

De klas is de wereld<sup>1</sup>

Een introductie

Erik Vos

Op een ochtend word ik wakker in een hotelkamer in Glasgow. Tenminste, ik denk dat het in Glasgow is. Want dat was de naam van het vliegveld op mijn ticket. Ik ontmoette vriendelijke mensen op het vliegveld en we reden naar een stad. We waren zo druk aan het praten dat ik niet op de route lette. Ik zag donkere huizen en straten die glansden door de regen. Ze namen me mee naar een kroeg en we werden heel vrolijk. Daarna brachten ze me naar dit hotel. In ben er nu vrij zeker van dat het in Glasgow staat. Oost, west of in het centrum? Ik heb geen idee. Ik weet niet eens hoe de besneeuwde straat heet waar ik op neerkijk. Maar ik heb een anker in de tijd: om negen uur staat lan voor het hotel. Hij brengt me naar het huis van Steve, buiten de stad, naast een rivier vol zalm. Dat is een mooi perspectief. Als het vooruitzicht aantrekkelijk is, kun je je moeilijk verloren voelen. Ok, ik neem een douche.

Normaal gesproken is naar je werk gaan een routine. Je denkt er niet over na. Maar nu is er een plan. Moet de cassetterecorder controleren, de cadeautjes pakken, nog een keer naar het Britse voltage kijken en de goede kleren aandoen, ... Met ontbijten moet ik om 8.45 uur klaar zijn. Neem geld mee. Zoek het adres van het hotel op. Vraag aan de balie om... Let er op dat... (...).

Leren van vragen

Een paar uur later zit ik tegenover Steve Bell, Schot in hart en ziel en een van de uitvinders van verhalend ontwerpen. Hij legt me uit: onderwijs kun je opvatten als een 'gestructureerde afspiegeling van het leven'. En: 'Kinderen moeten de vragen leren stellen die structuur scheppen en activiteit zinvol maken.' Dit is natuurlijk moeilijk te begrijpen. 'Wat bedoel je?', vraag ik. 'Nou ja', zegt hij, 'ik neem aan dat jij een plan had, een structuur, toen je vanmorgen in het hotel was. Je maakte het plan door vragen te stellen. Hoe laat moet ik opstaan? Wat moet ik meenemen? Wat kan ik doen aan de cassetterecorder, die op het Britse voltage niet werkt? Hoe los ik dat op? Dat bedoel ik. Het is een hele gewone manier van vragen stellen. Het is precies het soort vragen stellen dat kinderen moeten oefenen.

Ineens wordt m'n reis een metafoor. Een metafoor voor de manier waarop kinderen op basisscholen leren. Goed en slecht zitten er in. Lessen net zo vreemd en geïsoleerd als Glasgow voor mij op de eerste ochtend was..., dat zou slecht zijn. Als de leraar bovendien als enige weet waar de kinderen naar toe moeten, is dat ook niet handig. De kinderen zullen wachten tot de leraar hen komt ophalen. Ze zullen kritisch afwachten of de reis leuk wordt en zich verveeld afwenden als dat niet het geval is. Dan maakt de verkeerde partij zich het drukst. Nee, als dat onderwijs is, stelt het niet veel voor.

---

<sup>1</sup> Inleidend artikel van het themanummer over Verhalend Ontwerpen van het Praxis Bulletin. Praxis Bulletin, 20 jaargang, januari 2003

Maar, tegelijkertijd, bevat de metafoor een prachtig beeld van onderwijs. Onderwijs waarin kinderen gretig verwickeld zijn in een avontuur. In dit onderwijs is iedere volgende stap als de volgende episode van een goed verhaal waarin je zelf de hoofdpersoon bent. Dan ontstaan verwachtingen en aantrekkelijke vooruitzichten. En leertaken die samenhangen, want ze maken deel uit van het avontuur. En gretigheid om de leertaak tot een goed einde te brengen. Wat zou het mooi zijn als onderwijs er zo uitzag!

‘Ok, we zijn op onze hotelkamer. Om negen uur ’s morgens worden we opgehaald. Je weet waarvoor we hier zijn! Wat kunnen we doen om ons voor te bereiden? Hoe laat zet je de wekker? Wat nemen we beslist mee? Hoe zullen we...?’ Dit zijn geen vragen die je de klas stelt in een bestaand verhalend ontwerp, maar het zou best kunnen. Er zijn (Schotse) verhalende ontwerpen met titels als ‘het hotel’ en ‘het vliegveld’, en dit type vragen speelt altijd een belangrijke rol. ‘Hoeveel personeel heeft ons hotel?’ ‘Hoe komen we aan de juiste mensen?’ ‘Ons hotel is nog niet erg bekend bij toeristen, wat kunnen we er aan doen?’ Je stelt een paar simpele vragen en de kinderen zorgen voor de antwoorden. Daaruit ontstaan nieuwe vragen. Zo gaat het in een verhalend ontwerp altijd.

Er is veel tijd verstreken tussen het eerste interview met Steve Bell en het verschijnen van dit themanummer. Wat in Schotland ‘the storyline approach’ heet, is in Nederland intussen bekend als verhalend ontwerpen. De Nederlandse versie volgt getrouw de Schotse oorsprong, al benoemen we principes in eigen woorden en schrijven we alleen over onderwijs dat op Nederlandse scholen gerealiseerd is. Het interview was de start van een van de eerste pogingen om over verhalend ontwerpen te gaan schrijven. Als we alleen onze eigen inspanningen noemen, leverde dat twee boeken, een website, vele cursussen en een redelijke implementatie op in de Pabo’s en via de lerarenopleidingen op vele basisscholen<sup>1</sup>. De praktijk van verhalend ontwerpen loont al die inspanning. In een verhalend ontwerp wordt onderwijs voor kinderen een avontuur waar zij graag aan meedoen. Het zojuist geschetste ideaalbeeld van onderwijs is in een verhalend ontwerp, af en toe(!), echt waar.

## De wereld naar binnen halen

Met een verhalend ontwerp haal je een stukje van de wereld de klas binnen. Bijna echt, met onderwerpen als ‘de dierenwinkel’, ‘het reisbureau’, ‘de VVV’, ‘de straat’, ‘popgroep op tournee’. Of in een fantasie die je bijvoorbeeld aan een boek ontleent: ‘het duinkonijn dat wilde vliegen’, ‘Woeste Willem’, ‘het mysterie op zee’, ‘Tom Tippelaar’. Vaak spelen verhalende ontwerpen zich af op de grens van fictie en non-fictie. Al zijn ze in de ogen van kinderen altijd reëel. Zo reizen kinderen in een verhalend ontwerp met groot gemak naar de maan, en door naar Mars als dat uitkomt, of worden ze in een wereldbekend Schots ontwerp ontvoerd door een ruimtewezen dat ze eerst zelf hebben bedacht en gemaakt. Altijd is er een goede reden voor de verhalen. Het ruimtewezen bijvoorbeeld ontvoert drie kinderen uit je klas omdat het (hij? zij?) alles over aarde wil weten. De hele klas werkt aan de uitleg, middels maquettes, teksten, presentaties en wat niet al. Probeer het maar eens: ons leven op aarde uitleggen aan iemand die echt van niets weet. Wat vertel je? Wat is belangrijk? Wat vind je zelf het mooiste om te

vertellen? Hoe kunnen we dat aanpakken? (Vragen, altijd maar weer vragen! 'Kinderen moeten de vragen leren stellen die structuur scheppen en activiteit zinvol maken.')

Onderwijs wordt 'echter' door verhalend ontwerpen. Je maakt van de klas een stukje van de wereld. Als je ook nog met de kinderen naar buiten gaat, wordt de wereld ook een beetje een klas. Maar meestal zal je klas de wereld moeten zijn. Het lijkt misschien, op het eerste gezicht, iets moeilijks om te doen. Maar 'de methode' is eigenlijk verrassend eenvoudig. 'Wat denken jullie, zouden er buitenaardse wezens kunnen bestaan?', vraag je en er ontstaat een gesprek. 'Als ze bestaan, hoe zou zo'n buitenaards wezen eruit kunnen zien?', vraag je even later. En voor je het weet maken de kinderen verdere voorbereiding overbodig: zij gaan verzinnen hoe die buitenaardse wezens eruit zien; jij hoeft alleen maar voor structuur te zorgen, opdat de kinderen zich niet verliezen en weten wat er precies wordt gevraagd. Zo gaat het altijd. Je zult vaak voor wat aankleding en introductie zorgen. Maar uiteindelijk komt het neer op een paar vragen. 'Welke dieren zou je in jouw dierenwinkel willen verkopen?' 'Hoe ziet de plattegrond van de zaak eruit?' 'Kun je een diervriendelijk hok ontwerpen?' 'Heeft onze zaak een naam?' 'Een logo?' 'Beschikken we over informatiefolders over hoe je onze dieren moet verzorgen?' Enzovoorts!

Het stellen van deze vragen kun je plannen. Als je niet zelf een nieuw verhalend ontwerp maakt, gebruik je gewoon een van de tientallen scenario's die elk jaar ontstaan, mede dankzij de inspanningen van vele pabostudenten. Zo'n scenario meldt altijd de grote lijn van het verhaal dat in de klas tot leven gaat komen. Meestal zijn er drie tot vijf van zulke 'episodes' waarin de verhaallijn wordt afgewikkeld; maar dat is geen wet of regel. Ook staat in een scenario welke sleutelvragen bij een episode horen en welke leeractiviteiten van kinderen daaruit volgen.

Er wordt in een verhalend ontwerp veel van te voren bedacht! De grote lijn van het verhaal. De vragen voor de kinderen. De leeractiviteiten. En als je dat wilt ook nog de (meeste) samenwerkingsvormen en de kwaliteitscriteria. Toch is het grote geheim van verhalend ontwerpen dat de kinderen alles zelf doen. Dat vinden ze zelf, tenminste. Jij stelt als eerste vragen. Maar alle antwoorden komen van de kinderen. Als ze een dierenwinkel beginnen, wordt het helemaal hun winkel. De uitleg aan het buitenaardse wezen is helemaal door hen bedacht. Het diervriendelijke hok is zelf bedacht en als het aan gemeenschappelijke kwaliteitskenmerken voldoet, dan zijn ook die door kinderen genoemd. Natuurlijk mag je als leraar best af en toe wat zeggen. Wanneer je klas een ruimtereis gaat maken zeg je bijvoorbeeld: 'Als we nu met z'n allen naar de maan reizen, vind ik wel dat we er van te voren veel over moeten weten'. En voor je het weet zit de halve klas twee niveaus boven hun gangbare avi-niveau, en met de tong uit de mond, te studeren. Willen weten is een krachtige motor.

In een verhalend ontwerp wordt de klas de wereld. Je haalt een stukje wereld binnen en maakt die voor kinderen bevroegbaar, onderzoekbaar, bestudeerbaar, beproefbaar. Daaruit ontstaat leren.

Waarom zou je het doen?

Er wordt op scholen om verschillende redenen met verhalend ontwerpen gewerkt. Een eerste, veelgebruikte reden is dat verhalend ontwerpen bijdraagt aan vakkenintegratie.

Dankzij de verhaallijn ondernemen kinderen activiteiten die tot veel verschillende schoolvakken behoren en die niettemin altijd door hen (en door jou) als samenhangend worden ervaren. Het kan heel plezierig zijn om met zo'n relatief bescheiden doelstelling aan verhalend ontwerpen te beginnen. Kies bijvoorbeeld uit dit themanummer een wereldoriënterend ontwerp dat past bij leerstof die je toch al wilde laten doen, en probeer het ontwerp in de klas te realiseren. Niets opgeklopts doen en (als wij het mochten zeggen) ook verder gewoon jezelf blijven; vind je het bijvoorbeeld leuk om kinderen veel te vertellen, dat dan zo houden!

Een tweede reden is: graag willen dat kinderen actiever worden in je onderwijs; je wilt bijvoorbeeld dat ze met gretigheid en betrokkenheid vooral zelf en samen aan het leren gaan, omdat je daarvan een hoger onderwijsrendement verwacht. In dit geval hou je de vakkenintegratie en de verhaallijn, maar je probeert vooral het stellen van sleutelvragen uit. Op papier (en in onze voorbeelden) is het stellen van sleutelvragen altijd iets heel eenvoudigs, maar in de praktijk kom je jezelf behoorlijk tegen. Vragen stellen waarop je zelf niet als enige het goede antwoord weet, dat vraagt soms om heel nieuw denken over onderwijs. Maar als het lukt krijg je bij het verhoogde leerrendement de grote betrokkenheid van kinderen gratis erbij.

Voor zover bekend heeft niemand als reden om het *hele* onderwijs in de vorm van een verhalend ontwerp te verzorgen. Een goede reden kan wel zijn: met verhalend ontwerpen probeer ik enkele hoogtepunten in het schooljaar te realiseren; daar teren we op als het leren wat schoolser verloopt. Veel leraren verwerken onderwerpen die zij van groot belang vinden voor hun klas in zo'n hoogtepunt van onderwijs. Zo is bijvoorbeeld het ontwerp Floris gemaakt voor een klas die niet alleen nodig met biologie aan de gang moest, maar waarvoor het even dringend was om eens goed stil te staan bij de onderlinge verhoudingen. Hun hoofdpersoon Floris is dan ook een verlegen jongen die veel van vogels houdt. Als hij van Schiermonnikoog naar de stad verhuist moet hij niet alleen nieuwe vogels leren kennen, maar vooral ook nieuwe vrienden zien te vinden. Dat levert in de klas diepgaande gesprekken over isolement, contact maken en echte vriendschap op. Nog maanden later is het effect merkbaar: er zijn in deze klas nu geen kinderen meer die op geen enkel verjaarspartijtje uitgenodigd worden. Een jongen die een half jaar na zijn verhuizing nog even langskomt komt niet verder dan de deuropening van de klas. Zijn oude klasgenoten staan om hem heen en willen eerst weten of hij al nieuwe vrienden heeft gevonden...

Verder zijn er bijna net zoveel redenen om met verhalend ontwerpen te werken als er leraren zijn. Misschien is genieten van een van de vele voorbeelden in dit themanummer al reden genoeg...?

---

<sup>i</sup> Verhalend ontwerpen, een draaiboek, Erik Vos, Peter Dekkers, Wolters Noordhoff 1994 (tweede editie in voorbereiding). Actief leren, verhalend ontwerpen in het voortgezet onderwijs, Erik Vos, Ellen Reehorst, Frits Sibers, José Simons, Wolters Noordhoff 1999. Deze boeken zijn projecten van het Bureau voor Educatief Ontwerpen in Gouda. Ook de website over verhalend ontwerpen wordt vanuit dit bureau onderhouden: [www.verhalendontwerpen.nl](http://www.verhalendontwerpen.nl)

Daarnaast houdt men zich met name bij de SLO initiërend met verhalend ontwerpen bezig. Van Jos Letschert verscheen: Een goed verhaal, SLO, Enschede 1996. Particulier initiatief is al jaren de goed bezochte website van M. Geelen: <http://home.worldonline.nl/~mgeelen>