zonder. Sleutelvragen blijken het leren van kinderen zo sterk te activeren dat het jammer is om ze alleen binnen een verhalend ontwerp te gebruiken. Ze geven de kinderen tegelijk volop inbreng en voldoende structuur. Kijk even mee in de bovenbouwgroep van Hanneke Venema, die met twee sleutelvragen een explosie van leren ontketent.

*'Ik geef aan, dat je het weliswaar niet op de plattegrond van ons Kinderziekenhuis kan zien, maar dat er in de gangen prachtige informatieve posters hangen over het menselijk lichaam. Kay zegt meteen: 'Maar dat is ook zo! Je kan dat alleen niet van boven tekenen. Daarom zie je het niet op de plattegrond!' Ik vraag aan de kinderen waarover die posters zouden kunnen gaan. Er komt een hele lijst op het bord te staan: het oog, de spijsvertering, de spieren, de organen, ..... 'Wat zou je daarover allemaal op een poster kunnen zetten?' vraag ik. Ook daarop komen allemaal ideeën van de kinderen. Er moeten ieder geval plaatjes bij en de tekst moet makkelijk te lezen zijn voor de kinderen. Leuke weetjes is ook een leuk hoofdstuk! De onderwerpen van de posters worden verdeeld onder tweetallen en de kinderen gaan aan de slag om een mooi affiche over hun onderwerp te maken. Uit de boeken die inmiddels in de klas liggen halen ze hun informatie en mooie plaatjes worden gekopieerd. Wanneer Carmen en Iris klaar zijn leggen ze hun poster over 'het oog' uit aan de rest van de groep. Iedereen komt in die week aan de beurt om het affiche voor de klas te presenteren.'*

Een goede sleutelvraag activeert het denken van de kinderen. En is daarmee het tegenovergestelde van een vraag naar de bekende weg: een vraag waarop de leraar het antwoord zelf al weet en waarvan de kinderen weten dat ze dit antwoord moeten zien te raden. Veel leraren proberen met zulke vragen hun klas te activeren, terwijl dat op deze manier jammer genoeg niet lukt. De kinderen gaan het antwoord raden, of oogcontact vermijden en onderuit hangen, maar denken in elk geval nauwelijks na. Een leraar die een sleutelvraag stelt, vraagt zich echt iets af – en dat voelen de kinderen. Een sleutelvraag zet kinderen dan ook zichtbaar aan het denken. Op een sleutelvraag zijn altijd meerdere goede antwoorden mogelijk. De leraar is geïnteresseerd in al deze antwoorden, ook als ze minder goed doordacht zijn. In dat geval stelt de leraar aanvullende, meer gedetailleerde sleutelvragen om te zorgen dat de kinderen nog wat verder door denken.

## **Meer informatie**

Websites:

[www.verhalendontwerpen.nl](http://www.verhalendontwerpen.nl)

inspirerende voorbeelden, mogelijkheden voor scholing, webwinkel met uitgewerkte scenario's (waaronder 'Bij de dokter' (groep nul/een), 'De knuffeldokter (groep twee/drie), Bij de tandarts (groep vier/vijf) en het Kinderziekenhuis (groep zes/zeven/acht).

[www.Jenaplan-wereldschool.nl](http://www.Jenaplan-wereldschool.nl)

een schoolbreed programma voor de implementatie van krachtige goed onderbouwde wereldoriëntatie, onder meer met verhalend ontwerpen

Boeken:

*Verhalend Ontwerpen, een draaiboek*; Erik Vos, Peter Dekkers, Ellen Reehorst; Wolters-Noordhoff, vijfde druk 2003

*Scenario's voor actief leren*; verhalend ontwerpen in het voortgezet onderwijs; Erik Vos, Ellen Reehorst, José Simons en Frits Sibers; eerste druk Wolters-Noordhoff 1999; tweede druk Koopman & Kraaijenbrink Publishing 2005.

Eerdere artikelen over verhalend ontwerpen in 'Mensenkinderen':

Ben Boon; Gestrand: een project techniek in verhaalvorm, jrg. 6/nr. 5, pag. 19-21  
Jos Letschert; De verhaallijn, structuur in thematisch werken, jrg.7/nr.1, pag. 10-13  
Wytse Bouma; De groeten uit Schotland, jrg. 16/2 (nov. 2000)  
Hanneke Venema; Verhalend ontwerpen - te mooi om waar te zijn? jrg.17/nr.2, p.5-8

*(onderstaande tekst in kader: te plaatsen binnen artikel)*

## **Veel gestelde vragen**

### **Hoe lang duurt een verhalend ontwerp?**

Net zolang als je zelf wilt. Veel leraren vinden een doorlooptijd van drie of vier weken het mooist. De kinderen hebben dan tijd om zich te verbinden met het thema en zelf initiatieven te nemen zonder dat het ontwerp verloopt.

### **Hoeveel tijd per week moet ik er aan besteden?**

Ook hiervoor geldt: zoveel als je zelf wilt. Kijk welke vakgebieden aan bod komen in het ontwerp, en gebruik die uren ervoor. Vaak zijn dit wereldoriëntatie, beeldende vorming en (voor een deel) taal. Spelling, grammatica, rekenen, gym, zwemmen ... ze kunnen gewoon doorgaan. Meermalen per week een paar uur is mooier dan een keer een hele dag.

### **Is verhalend ontwerpen geschikt voor een heterogene groep?**

Jazeker. Een verhalend ontwerp overbrugt op een vanzelfsprekende manier de verschillen in capaciteiten binnen een groep. Met name de kinderen die niet 'vanzelf' gemotiveerd zijn en de zwakkere leerders zullen hun eigen verwachtingen en die van hun groepsleiders overtreffen. Tijdens de uitvoering van een verhalend ontwerp ontstaat bijna vanzelf een natuurlijke vorm van differentiatie.

### **Wat doe ik met mijn methode?**

Gebruiken als inspiratiebron voor jezelf of als naslagwerk voor de kinderen. Het is jammer om in een verhalend ontwerp 'lesjes' of 'werkbladen' te stoppen – dat doodt de inbreng van de kinderen.

### **Moet ik zo'n verhalend ontwerp zelf maken?**

Dat kan, maar dat hoeft niet. Er zijn veel verhalende ontwerpen in omloop, waarvan een groeiend aantal via de webwinkel ([www.verhalendontwerpen.nl](http://www.verhalendontwerpen.nl)) verkrijgbaar is. Deze ontwerpen zijn goed onderbouwd met kerndoelen en SLO-ervaringsgebieden.

### **Is er een doorgaande leerlijn aan te brengen in verhalende ontwerpen?**

Ja. Er zijn voor diverse ervaringsgebieden vier ontwerpen uitgewerkt (voor elke bouw een), die samen een goed doordachte leerlijn vormen. Zie [www.verhalendontwerpen.nl](http://www.verhalendontwerpen.nl)

### **Hoe voer je verhalend ontwerpen in op een school?**

Een introductiebijeenkomst voor het hele team is een mooi begin. Daarna zijn er verschillende scholingsmogelijkheden. De verdere manier van invoeren zal per school verschillen; we denken er graag over mee!