

## verhaallijnen

### VERHALEND ONTWERPEN

---

*Bij educatief ontwerpen staat altijd de klassepriktijk centraal. Maar het gaat er ook om, dat de leerkracht zich aanwent te kijken achter die praktijk. Voordat een onderwijsinhoud vorm krijgt, is er al een aantal keuzes gemaakt. Bij het selecteren van inhouden bijvoorbeeld. Verhalend Ontwerpen is zo'n techniek, waarbij kennis over het schrijven van verhalen wordt gebruikt om onderwijs te ontwerpen.*

*In dit artikel beschrijft Erik Vos, in de vorm van een dialoog, hoe twee educatief ontwerpers samen op zoek zijn naar de meerwaarde van het verhalend ontwerpen. De voorbeelden hebben betrekking op het basisonderwijs, maar de techniek is met weinig moeite te vertalen naar alle vormen van onderwijs. Achter de techniek gaat een attitude schuil, of beter gezegd: een manier van denken.*

---

De verhalend ontwerper is op zoek naar verhaallijnen die de samenhang kunnen brengen in losse feiten. Maar verhaallijnen leiden niet noodzakelijk tot beter onderwijs. Daarvoor is ook een plot nodig, die een handvat biedt om de betekenis van de onder handen genomen leerstof te doordenken.

De verhalend ontwerper kan zich laten inspireren door bestaande onderwijsinhouden, zoals de dialoog laat zien, maar ook door de buitenschoolse werkelijkheid of ervaringen die kinderen inbrengen. Niet iedere gevonden plot zal

een ingang bieden voor vertaling naar de praktijk. Daarentegen loopt onderwijs, waarin de plot helemaal ontbreekt, een groot risico te falen. De techniek van het verhalend ontwerpen kan de leerkracht op het spoor zetten van samenhang in de stof, al was het alleen maar omdat hij/zij zichzelf dwingt na te denken over het belang van het onderwerp. In die zin gaat het om het ontwikkelen van een attitude, die bijdraagt aan het maken van bewuste keuzes voor het al dan niet aanbieden van onderwijsinhouden.

Stel, een verhaal heeft de volgende opbouw:

- 1 De held redt een jonkvrouw.
- 2 De held trekt er op uit.
- 3 Ze leefden nog lang en gelukkig.
- 4 De held wordt geboren.

Wat denk je dan?

*Rare constructie vind ik dat.*

*Ik zou die held eerst maar eens geboren laten worden. En dan chronologisch toewerken naar het gelukkige eind.*

*Waarom vraag je dat?*

Nou, ik denk dat in het basisonderwijs zo'n soort opbouw vaak voorkomt. Alsof het alleen om de feiten gaat, die de kinderen moeten leren. En dat het verband ertussen helemaal 'toevallig' is.

*Ja, dat idee krijg ik steeds vaker, sinds ik me verdiep in de techniek van het verhalend ontwerpen.*

*Heb je een voorbeeld bij de hand?*

Zeker.

Kijk, hier heb ik een deeltje van de methode *Taalaktief*, met een hoofdstuk over communicatie. Kijk je daar naar met de ogen van een verhalenverteller, dan verbaas je je.

Zie jij bijvoorbeeld de verhaallijn in:

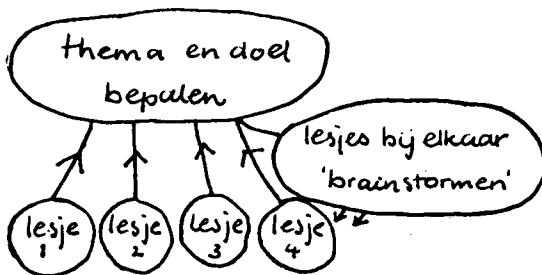
- 1 de communicatie tussen een verkeerstoren en een vliegtuig;
- 2 je moeder die je binnenroept;
- 3 de vraag hoe oud Klaas Bergsma was toen hij 32 meter naar beneden viel;
- 4 een rebus;
- 5 een toneelstuk over een talentenjacht;
- 6 en verder: dialect, bargoens, pictogrammen, enzovoorts?

*Je voorbeeld lijkt inderdaad wel op dat verhaal van de held die eerst een jonkvrouw redt en pas daarna wordt geboren.*

*Ik denk dat methodenschrijvers nogal vaak lessen maken volgens een bepaald schema.*

*Ik teken het hiernaast.*

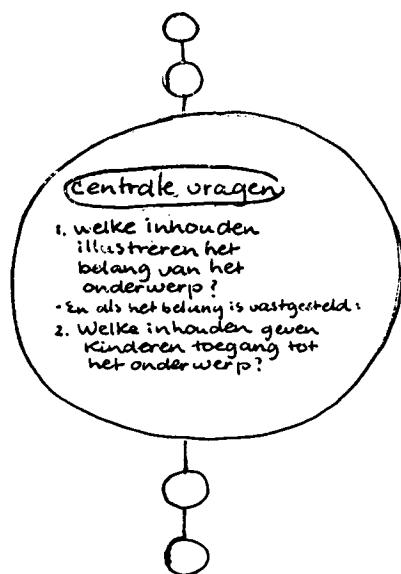
*Kijk: Eerst bepaalt men thema en doel, dan gaat men invullen. Dat leidt tot lesjes die wel met het doel te maken hebben, maar niet met elkaar.*



Precies. Een sterk voorbeeld daarvan vond ik in een methode voor aardrijkskunde. *Waar mensen wonen*. Hier heb ik een deeltje voor groep zes, het hoofdstuk 'Nederlanders werken op het water'. In een verhalend ontwerp zouden wij daar wel raad mee weten, denk ik. Want het is nogal een dramatisch gegeven.

Kijk nou eens hoe men in deze methode begint:

- 1 De titel van het hoofdstuk, dus de aankondiging dat het over het werken op water gaat.
- 2 Les 1: De voornaamste waterwegen zijn: ... En dan volgt een opsomming.



*Ja, dat is een typisch voorbeeld van dood onderwijs.*

*In een verhalend ontwerp zou je juist naar iets zoeken dat de aandacht van de kinderen wekt voor het onderwerp.*

*Maar dat kan pas als je eerst hebt nagedacht over: Wat is eigenlijk het verhaal bij werken op het water?*

*Het vinden van het verhaal, de plot, is dus de eerste stap. Pas als het verhaal de moeite waard blijkt, kun je gaan zoeken naar een ingang, de eerste les.*

*Maar daar houden we ons in dit stadium nog niet mee bezig; dat is een kwestie van uitwerking.*

Toch zie je steeds het omgekeerde gebeuren. Laatst was ik in de klas tijdens een geschiedenisles, die de leerkracht gaf volgens de methode *Vragen aan de geschiedenis*. Uit mijn verslag:

'We rennen langs de plaatjes, hier en daar iets oppikkend. Zo ontstaat enige onsamenvhangende en niet erg interessante "weetkennis".

In Djarmo waren de mensen niet godsdienstig, in Oer wel, want daar stond een tempel. Irakezen hebben betere tanden omdat ze geen vijzels gebruikten voor het vernalen, ja, waarvan ook alweer?

In Djarmo waren alle huizen gelijk (we zien het plaatje); misschien waren dus in Djarmo ook alle mensen gelijk. In Oer had je al schrijvers. Schrijvers waren belangrijke mensen. Omwille van een goede oogst werden vruchtbaarheidsbeeldjes gemaakt. Hoe het schrift is ontstaan. Uit tekeningen van wat je wilt beschrijven, ontstaat het spijkerschrift.'



*Ja, hier zie je dat het verband tussen de feiten helemaal ontbreekt. De leerkracht heeft daar helemaal niet over nagedacht. Ik denk niet dat die kinderen iets geleerd hebben.*

*Een verhalend ontwerper zou vragen:  
 Wat is eigenlijk het verhaal?  
 Wat is de plot?  
 Zo kun je het belang van een onderwerp identificeren.*

Toch is dit wel het moeilijkste onderdeel van deze ontwerptechniek.

Laten we het zelf eerst maar eens proberen. We hebben nu drie onderwerpen genoemd: communicatie, werken op het water en de 'geschiedenisles'. Laten we daar het belang eens van identificeren, dus de plot zoeken. Zullen we over een kwartier weer bij elkaar komen?

Ja, ik heb wat.

Ik ben met het moeilijkste onderwerp begonnen, de 'geschiedenisles'. Want daar zitten, door al die losse feiten, nogal veel verhalen in. Ik heb nog even door de methode gebladerd, en zag toen een landkaart waarop het hele gebied van wat we nu Turkije en Libanon noemen, zo'n 7000 jaar geleden, helemaal groen is. De tegenwoordige landkaart van dat gebied is helemaal geel.

Daar zit een plot in, denk ik:

landkaart van dit gebied  
 7000 jaar geleden  
 helemaal groen.

↓  
 wat is er intussen gebeurd?

↓  
 landkaart van het gebied  
 nu: helemaal geel.

*Ja, dat lijkt me interessant. Maar heb je nog verder nagedacht over die plot? Bij mij roept de vraag naar het verhaal tussen die twee landkaarten wel wat op. Het is eigenlijk het verhaal van hoe elke cultuur ingrijpt op de omgeving. En hoe daarin een verloop zit. Van nomadenvolken die aan landbouw beginnen, en telkens verhuizen als de grond uitgeput is. Dat heeft natuurlijk rechtstreeks te maken met het ingrijpen op de omgeving anno nu.*

Precies! Die eerste landbouwers konden trouwens de gevolgen niet overzien. Voor hen was de wereld groot genoeg. Bij het kappen van tropische regenwouden, vandaag de dag, ligt dat anders. Dat hoort ook bij deze plot. Je zou trouwens ook wat dichterbij huis kunnen blijven. Neem bijvoorbeeld de verandering van het landschap van Drenthe, van de ijstijd tot nu, en tot overmorgen. Alle bossen in Drenthe zijn aangeplant; ook op zandverstuivingen die de weinige vruchtbare gemaakte grond bedreigden. Maar die zandverstuivingen waren weer het gevolg van ... Enzovoorts. Dus hier is de plot waar ik een ontwerp bij kan maken:

het ontstaan  
van  
landschap

natuur ----- of ---- cultuur?

plot:

Hoe elk volk ingrijpt op z'n omgeving.  
en hoe daarin een ontwikkeling zit:

Van primitief/ ambachtelijk, zonder bewuste kennis van het ingrijpen tot professioneel/ technologisch, met bewuste kennis van oorzaak en gevolg.

Verhalend ontwerpen:

1. Zoeken naar 'de plot'

Nadenken over het belang van het onderwerp.  
"Wat is hier belangrijk aan?"  
"Waarom zou je hierbij betrokken moeten zijn?"  
"Waarom doet dit onderwerp er toe?"

2. Zoeken naar de tegenstelling

Welke tegenstelling komt in "de plot" naar voren?

3. Inhouden zoeken en inpassen in een verhaallijn.

- \* welke inhouden illustreren het belang van het onderwerp?  
of: welke inhouden geven kinderen toegang tot 'de plot'?
- \* Kun je inhouden zo arrangeren, dat de ontwikkeling van het onderwerp tot uiting komt?

Je hebt dus nu een plot gezocht en het onderwerp benoemd. Bij de plot heb je nog een tegenstelling opgenomen. Terecht, want dat hoort bij deze techniek. Na het zoeken van de plot probeer je tegenstellingen te zoeken om het onderwerp zo scherp mogelijk in beeld te brengen. De gedachte is dat in elke roman, en in elke film, een tegenstelling wordt uitgewerkt.

Tegenstellingen die voor kinderen aantrekkingskracht hebben zijn bijvoorbeeld: goed/slecht; groot/klein; liefde/haat; angst/veiligheid. En jij hoopt dat de tegenstelling natuur/cultuur aantrekkingskracht heeft op kinderen. Waarschijnlijk omdat het voor kinderen een ontdekking zal zijn dat veel van wat ze als 'de natuur' hebben leren kennen, ontstaan is door ingrijpen van mensen. In Nederland is er bijvoorbeeld geen plekje, hoe klein ook, dat niet door mensen is ingericht.

Misschien zou je dus eerst eens met de kinderen moeten gaan kijken of dat klopt in hun eigen omgeving. Maar goed, we gaan er nu maar even van uit dat de leerlingen dat bewustzijn al hebben. Wat doe je dan verder met die twee landkaarten?

De volgende stap is dan het uitzetten van een verhaallijn. Eerst ga je op zoek naar 'welke inhouden illustreren het belang van het onderwerp?' of naar 'welke onderwerpen geven kinderen toegang tot het onderwerp?'. De twee landkaarten, de gele en de groene, zouden zo'n goed begin kunnen zijn. Daarna ga je op zoek naar inhouden waarmee kinderen steeds meer zicht krijgen op de plot. Ik kan me voorstellen dat je gaat kiezen voor een verhaallijn rond:

- 1 De groene kaart, de gele kaart.
- 2 Het kappen van bossen door nomadenvolken die voor het eerst aan landbouw gaan doen; daar

*kun je kinderen trouwens ook in letterlijke zin een goed verhaal over vertellen.*

3 *De op sommige punten opvallend vergelijkbare situatie bij het huidige kappen van tropische regenwouden; daar kun je gemakkelijk bijvoorbeeld dia's over vinden.*

4 *Het conflict dat bij 1 wordt opgeroepen en tussen 2 en 3 al wat wordt uitgewerkt, kun je daarna misschien interessant maken door bijvoorbeeld de ontwikkeling van het landschap in Drenthe met de kinderen in studie te nemen.*

*En meer heb je nog niet gezegd. Als we nu een brainstorm houden, zullen we nog wel heel wat meer relevante inhouden vinden. Die kunnen dan de verhaallijn versterken.*

Ja, de techniek komt nu al een beetje in beeld.

Maar kun je nu eerst vertellen wat jij gemaakt hebt?

*Werken op het water, daar zag ik wel iets in. Kijk, ik heb dit opgeschreven:*

Werken op  
het  
water  
(visser)  
Investeren - - - - - of - - - - - saneren?  
plot:  
Hoe steeds grotere schepen, met  
steeds duurdere en meer geavanceerde techniek, noodzakelijk  
om de concurrentie de baas te  
blijven, ervoor zorgen dat  
iedereen van tijd tot tijd aan  
de wal ligt, omdat de zee  
dreigt leeg te raken.

*Daar heb je weer hetzelfde.*

*De plot, waarin het belang van het onderwerp is aangegeven. En de tegenstelling die in de plot naar voren komt.*

*Ik heb nog geen inhouden gezocht en geselecteerd, zoals jij deed. Maar het ligt wel erg voor de hand om met de actualiteit te beginnen: Een krantartikel over vissers die hun bijvangst niet mogen verkopen. Of over het plan om een kwart van de vissersboten op te doeken. Die krantartikelen geven toegang tot de plot, in dit geval.*

Vroeger leerde ik op de lagere school, welke manieren er zijn om te vissen.

Ik herinner me iets van allerlei soorten netten voor verschillende soorten vis.

Dergelijke feitenkennis, komt die in jouw ontwerp nog aan de orde?

*Zeker!*

*Maar dan is die informatie ingebed in het verhaal 'investeren of saneren'. Als de verschillende manieren van visvangst daarmee verband houden, besteden we daar zeker aandacht aan.*

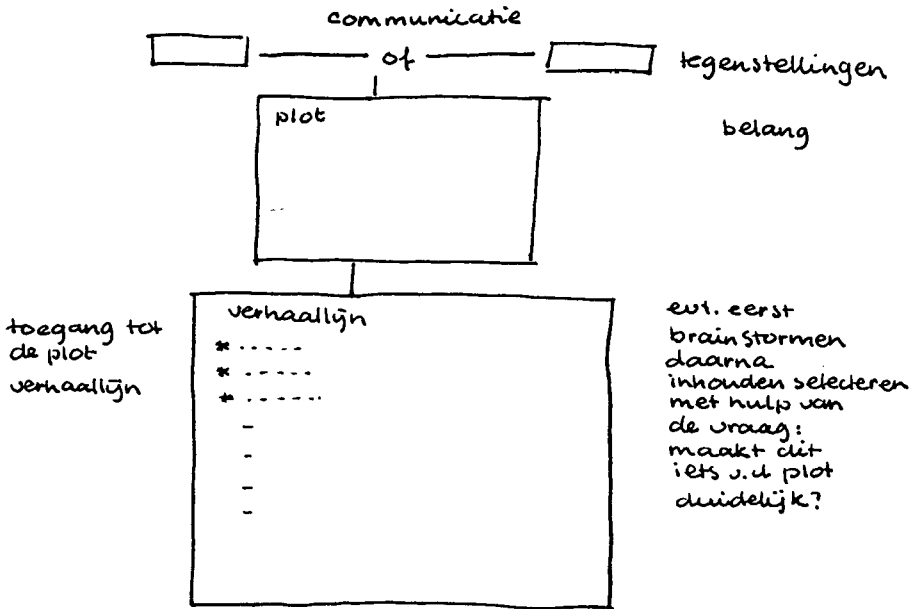
*Trouwens ook topografie hoort erbij.*

*Minstens moet je met kaarten uitzoeken, waar de vissers tegenwoordig helemaal heen varen om nog iets te vangen. Die reis maken we!*

*Het verschil met jouw lagere-schoolkennis is, dat de feitenkennis nu in een betekenisvol geheel is opgenomen.*

Doen we nog wat aan 'communicatie', uit die taalmethode? Ik bedoel, je weet toch dat we in het tijdschrift *Moer* aan het praten zijn. We worden vooral gelezen door taaldidactici. Daar zijn er vast wel bij, die verschillende manieren weten om een verhaallijn op te bouwen, bijvoorbeeld.

*Goed idee! Laten we de lezers vragen het zelf eens te proberen, met een onderwerp dat ze na aan het hart moet liggen. Ik heb het volgende voorstel voor een schema, dat helpt bij verhalend ontwerpen.*  
*Communicatie, hoe kun je daar verhalend bij ontwerpen?*  
*Wie het wil proberen, is hierbij uitgenodigd.*



Communicatie is wel een heel groot onderwerp, hoor! En het schema is wel erg leeg. Je kunt het in deze vorm gebruiken als een handig nieuw notatieschema bij les(sen!)voorbereiding. Ik wil proberen of ik hiernaast wat tegenstellingen op kan schrijven, die aan de plot en de verhaallijn vorm kunnen geven.

verstaanbaar	- onverstaanbaar
bedoeling	- bijbedoeling
snel	- langzaam
behoorlijk	- onbehoorlijk
beleefd	- onbeleefd
echt	- onecht
...	- ...

leven - dood.

*Ja, daar help je me wel mee op weg. En de lezer misschien ook. Maar ik vraag me nog af, zit er niet nog een veel grotere tegenstelling achter communicatie?*

*Het lijkt me dat communicatie van levensbelang is. Was het niet de Zonnekoning die op nogal gruwelijke wijze uitprobeerde wat er gebeurde met een kind dat niet met taal in aanraking kwam? Ik zou het moeten opzoeken, maar volgens mij ging dat kind dood. Als ik het terug kan vinden, heb ik misschien iets dat toegang geeft tot een plot waar ook jouw tegenstellingen zeker bij horen.*

Laten we het erop houden, dat de meest wettelijke tegenstelling is die tussen leven en dood. En hopen dat de lezer het met ons eens is.

Maar nu zou ik het wel eens willen hebben over de sterke en zwakke kanten van verhalend ontwerpen.

Wat ik zelf heel sterk vind, is jezelf dwingen tot het zoeken naar de plot, naar het belang van het onderwerp, eerst in het algemeen en dan specifiek voor je leerlingen.

Als je in termen van doelstellingen denkt, loop je het gevaar, dat je je wel richt op de vraag wat je wilt bereiken, maar dat de waarom-vraag buiten beschouwing blijft. Dat voorkom je in ieder geval als je de techniek van het verhalend ontwerpen gebruikt.

*En, terugdenkend aan de methodes die we bekeken: we ontdekten een kader waarbinnen onsamenhangende 'weetjeskennis' zinvol werd. Ik maak me sterk dat veel leerkrachten het met ons eens zijn, en ik ben benieuwd of ze tot dezelfde bevindingen komen als wij als ze zomaar een paar leerlingenboeken bekijken. Dat zou ik wel eens willen weten.*

Wat ik vooral belangrijk vind, is dat je, al verhalend ontwerpend, een goed criterium in handen krijgt voor het selecteren van leerinhouden.

Ik bedoel: deze techniek stelt je in staat, gemotiveerde keuzes te maken voor het wel of niet aanbieden van leerstof.

Let wel: dan heb je de lessen nog niet, maar in ieder geval het kader waarin de lessen zinvol zouden kunnen zijn. En wat niet in de plot past, kun je gewoon elimineren.

*Daar heb ik nog een mooi voorbeeld van. Laatst probeerde ik verhalend ontwerpen met een paar leraren. Iemand nam 'de boerderij' als onderwerp. Er ontstond een ijzersterke verhaallijn, voor de bovenbouw van een basisschool.*

*Als ik nu zeg dat het ontwerp begon met een krantebericht waarin de minister zegt dat misschien wel een kwart van de boeren weg moet, dan begrijp je de plot wel. Maar op het laatste moment verzoon iemand nog, dat je ook nog een kartonnen doos mee kon nemen, met daarin een pak melk, klompen, gedroogde koemest, en zo.*

*Dat had met deze plot niets te maken. Misschien wel als je had gekozen voor de tegenstelling vroeger/nu. Maar je merkt dat leerkrachten de neiging hebben de kracht van hun onderwijs te zoeken in de leukigheid van de presentatie. En daar gaat het niet om. Natuurlijk is het wel van belang dat je bij het vaststellen van de plot rekening houdt met de leeftijd van de leerlingen, en datgene wat eerder in de klas aan de orde is geweest.*

Het allersterkste punt van verhalend ontwerpen is voor mij: als je bij een onderwerp geen plot kunt verzinnen, is het onderwerp geen onderwijs waard. Want dat gaat nergens over.

Dus: verhalend ontwerpen gaat de schoolrijke leerstof opleveren!

*Nou draaf je wat door. We weten nog niet of verhalend ontwerpen zomaar op alle vakken is toe te passen. Maar bij twee onderwerpen lukte het snel, en misschien hebben de lezers ook een prachtige plot bedacht bij communicatie.*

*Zie jij trouwens nog zwakke punten?*

Ja, de werkvormen en de evaluatie. Daar voegt verhalend ontwerpen niets nieuws aan toe. Het blijft aan de leerkracht, bij het onderwerp geschikte werkvormen te kiezen. Evaluatie kan goed plaatsvinden aan de hand van de vraag: Wat kan ik doen om erachter te komen of kinderen al achter de plot zijn gekomen?

En ik heb ook nog een paar vragen. Wat hebben we het eerst: de 'plot' of de 'tegenstelling'? Of zitten die twee al, vlak naast elkaar, klaar in je hoofd, als je jezelf hebt aangeleerd onderwijs met ogen van de verhalend ontwerper te bekijken? Zouden leerkrachten niet al te gauw, gemakkelijke, al te brede tegenstellingen als uitgangspunt nemen? Zoals bijvoorbeeld de tegenstelling vroeger/nu, die in zijn algemeenheid natuurlijk op enorm veel onderwerpen past.

Mijn tweede vraag: Zijn alle onderwijshouden in verhalen te gieten? Of vinden wij dat dat zou moeten? En kun je niet gaan overdrijven: altijd maar overal een verhaal achter gaan zoeken?

*Nee, wat dat laatste betreft ben ik het niet met je eens. Ten slotte gaat verhalend ontwerpen vooraf aan de werkelijke les. Het belang van de plot bedenkt de leerkracht, al dan niet in dialoog met collega's. En als het niks wordt, of als de kinderen nog niet genoeg basiskennis hebben, dan bewaar je je idee een tijdje. Dus kinderen worden er in eerste instantie helemaal niet mee lastig gevallen.*

*Wat de rest van je vragen betreft: ik wil het er graag nog eens met je over hebben. Ik denk dat we 't erover eens zijn, dat verhalend ontwerpen een aanwinst is voor het ontwerp-repertoire van leerkrachten.*

*Daar zullen we het voor vandaag maar bij laten.*

## Een scenarioschrijver over 'verhalend ontwerpen'

Het vorige artikel, 'Verhalend ontwerpen', legden we voor aan Aernout Cohen Tervaert. Aernout doet voor de pg LOBO onderzoek naar de deskundigheid van schrijvers van film-scenario's, ook op basis van eigen ervaring. We denken dat scenarioschrijvers vakmanschap in huis hebben, dat we kunnen inzetten bij het verhalend ontwerpen van onderwijs. Hier is Aernout's reactie.

*Bij eerste kennismaking met verhalend ontwerpen dacht ik: 'Dat zal wel gaan over hoe je kinderen een verhaal vertelt.' Maar dat bleek niet het geval. Bij verhalend ontwerpen ga je er, in mijn termen, van uit dat onderwijs een dramatische eenheid van handelen is. Daarin schuilt de overeenkomst met het ontwerpen van een scenario.*

*De beschreven werkwijze past dus heel goed bij die van de scenarioschrijver. Ook bij het schrijven van een scenario zoekt men immers naar een plot, naar een tegenstelling en naar een verhaallijn. Die drie vormen inspirerende hindernissen bij het ontwerpen.*

*Vanuit mijn kennis over het schrijven van scenario's zou ik aan plot, tegenstelling en verhaallijn nog wel iets willen toevoegen: De premissie, het karakter en het conflict.*

*Een korte toelichting:*

*In de regel gaat een scenarioschrijver aan het werk rond een of meer hoofdpersonen, die*

- aan het eind van het scenario op een bepaald punt binnen de gekozen tegenstelling uitkomen; waar precies, dat omschrijf je in de premissie;*
- een bepaald karakter hebben dat past bij de premissie;*
- in een conflict komen dat bepaald wordt door de gekozen tegenstelling.*

*Het lijkt nu misschien of ik verhalend ontwerpen nog moeilijker aan het maken ben. Maar in feite komt mijn aanvulling neer op: Richt je ontwerp in rond echte mensen!*