

Els Moonen (a) & Hilde Van den Bossche (b)

(a) Erasmushogeschool Brussel

(b) KaHo Sint-Lieven (campus Waas)

Contact: *els.moonen@docent.ehb.be*

hilde.vandenbossche@kahosl.be

Verhalend ontwerpen, sleutel of incident binnen de lerarenopleiding?

1. Verhalend ontwerpen werkt bij kinderen

In de zomer voorafgaand aan dit HSN-congres was Els Moonen met haar kinderen van kleuterleeftijd op vakantie in het zuiden van Frankrijk. Er waren vriendinnetjes mee, er was een zwembad, veel speelgoed, een enorme tuin. Kortom: ze hoopte op vele momenten van rust. Toch bleek dat de ouderlijke inbreng nu en dan nodig en zelfs gewenst was. Op een ochtend kon Els het niet laten en zoog ze het begin van een verhaal uit haar duim, geïnspireerd door een pentekening van de streek die aan de muur van het vakantiehuis hing. Het verhaal ging over een prinses die moest vluchten voor een stoute prins wiens tanden zwart waren van het vele snoepen. Het verhaal leefde onmiddellijk in de hoofdjes van de kinderen, begon een eigen leven te leiden en werd de rode draad tijdens de vakantie. De kinderen waren geprikkeld door brieven van de prinses die plots rond het vakantiehuis opdoken, waren op dreef gebracht na een schattentocht, waren helemaal ondersteboven door het ontdekken van de naam van de prinses op een schilderij in een kasteel, waren er volledig van overtuigd dat de bakker uit het dorp nog croissants had gebakken voor de prinses... Elke episode en elk incident zorgde ervoor dat de kinderen uitermate geboeid waren. Vooral tijdens het avondritueel sloeg hun fantasie op hol, ontstonden spontaan nieuwe verhaallijnen en kwamen de beste oplossingen om de prinses te helpen naar boven. De kinderen bleken erg taakgericht bezig. Ze wilden de prins terug op het rechte pad krijgen en deden dat door hem gezond te leren eten, door hem een zelfgemaakte tandenborstel te geven, door hem in een brief een aantal versjes te geven die hij aan de prinses kon voordragen... Het dorp, het bezochte kasteel, de Franse taal en de bossen rondom het vakantiehuis dienden stuk voor stuk als inspiratiebron voor het verhaal. Verhalend ontwerpen, dus als succesnummer op vakantie.

Op welke manier kan verhalend ontwerpen een succesnummer zijn voor aspirant-leraren en hun docenten in een lerarenopleiding? We noteren kort wat verhalend ontwerpen is en schetsen vervolgens twee praktijkverhalen uit de lerarenopleiding.

2. Wat is verhalend ontwerpen?

Een verhalend ontwerp levert onderwijs op dat aantrekkelijk is voor kinderen: door verhalend ontwerpen wordt onderwijs even spannend als een goed boek. De truc is dat de kinderen zelf een hoofdpersonage verzinnen of dat ze de hoofdpersonen van een verhaal worden. Volgens Vos, Dekkers & Reehorst (2007) is verhalend ontwerpen een benadering van onderwijs die de leraar het gereedschap biedt om doelgericht, inductief en motiverend te werken. De leerkracht bezorgt kinderen door deze aanpak leer-energie en vakkenintegratie.

Uitgangspunten van verhalend ontwerpen zijn:

- de leerlingen zijn erg betrokken;
- de verschillende leergebieden vallen samen in een zinvolle context;
- de leerlingen hebben invloed op het verloop van het verhaal;
- de leerlingen worden aangesproken op wat ze weten en kunnen en ze krijgen stimulansen om hun voorkennis uit te breiden;
- de leerlingen krijgen veel ruimte voor eigen beslissingen en initiatieven.

Een leraar maakt bij verhalend ontwerpen gebruik van vijf ingrediënten:

1. de verhaallijn;
2. de episodes;
3. de sleutelvragen;
4. de incidenten;
5. de wandfries.

We brengen een korte toelichting bij deze begrippen in de concrete praktijkverhalen.

3. Wat kan de werkvorm betekenen voor lerarenopleidingen?

Els Moonen bespreekt het project zoals ze het als docent aan de Erasmushogeschool van dichtbij meemaakte tijdens het voorjaar van 2010. Hilde Van den Bossche van de KaHo Sint-Lieven, campus Waas bespreekt haar praktijkverhaal van het academiejaar 2010-2011.

4. Intergenerationeel verhalend ontwerpen aan de Erasmushogeschool

Het intergenerationele project aan de Erasmushogeschool brengt verschillende partners samen: enkele klassen uit een basisschool met hun leraren, een tiental bejaarde

bewoners van een rust- en verzorgingstehuis (RVT) met de dienst kine-ergo-animatie en de studenten van het tweede jaar uit de bachelor ‘leraar lager onderwijs’ met hun docenten. Een intergenerationeel project brengt doelbewust activiteiten op gang die contacten tussen niet-verwante ouderen en kinderen tot stand brengen. Voorafgaand aan het project vinden die contacten reeds gedurende een langere tijd plaats: zo gaan de leerlingen al sinds kleuterleeftijd op geregelde tijdstippen naar het RVT. De kinderen en bejaarden verwerven, delen en wisselen kennis, ervaringen en vaardigheden uit. Er wordt met andere woorden een leeromgeving geschapen waarin jong en oud van en met elkaar leren. Daarbij is er wederzijds respect en waardering voor de verschillen tussen de generaties. Kortom: een win-winsituatie voor alle betrokkenen.

Het project droeg in 2010 de titel: *’t Is in de sacoché*. Het welslagen van het project is voor een groot stuk te danken aan de grondige voorbereiding van de projectcoördinator, het hele docententeam en de studenten. Aan het begin van het academiejaar bedacht de projectcoördinator, samen met de docenten van muzische vorming en taal, de verhaallijn, de beginepisode, de personages en enkele sleutelvoorwerpen waaraan de verschillende verhaallijnen konden worden vastgeknoopt. Het hoofdpersonage was een ‘sacoché’ (handtas) die was achtergelaten in een taverne. In de handtas zaten enkele voorwerpen. Aan wie de handtas toebehoorde, was de centrale vraag van het hele project. Per leergebied definieerde elke lector vooraf welke doelen de studenten met de leerlingen dienden te bereiken. De voorgaande jaren was immers gebleken dat de leerlingen te weinig bijgeleerd hadden uit de projecten.

Vier studenten gingen meteen aan de slag met het uitschrijven van de openingsscène van het verhaal en met het opstellen van een eerste versie van het draaiboek. De dagen voorafgaand aan de eigenlijke projectweek werkten de andere studenten in groepjes van drie of vier leerlingen een aparte verhaallijn uit voor de hele projectweek. Doorheen de verschillende episodes, incidenten en sleutelvragen moest elk groepje bijdragen tot het ontrafelen van de vragen van wie de handtas is, wat de voorwerpen in de handtas betekenen en waarom de handtas in de taverne is achtergelaten?

De projectweek vatte aan met een heuse beginshow waarbij zowel de bewoners van het RVT als de leerlingen door de acteurs betrokken werden bij het verhaal en bij het probleem. Gedurende de hele projectweek zochten de studenten een evenwicht tussen structuur bieden aan de leerlingen en ruimte geven voor eigen ideeën en inbreng. Elk groepje had voor de eigen verhaallijn een wandfries in de klas. De grote gezamenlijke wandfries in het RVT zorgde ervoor dat de leerlingen van elkaars bevindingen op de hoogte bleven en dat er kruisbestuivingen konden ontstaan. Dagelijks werd het draaiboek aangevuld en herschreven. De slotscène van het verhaal kreeg gaandeweg vorm. Tijdens de namiddag van de vierde dag schreven de studenten het scenario van de slotshow, bereidden de acteurs zich voor op hun voorstelling en werden de foto’s die tijdens de activiteiten waren genomen, geselecteerd om te kunnen projecteren tijdens de

slotshow. Tijdens de slotshow in de grote zaal van het RVT werd het geheim van de ‘sacoché’ onthuld. Bewoners en leerlingen zaten op het puntje van hun stoel. Van elk leergebied was een docent aanwezig en ook de plaatselijke pers was ingegaan op de uitnodiging van de studenten.

Naast het grote succes kende het project zijn valkuilen, zijn keuzes, zijn inspanningen en zijn engagementen. Het moet gezegd: het project vraagt enorm veel inzet van alle betrokken partijen. Bij het opstellen van de jaarplanning wordt er elk jaar opnieuw gewikt en gewogen of we het kunnen blijven organiseren op de manier waarop we het tot nu toe deden. Tot nu toe blijkt de balans steeds over te hellen naar de positieve kant. Waarom dat zo is, zal Els Moonen tijdens de workshop op de HSN-conferentie toelichten. Op de Erasmushogeschool is verhalend ontwerpen in elk geval een sleutel binnen de lerarenopleiding.

5. Verhalend ontwerpen en erfgoed aan de KaHo Sint-Lieven

Het project aan de KaHo Sint-Lieven is anders dan het project aan de Erasmushogeschool, in die zin dat de studenten hebben ‘drooggezwommen’: ze hebben gewerkt zonder kinderen en ze zijn niet vertrokken vanuit een verhaal. De studenten hebben eerst eigen leerdoelen i.v.m. het lokale erfgoed van de stad Sint-Niklaas bepaald, hebben vervolgens inhoudelijk ‘hun’ erfgoed uitgediept en zijn pas daarna een verhaal beginnen te schrijven. Dat verhaal was zeker uitdagend en motiverend, maar de overstap naar opdrachten was redelijk bruusk. De – bij verhalend ontwerpen noodzakelijke – sleutelvragen, functionele gebeurtenissen en bijhorende leeractiviteiten van de kinderen volgden niet uit de lijn van het verhaal. Daardoor ontbrak een evenwicht tussen voorspelbaarheid en ruimte voor inbreng van de kinderen.

Het project kende een groot succes bij de studenten. Ze waren gemotiveerd en betrokken, hebben zelf hun leerdoelen bepaald en kozen hun concrete lokale erfgoed. Gedurende de hele projectweek ontdekten studenten dat de erfgoedelementen in veel leergebieden een plek kunnen krijgen. Het verhaal is daardoor niet het vertrekpunt van het project geworden, maar was eerder een creatieve manier om een verwerking in gang te zetten. De studenten hebben zelf nagedacht over wat ze al wisten over erfgoed (algemeen en meer specifiek in Sint-Niklaas) en hebben dat gedaan vanuit een woordwolk en *mindmap*. Daaruit selecteerden ze bruikbare gegevens om in groep tot een onderwerp te komen. De studenten zijn zelfstandig aan de slag gegaan bij het bepalen van hun leerdoelen en bij het afbakenen van hun onderwerp. Ze stelden wat ze hadden samengebracht voor aan de betrokken lector die kritische vragen stelde. Tijdens het begeleidingsproces heeft de docent echter niet voldoende aandacht gevraagd voor functionele gebeurtenissen in het verhaal die kinderen aanspreken en die (leer)vragen oproepen en zijn de taaltaken weinig expliciet besproken met de studenten. Door de

organisatie van de projectweek, waarbij wordt toegewerkt naar een poster en naar een tentoonstellingsmoment als eindproduct, hebben de studenten geen eigen draaiboek gemaakt. In de sessie zal duidelijk worden welke kwaliteitskenmerken aanwezig waren bij het project, maar ook welke elementen wijzen op een gebrek aan kwaliteit.

De projectweek is – wegens omstandigheden – gedragen door één collega. Daardoor was er weinig ruimte om bij te sturen en is er weinig kans dat de werkvorm ‘verhalend ontwerpen’ blijft leven in de opleiding. In KaHo Sint-Lieven is verhalend ontwerpen dus eerder een incident dan een sleutel.

6. Sleutels of incidenten van deelnemers

Tijdens onze presentatie op de HSN-conferentie willen we gemeenschappelijke vaststellingen en inzichten bundelen:

- de noodzaak om vanuit een uitdagend verhaal te vertrekken en vele ‘incidenten’ te voorzien om te prikkelen en alles in gang te houden;
- de noodzaak om een stevig uitgewerkt draaiboek te hebben;
- de noodzaak om met meerdere collega’s te overleggen en veel voorbereidend werk te verrichten;
- ...

Vervolgens willen we met de deelnemers nadenken over een aantal problemen waarmee we geworsteld hebben en over hoe we die kunnen vermijden in de toekomst. We willen graag ook ervaringen van andere collega’s met verhalend ontwerpen aan bod laten komen. Tegen welke problemen liepen de deelnemers aan bij verhalend ontwerpen? Welke oplossingen hebben ze bedacht? Welke keuzes moet een team docenten maken?

Onze bedoeling is om wat ter sprake komt tijdens deze sessie, te bundelen en een plek te geven op het discussieforum van LOPON2. Ook de Nieuwsbrief van Lopen? of het *Tijdschrift Taal* kunnen als medium voor een verdere verwerking gebruikt worden.

Referenties

- Vos, E. e.a. (2003). *Verhalend ontwerpen. Een draaiboek*. Groningen: Wolters Noordhoff.
- Vos, E., P. Dekkers & E. Reehorst (2007). *Verhalend ontwerpen. Een draaiboek in praktijk. / Een draaiboek aan de tekentafel*. Groningen: Wolters-Noordhoff.

Geraadpleegde websites

- www.verhalendontwerpen.nl.
- <http://home.hccnet.nl/m.geelen/storyline0.html>.
- www.ontwerpatelier.nl.