

pabo-studenten ontwerpen

MEELUISTEREN MET INE

Een van de winstpunten van Educatief Ontwerpen is, dat het naast vakdidactische activiteiten ook de gelegenheid kan bieden tot vakoverstijgende activiteiten, vooral als we ontwerpen vanuit bestaande situaties.

Peter Dekkers liet groepjes eerstejaars studenten aan een PABO ontwerpjes maken voor bestaande praktijksituaties. Hij kwam tot de ontdekking, dat deze inductieve manier van leren voor veel studenten veel uitnodigender was. Hij vraagt zich af of Educatief Ontwerpen niet deel zou moeten uitmaken van elke opleiding tot leraar.

Aan net verse eerstejaars van de Domstadakademie in Utrecht gaf ik de case van Ine (zie het artikel hiervoor) als ontwerpopdracht. Eerst besprak ik de werksituatie van Ine mondeling; daarna gaf ik haar verslag schriftelijk. Het (laatste) gedeelte waarin ze vertelt wat voor activiteiten ze heeft ontwikkeld ter voorzetting van de geluidenjacht liet ik uiteraard achterwege. In plaats daarvan kregen de studenten hun ontwerpopdracht:

Jullie zijn net een paar weken bezig met deze opleiding. Je hebt nog helemaal geen theorie gehad over luisteronderwijs. Maar probeer desondanks een ontwerp te maken voor die lerares. Met je groep ontwerp je een activiteit. Volgende keer gaan we die uitproberen en onderzoeken op zijn mogelijkheden. En dan gaan we er een leskaart-idee van maken.

De voorafgaande tekst kregen de studenten in de derde lesweek van het eerste studiejaar als werkcase. Zonder enige voorkennis van taaldidactische aard; ook zonder dat ik informatie had gegeven over de inhoud van het luisteronderwijs op de basisschool! Deze studenten werden dus (in groepen) aan het educatief ontwerpen gezet met alleen hun eigen onderwijservaringen en de eerste indrukken van drie bezoeken aan de stageschool als achtergrond. Na het lezen van de case konden de studenten nog vragen stellen over de werksituatie van Ine, die ik zo goed mogelijk probeerde te beantwoorden. (Deze techniek pas ik altijd toe bij het werken aan een praktijkcase. De studenten moeten zich een goed beeld kunnen vormen van de werksituatie waarvoor ze moeten ontwerpen.)

Wat ik ook nog deed met alle studenten samen, was bepalen wat de ontwerpprincipes

van Ine zouden kunnen zijn. Midden op het bord zette ik: 'Ontwerpen à la Ine'. Daarom kwam alles wat de studenten noemden: 'Kinderen zoveel mogelijk zelf alles laten doen', 'speelse activiteiten', 'de werkelijkheid gebruiken', 'niet schools', 'zo echt mogelijk'. Min of meer tot mijn verbazing, constateerde ik dat het opsporen van zulke ontwerpprincipes deze beginnende studenten geen moeite kostte.

Studenten aan het ontwerpen

De groepen gingen aan de slag. Sommige vroegen mij, of er in de bibliotheek geen boeken met ideeën te vinden waren; die werden wegwijs gemaakt. Maar de oriëntatie in boeken als *Ogen, oren en de rest* duurde toch niet lang. De studenten gooiden de boeken al gauw terzijde. Andere groepen hadden slechts een korte brainstorm nodig en gingen dan drifstig spullen maken.

Min of meer tot mijn verbazing waren alle groepen de volgende bijeenkomst al klaar. Afgesproken was, dat elke groep zijn ontwerp met de klasgenoten (en de docent) in praktijk zou brengen. Ik had de bedoeling tussendoor ook wat theorie kwijt te raken over luisterdoelen; en bovendien wilde ik de ideeën laten vastleggen op kaartjes. Maar ik was niet van plan de studenten in een bepaalde richting te dwingen.

De eerste twee presentaties en de bespreking ervan namen twee lesuren (één bijeenkomst) in beslag.

De eerste groep had een luisterbingo ontworpen. Op een bandje waren geluiden gezet, afgescheiden door een pieptoon. De 'kinderen' kregen per tweetal een bingokaart met afbeeldingen als een hond, een fluitketel, een gitaar. Bovendien kreeg elk tweetal een setje lege kaarten om de afbeeldingen te bedekken die ze gehoord meenden te hebben. Als de bingokaart helemaal vol was, riep het tweetal: 'Bingo!'; de 'leraar' zette de band stil en ging dan de bingokaart van het tweetal controleren. Daarna ging het spel weer door, totdat alle geluiden op waren.

Tijdens de evaluatie van het gebeuren brachten de mede-studenten onder meer het einde van de activiteit ter sprake: Waarom doorgaan? Het antwoord was: 'Dit is niet een bin-

gospel, maar onderwijs. De leraar wilde toch zoveel mogelijk activiteit van de kinderen?

Nou, dan van alle kinderen. Dus: doorgaan tot het gaatje! Ook werd door de studenten opgemerkt, dat je bij kleuters zo'n spel meermalen zou moeten spelen.

Ik formuleerde samen met de studenten het volgende idee-kaartje (op het bord):

Luisteren

Geluidenbingo

Doel: Herkennen van geluiden.

- *Eén voor één geluiden laten horen van cassettebandje.*
- *Kinderen hebben in tweetallen bingokaart voor zich met plaatjes van voortbrengers van geluiden. En ze hebben bedek-kaarten. Als ze het geluid menen te herkennen, bedekken ze het plaatje.*
- *Als de kaart helemaal bedekt is, roepen ze 'Bingo'.*
- *Na controle gaat de leraar door totdat alle tweetallen geweest zijn of de band is afgelopen.*
- *Meermalen doen; zwakke tweetallen helpen.*

Variant: Zijn de geluiden te gemakkelijk geworden, dan tempo hoger of nieuwe band maken.

De tweede ontwerpgroep had het in zoverre in dezelfde richting gezocht, dat ze ook de spelvorm hanteerde. Kennelijk is dat voor onze eerstejaars studenten, die hun stage beginnen bij kleuters, een vanzelfsprekende zaak. Want ook later gebeurde dit.

Deze groep had een soort domino of slang ontworpen van geluiden en beelden. Alle 'kinderen' zaten in een kring op de grond. Elk 'kind' kreeg een tweezijdig betekende kaart: op de groene kant stond een ander dier of voorwerp dan op de oranje zijde. Elk 'kind' moest de groene zijde voor zich nemen. De 'leraar' begon een geluid te maken: knippen. Het 'kind' dat de schaar op de groene zijde uitgebeeld zag, moest voor het front de tekening vertonen. Daarna mocht het 't geluid maken dat bij de tekening van de oranje kant hoorde. En daar reageerde dan weer het volgende 'kind' op; dat kwam naast het eerste staan. En zo ging dat door, totdat iedereen voor de klas stond.

Alle studenten vonden dit een mooi ontwerp; en de bijbehorende spullen werden ook bewonderd. Het was verzorgd tot in de puntjes. 'Mag ik het lenen', klonk het dan ook al spoe-

dig. Afsproken werd, dat iedereen elkaar zoveel mogelijk spullen zou uitlenen voor de stagschool; en dat er een soort 'bank' zou komen. Ik beloofde kopieerfaciliteiten.

Er was ook kritiek, al werd die voorzichtig geuit: 'De kinderen die hun beurt gehad hadden, stonden voor spek en bonen.' Daar werd iets op bedacht: het principe van 'Mijn tante gaat op reis en neemt met zich mee ...'. Dit houdt in, dat bij elke presentatie van een nieuw geluid eerst de voorafgaande opnieuw gepresenteerd worden. De volgorde waarin kinderen voor de klas kwamen te staan, werd dus van belang. Denk niet dat de studenten dit meedoen-principe zo maar als een willekeurig idee spuiden. Heel bewust werd dit bedacht vanuit de opdracht: de principes van Ine die zoveel mogelijk activiteiten wilde van de kinderen zelf.

Ten slotte werd een kaartje gemaakt (voor de kaartenbak met lessuggesties op het gebied van het taalonderwijs). En dat kwam er zo uit te zien:

Luisteren

Geluidendomino

Doel: Herkennen van geluiden.

- Elk kind krijgt een tweezijdig betekende kaart, waarop twee veroorzakers van geluiden staan: een fietsband, een telefoon, enzovoort.
- De kinderen zitten in een kring op de grond. De leraar laat het eerste geluid horen, terwijl de kinderen de tekening van de groene kant van de kaart voor zich hebben.
- Het kind dat het geluid herkent, staat op, komt voor de kring te staan en laat de tekening zien. Daarna draait het de kaart om naar de oranje zijde, bekijkt de tekening (bijvoorbeeld een kip) en maakt het bijbehorende geluid. Dit wordt weer opgevangen door een van de andere kinderen die vervolgens naar voren komt, enzovoort.

Variante: Net als bij 'Mijn tante gaat op reis ...' wordt elk nieuw geluid voorafgegaan door een herhaling van de voorafgaande reeks.

Toch een bijsturing

Bij nader inzien vond ik de ontwerpen toch niet functioneel genoeg; ze waren me te weinig toegesneden op Ine's wens om kinderen echte, onschoolse ervaringen te laten opdoen. Ik besloot daar wat aan te gaan doen. Buiten

de les nam ik contact op met de groepen die de volgende keer hun ontwerpen zouden presenteren. Ik nam hun plannen met hen door, vooral op de punten van echtheid en functionaliteit.

Later bleek dit door een van de groepen heel goed te zijn opgepakt. In plaats van losse geluiden te presenteren, maakten ze 'Daggeluiden'. Ik geef meteen het kaartje; dat spreekt voor zichzelf.

Luisteren

Daggeluiden

Doel: Opmerkzaam zijn op alledaagse geluiden; op het bijzondere van het normale.

- Inleidend gesprek over de voorafgaande ochtend met de bijbehorende geluiden: aflopen van de wekker, etc. Ondertussen noteer je wat de kinderen opnoemen.
- Met de dag doorgaan. De kinderen maken de bijbehorende geluiden. Je noteert weer.
- Nu neem je de hele dag met de kinderen nog eens door. Je noemt de geluiden; en laat die maken.
- De volgende dag heb je een symbool voor elk geluid op het bord en op losse vellen getekend: de wekker, etc. De kinderen maken de geluiden met z'n allen tegelijkertijd en benoemen de geluiden.

Een van de origineelste ontwerpen was 'Schoenen'. Een van de groepen had een grote doos vol met allerlei soorten schoenen gevuld, van kaplaarzen tot en met balletschoentjes. In de kring werd de doos omgekieperd. De schoenen werden twee aan twee naast elkaar gezet, en om de beurt mocht een groep 'kinderen' een paar kiezen. De schoenen werden aangetrokken. Eén voor één liepen de kinderen — als ware het een modeshow — door de kring. Op een gegeven ogenblik vroeg de 'leerkracht' om stilte; iedereen luisterde naar het geluid dat werd voortgebracht bij het lopen. 'Wat hoorde je?', vroeg de 'leidster'. En samen met de 'kinderen' zocht ze naar namen voor de geluiden.

Bij de tweede ronde werd de zaak uitgebouwd in de richting van de wijze van lopen: 'Wie draagt die schoenen?'. 'En wanneer?'. 'Lopen voetballers zo?'. Op aanwijzingen van het publiek stelde de loper zijn wijze van voortbewegen bij.

Er volgde nog een derde ronde, want alle kinderen moesten aan de beurt komen. Nu kreeg ook de mimiek wat aandacht. De 'leerkracht'

zorgde er steeds voor de geluiden, bewegingen, gebaren en gelaatsuitdrukkingen te benoemen.

Tot slot werd er gezamenlijk een kaartje gemaakt:

Luisteren

Schoenen

Doel: Opmerkzaam zijn op bijzondere geluiden.

- *Doos met schoenen in de kring. Eerste groep kinderen aanwijzen die een paar mogen uitkiezen en aantrekken. Eventueel helpen bij het veteren.*
- *Eerste groep gaat showen. Op een moment stilte vragen; iedereen luistert naar het geluid. Daarna geluid benoemen.*
- *Bij tweede groep attentie vragen voor de wijze van lopen die erbij hoort en situatie van gebruik schetsen: wie-wanneer-hoe.*
- *Bij derde ronde ook op mimiek laten letten. Zorgen dat alle kinderen een beurt krijgen.*

Bij het formuleren van het kaartje ontstond een hele discussie naar aanleiding van de doelstelling. Dit was niet alleen maar luisteren, zeiden sommigen. 'Ja, maar op de kleuterschool doen ze niet alles stuk voor stuk', zei een van de studenten.

Dat was natuurlijk de kans van mijn leven: 'Wat zou ine gedaan hebben?'. Dat bleek zo klaar als een klontje: het onderwerp zo breed mogelijk behandelen; alles met schoenen doen wat je kunt doen. Ik had op dit moment natuurlijk alle mogelijkheden kunnen inventariseren, maar besloot tot een andere weg door te vragen wie er geïnteresseerd was in ideeën over zo'n onderwerp, eventueel om in de stage week daar wat mee te doen. Dat bleken er heel wat te zijn. Stom toevallig had ik een week tevoren nog eens het oude *Taalactiviteitsprogramma* van Anton van der Geest en Wim Swuste in handen gehad. Daar staan allerlei activiteiten in die je met schoenen kunt doen: van en met een veterdiploma tot en met schrijfoefeningen met veters. Dus wij met zijn allen naar de bieb.

Wat heb ik hier als opleider van geleerd?

Ik heb hier veel van opgestoken; onder meer het volgende.

- De inductieve weg aan de hand van een ontwerpcase is veel uitnodigender voor de stu-

denten dan de jaren door mij toegepaste deductieve werkwijze.

- De studenten hebben veel meer 'in huis' dan je denkt; tenminste als je hen aanspreekt op gewoon nadenken en niet meteen met een theorie komt.
- Onderwijs aan kleuters associëren aankomende studenten kennelijk met spelend leren.
- Taalonderwijs kennelijk met losse lessen (of kwam dit door de opdracht?).
- Rond een ontwerpprobleem ontstaat een werksfeer, waarbij men elkaar helpt, ideeën aanvult, functioneel discussieert (ook over abstracte zaken als doelstellingen).
- Het criterium 'activiteit voor alle kinderen' werd meteen (als herkenbaar) opgepakt; maar 'echtheid en functionaliteit' strookte kennelijk minder met de ervaringen.
- Wanneer je daarop aanstuurt, blijken studenten ook meer functionele activiteiten best te kunnen ontwerpen; zie het schoenen-ontwerp.

Ook na de vier vermelde ontwerpjes zijn er groepen aan bod geweest. In meerdere of mindere mate trokken die zich wat aan van het functionaliteitscriterium. Het is duidelijk, dat er ingrijpen/bijsturen van de docent nodig is om de studenten allemaal op het spoor van ine te krijgen, waar het haar thematische aanpak betreft. De schoolervaringen van aankomende studenten zijn zodanig, dat zij het schoolse leren als 'normaal' ervaren. Anderzijds is opvallend dat zij in de beginfase van hun opleiding nog snel op het goede been gezet kunnen worden.

Betekent dit dan niet, dat je in de opleiding zou moeten beginnen met thematisch onderwijs? Het bezwaar daartegen is gauw geformuleerd: thematisch onderwijs wordt dan gepresenteerd als een oppervlakkig soort leren ('Er komt toch altijd taal bij te pas?'). Daar staat dan tegenover, dat opleiden in vakken — en zelfs onderdelen van vakken — veroorzaakt dat studenten segmentarisch gaan leren denken; ik bedoel daarmee in didactische vakdisciplines die niet meer met elkaar te verbinden zijn.

Naar mijn mening moeten we zoeken naar opleidingsgebieden die van de student zowel vakdidactische als vakoverstijgende activiteiten vragen. Educatief ontwerpen voor bestaande praktijksituaties biedt daartoe gelegenheid.