

Theorie en praktijk

Scholen voor Ontwikkelingsgericht Onderwijs maken vaak een onderscheid in het karakter en aard van de activiteiten in de onderbouw en de bovenbouw. In de onderbouw richten leerkrachten activiteiten in op basis van thematisch rollenspel; in de bovenbouw krijgen de activiteiten een meer onderzoeksmatig karakter. In dit artikel laat Chiel van der Veen zien dat spel niet exclusief toebehoort aan de onderbouw en onderzoek niet exclusief aan de bovenbouw. Spel en onderzoek zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden.

Spelen in de bovenbouw, onderzoeken in de onderbouw

CHIEL VAN DER VEEN

De historicus Johan Huizinga heeft een belangrijke bijdrage geleverd aan de ontwikkeling van een bredere opvatting van spel. In zijn boek 'Homo Ludens' (de spelende mens) stelt Huizinga (1938/2010) ieder mens voor als een spelende mens. Niet alleen kinderen spelen, ook activiteiten van volwassenen zijn op te vatten als spel. Wetenschap is spel, politiek is spel, handel is spel. Kenmerkend voor het spel is volgens Huizinga de vrijwillige deelname binnen bepaalde grenzen, waarbij de deelnemers een gevoel van spanning en plezier ervaren. Echter, door toenemende nadruk op effectieve productie met een minimale tijdsinvestering, ligt marginalisering van de rol van het spel in de samenleving op de loer. Dit geldt niet alleen voor de wetenschap, de politiek en de handel, maar juist ook voor het onderwijs waar het spel van oorsprong een belangrijke plek inneemt. Door toenemende tijdsdruk, nadruk op opbrengsten, en standaardisering van het curriculum verdwijnt het spel steeds verder naar de achtergrond. Spel lijkt zich

hierdoor vooral te verplaatsen naar het domein van de vrije tijd. School is een plek om doelgericht te leren, spel dient voornamelijk ter ontspanning. Achter deze opvatting van spel schuilt een aanname waarin men het belang van spelen voor de psychologische ontwikkeling van kinderen onderschat. Spel en het schoolse leren staan hierin los van elkaar (Van Oers, 2005). Deze degradatie van het spel in het onderwijs staat haaks op Huizinga's opvatting van spel als motor van de culturele ontwikkeling. In plaats van een toename van directe instructie in het onderwijs, zou het spel een meer centrale plek moeten krijgen. Een herwaardering van het spel lijkt hier op zijn plaats. Niet alleen voor de onderbouw van de basisschool, juist ook voor de bovenbouw en het gehele maatschappelijke leven.

Spel en leren gaan hand in hand

De voornaamste reden dat het spel in het onderwijs naar de achtergrond verdwijnt, is de scheiding



Fotografie Hanneke Verkleij

van spel en leren. Spel behoort toe aan het domein van de vrije tijd, leren is een schoolse aangelegenheid. Spel wordt in de praktijk nog wel gebruikt als opstapje naar de leeractiviteit. Bijvoorbeeld het in spelvorm aanbieden van een rekenkundig probleem, waarna wordt overgegaan tot het inoefenen van sommen. Het doelgericht leren staat centraal, terwijl het spel slechts de verpakking is. Het reduceren van spel tot de 'verpakking' van de leeractiviteit is vanuit een cultuurhistorische visie onterecht. Immers, juist het spel biedt kinderen de ruimte om een eigen versie te maken van bestaande activiteiten en op een veilige manier te oefenen in schoolse imitaties van echte maatschappelijke praktijken (Van Oers, 2005; 2011). In eigen onderzoek heb ik kinderen uit de groepen 6 en 7 in de rol van junior redacteur een eigen versie van een krantenredactie laten opbouwen. In deze imitatie hadden zij de mogelijkheid om diverse vaardigheden, zoals het toepassen van taalregels, het schrijven van informatieve teksten, samenwerken en plannen maken te oefenen (Van der Veen, 2010).

Spel kunnen we zien als een op een bijzondere manier uitgevoerde activiteit. Het is geen specifieke activiteit zoals lezen, schrijven, rekenen en constructie (zie ook Leont'ev, 1980). Het spel heeft in zichzelf namelijk geen inhoud, maar ontleent die inhoud altijd aan bestaande activiteiten. Spel dienen we dan ook op te vatten als een *format* waarin kinderen echte sociaal-culturele praktijken op een schoolse manier kunnen imiteren (Van Oers, 2005; 2011; zie ook het artikel van Levineke van der Meer verderop in deze *Zone*). Sociaal-culturele praktijken, zoals de boekenwinkel (Kooiman, 2010), krantenredactie, en de dokter geven inhoud en richting aan het spel. Het spelkarakter zorgt ervoor dat sociaal-culturele praktijken toegankelijk worden gemaakt voor kinderen. Om praktijken op basis van het spelformat in te richten, zijn drie kenmerken richtinggevend (Van Oers, 2005; 2009; 2011).

(1) De activiteiten waar leerlingen aan deelnemen worden door *regels* gestuurd. Die regels hebben te

maken met de wijze waarop culturele instrumenten in de activiteit worden gehanteerd. Een stethoscoop gebruik je op een bepaalde manier. Er is ook altijd sprake van sociale regels die kenmerkend zijn voor de betreffende activiteit. In het rollenspel in een schoenenwinkel dient de verkoper op een cultureel geaccepteerde manier met de klant om te gaan, die anders is dan de dokter met zijn patiënt.

(2) Deelname aan activiteiten wordt gekenmerkt door grote *betrokkenheid* van de leerling. De betrokkenheid van leerlingen kunnen we vergroten door hen vrijwillig te laten deelnemen aan de activiteit en bij de inrichting van de activiteit aan te sluiten bij hun interesses.

(3) De leerling heeft altijd een zeker aantal *vrijheidsgraden* om te handelen. Die vrijheidsgraden hebben betrekking op de keuze van instrumenten, doelen, moment van handelen, en de mate waarin de regels van de activiteit worden opgevolgd. Een activiteit die dichtgetimmerd is door regels en geen vrijheid tot handelen geeft, zal niet meer (h)erkend worden als spel.

Op basis van de drie genoemde kenmerken kunnen we spel nu opvatten "als een regelgeleide culturele activiteit waaraan kinderen vanuit een hoge betrokkenheid deelnemen en het recht krijgen een door de cultuur geaccepteerde mate van vrijheid te benutten bij de uitvoering van die activiteit" (Van Oers, 2011, p. 66). Vanuit een ontwikkelingsgericht perspectief kenmerkt het leren in activiteiten – vormgegeven op basis van het spelformat – zich door het voortdurend uitbreiden van handelingen en verbeteren van handelingen die leerlingen al beheersen. Spel wordt hiermee niet gedegradeerd tot een vorm van ontspanning, maar levert een fundamentele bijdrage aan de psychologische ontwikkeling van leerlingen. Spel en leren zijn in Ontwikkelingsgericht Onderwijs onlosmakelijk met elkaar verbonden. Leren verstoort spel niet, maar draagt er juist aan bij als dit op een passende manier wordt begeleid door een meerwetende



Fotografie Hanneke Verkleij

partner. 'Passend' wil zeggen dat de volwassene in zijn bijdrage de essentiële parameters van het spel-format niet teniet doet!

Richting een spelgeoriënteerd curriculum in de basisschool

Het hiervoor beschreven spel-format laat zich eenvoudig toepassen op het rollenspel in de kleutergroepen. Kinderen nemen volop deel aan het rollenspel vanuit een hoge betrokkenheid, waarbij ze bepaalde regels volgen en het spel ruimte biedt voor vrije interpretatie. Echter, ook op activiteiten in de bovenbouw, de leeractiviteiten (El'Konin, 1972), is het spel-format van toepassing. Leerlingen die in de bovenbouw een krantenredactie runnen zullen zich allereerst aan bepaalde regels moeten houden die in de loop van de geschiedenis zijn ontstaan. Deelname aan een krantenredactie kenmerkt zich verder door hoge betrokkenheid van de leerlingen. Die betrokkenheid hangt samen met de interesses van leerlingen en de mate waarin deelname aan de gegeven praktijk aansluit bij hun eigen vragen en nieuwe oproept. Leerlingen kennen in deze praktijk bepaalde vrijheidsgraden. Zij maken zelf keuzes voor de artikelen die ze publiceren, hebben de ruimte om eigen ideeën in te brengen, en construeren zo nodig nieuwe instrumenten om problemen op te lossen. Het spel-format biedt dus mogelijkheden om een rode draad te realiseren in het ontwikkelingsgerichte curriculum. De sleutel tot de realisatie van deze rode draad is de imitatie van echte maatschappelijke praktijken die betekenis hebben voor kinderen. Richting de bovenbouw wordt die imitatie vanuit de behoeften en motieven van leerlingen steeds realistischer. Leerlingen in de kleutergroep nemen nog de vrijheid om op basis van krabbeltjes de bestelling op te schrijven in een restaurant. Richting de bovenbouw ontstaat juist steeds meer de behoefte om de bestellingen op te schrijven volgens bepaalde taalregels. De complexiteit van de regels en de mate



Fotografie Hanneke Verkleij

waarin de regels het handelen en de uitkomsten van dit handelen bepalen wordt richting de bovenbouw dus groter (Van Oers, 2009). Die regels mogen echter nooit ten koste gaan van de vrijheidsgraden van handelen van de leerlingen. Zonder vrijheidsgraden zijn wij terug bij een curriculum dat leerlingen alleen wil toerusten. Ontwikkelingsgericht Onderwijs is van groep 1 tot en met groep 8 steeds gericht op schoolse imitaties van betekenisvolle maatschappelijke praktijken waarbij de drie kenmerken van het spel-format behouden blijven. Daarom kunnen wij het ontwikkelingsgerichte curriculum duiden als een spelgeoriënteerd curriculum.

Spel en onderzoek; onderzoek en spel

In het spelgeoriënteerde curriculum nemen onderzoek en rollenspel een belangrijke plek in, zowel in onderbouw als bovenbouw. Het uitgangspunt blijft de imitatie van maatschappelijke praktijken in de schoolse context. Het onderzoek van leerlingen stuurt de sociaal-culturele praktijk die zij imiteren en wel op twee manieren. Ten eerste geeft onderzoek leerlingen de mogelijkheid om zicht te krijgen op de praktijk waaraan zij deelnemen. In de imitatie van een boekenwinkel zullen kinderen eerst moeten weten wie in die boekenwinkel werken, wat boekenverkopers precies doen, en welke boeken er worden verkocht. Ten tweede draagt onderzoek bij aan het verbeteren van de praktijk. Als de boekenwinkel eenmaal is ingericht kunnen kinderen onderzoeken welke behoeftes hun klanten hebben. En hoe kan de boekenwinkel meer winst gaan maken? Op basis van deze twee functies van onderzoek kunnen we stellen dat onderzoek zowel een plek dient te krijgen in de bovenbouw als ook in de onderbouw. De leerlingen uit groep 1-2 van Willeke Westerlaken (zie het artikel verderop in deze *Zone*) verdiepen zich wekenlang in de werkzaamheden van een astronaut, het bouwen van een raket, het leven in de ruimte. De kennis die kinderen in dit onderzoek opdoen stuurt hun ideeën

voor het rollenspel. Ook hier geeft het onderzoek de leerlingen zicht op de praktijk van de ruimtevaart. Hierdoor wordt de imitatie van deze praktijk steeds echter, steeds uitgebreider. Richting de bovenbouw moeten leerlingen steeds preciezer, steeds gedetailleerder gaan weten hoe bepaalde maatschappelijke praktijken in elkaar zitten. In deelname aan die praktijken dienen leerlingen zich steeds meer en ook complexere kennis en vaardigheden eigen te maken. Hierdoor krijgen ze steeds beter zicht op begrippen (vaktermen) die nodig zijn voor deelname aan specifieke praktijken (bijvoorbeeld het begrip 'zwaartekracht'; De Koning, 2008).

Rollenspel

Rollenspel neemt een belangrijke plek in binnen het spelgeoriënteerde curriculum. Het biedt in het onderwijs een uitgelezen kans om vaardigheden in een veilige setting te oefenen. In het rollenspel nemen kinderen een bepaalde rol aan en leren ze vaardigheden en taal die kenmerkend zijn voor de gespeelde rol. In de rol van brandweerman leren leerlingen rolspecifieke taal gebruiken als 'brand meester!' en 'zijn er mensen of dieren in het gebouw?' (Janssen-Vos, 2008). Daarnaast hebben zij in het rollenspel bepaalde vaardigheden nodig. Ze moeten bijvoorbeeld goed samenwerken en overleggen, en ze moeten oplossingen bedenken voor problemen die zich in de brandweerkazerne voordoen. Bij dit laatste gaat uiteraard het onderzoek weer een belangrijke rol spelen. In het rollenspel krijgen leerlingen gaandeweg grip op de regels die verbonden zijn aan hun rol. Die regels hebben zowel te maken met de culturele instrumenten die zij vanuit hun rol gebruiken, als ook met de sociale regels die kenmerkend zijn voor de maatschappelijke praktijk die zij imiteren.

Traditioneel verdwijnt het rollenspel voor een groot deel met de overgang van groep 2 naar groep 3. Op basis van de idee van schoolse imitaties van maatschappelijke praktijken valt juist veel te zeggen voor continuering van het rollenspel richting de bovenbouw. In de bovenbouw geeft rollenspel mogelijkheden voor leerlingen om specifieke vaardigheden te oefenen, zoals het afnemen van een interview, debatteren en argumenteren. In groep 5 van Kirsten Roosenbrand (zie het artikel verderop in deze Zone) maken leerlingen een film van het scheppingsverhaal. Ze nemen het scheppingsverhaal onder de loep en doen onderzoek naar de praktijk van een filmset. Van script tot filmen, van acteren tot geluid. Wanneer ze het uiteindelijke scheppingsverhaal verfilmen, weten de leerlingen precies hoe zij de rol van componist, scriptschrijver en decorbouwer moeten vervullen. Ze



Fotografie Hanneke Verkleij

leren rolspecifieke taal te gebruiken, verdiepen zich in bepaalde begrippen die op de filmset worden gebruikt en ontdekken hoe je van een verhaal toewerkt naar een filmscript. Op de dag dat ze de film aan ouders, leerlingen en leerkrachten vertonen, doet leerkracht Kirsten middels rollenspel een doorloop. De leerlingen oefenen op deze manier in een veilige setting hun rol van kaartverkoper, host, of cateraar.

Spel voor alle leerlingen

Samenvattend kunnen we stellen dat het in het ontwikkelingsgerichte curriculum, van groep 1 tot en met 8, steeds gaat om schoolse imitaties van relevante maatschappelijke praktijken waar leerlingen aan kunnen en willen deelnemen. Die praktijken worden ingericht op basis van het spelformat, waarbij er altijd sprake is van bepaalde regels, leerlingen deelnemen vanuit een hoge betrokkenheid en zij vrijheidsgraden hebben in hun handelen. Onderzoek en rollenspel spelen hierin een belangrijke rol en kunnen niet los van elkaar gezien worden. Onderzoeken om de betreffende maatschappelijke praktijk te verkennen en te sturen; rollenspel om in die praktijk op een veilige manier te oefenen en de praktijk vanuit een rol verder te verkennen. Geen onderscheid in spelgeoriënteerd in de onderbouw en onderzoeksgeoriënteerd in de bovenbouw, maar een spelgeoriënteerd curriculum voor alle leerlingen!

Chiel van der Veen is onderzoeker en docent aan de afdeling Onderwijspedagogiek en Opvoedingsfilosofie, Vrije Universiteit Amsterdam. Daarnaast is hij werkzaam als onderzoeker en nascholer bij De Activiteit, landelijk centrum voor Ontwikkelingsgericht Onderwijs.



Op www.tijdschriftzone.nl vindt u onder de knop Publicaties de literatuurlijst bij dit artikel.