

“Deze thema week staat in het teken van Europa, en daarbij ga je een vlog maken over hoe we in Nederland leven!” Een diepe zucht bij de leerlingen: weer zo’n project waarbij een docent iets bedenkt wat jij leuk zou moeten vinden. En na het zien van de vlogs een diepe zucht van de docent: te weinig inhoud, teveel aandacht voor de vorm. Hoe zorg je nu voor verwerkingsvormen die wel aansluiten bij de belevingswereld én meer leerwinst opleveren?

De belevingswereld

Aansluiten bij de belevingswereld van leerlingen is belangrijk. Hiermee kun je onderwijs betekenisvoller maken en dat vergroot vaak de [motivatie](#) en de leerwinst. Het werken in [projecten](#) is daarbij een vorm die kan helpen, en vaak wordt een project afgesloten met een praktische of creatieve opdracht. Alleen... te vaak is het resultaat dan teleurstellend! Dat wat je als docent hoopte te zien, krijg je niet terug uit de klas. Sterker: soms heb je iets ‘leuks’ bedacht, en slaat het helemaal niet aan!

Iedereen heeft een eigen blik op de wereld. Interesses, hobbies, vrienden: het beïnvloedt hoe je de wereld beleeft. Het mooiste is wanneer onderwijs hierop kan aansluiten: zo help je de leerling om verbanden te leggen tussen de ‘eigen’ wereld en die van het te behandelen onderwerp. Daarbij krijgt het onderwijs meer betekenis, omdat het gekoppeld wordt aan iets waar de leerling mee bezig is en/of waarde aan hecht.

De grote moeilijkheid: hoewel je de wereld van de leerling kunt zien, kun je de wereld niet zien door de ogen van de leerling. Het aansluiten bij de belevingswereld kun je dus niet voor een leerling doen, maar moet je door een leerling laten doen. De meest populaire rapper kan voor de helft van de klas totaal niet interessant zijn, vloggen is misschien al weer ouderwets en zo’n [VR-bril](#) is hip, maar voegt het iets toe?

Fouten in het ontwerp

Het is een fout die vaak gemaakt wordt bij het ontwikkelen van een [project, thema of opdracht](#). De docenten bedenken samen een ‘leuke’ activiteit of een vorm om een project af te sluiten, en zijn dan min of meer teleurgesteld dat het niet aanslaat. Dat is zonde, vooral omdat het aansluit bij een van de ‘Twin Sins’: het denken vanuit de activiteiten in plaats vanuit de doelen.



Inhoud afvinken



Activiteiten voorop

De Twin Sins

Door de activiteiten voorop te stellen is de kans groot dat doelen niet behaald worden. En als de activiteit dan ook nog eens niet aanslaat, heb je uiteindelijk veel tijd besteed voor weinig leerwinst. Dat moet anders kunnen, toch?

Leren door ontwerp

In de kern is het eenvoudig: wanneer de [doelen helder](#) zijn en de manier van toetsing hierbij aansluit, dan kun je doormiddel van goede activiteiten er voor zorgen dat leerlingen veel mogelijkheden krijgen om te leren. Het [begint dus bij de doelen](#), om daarna na te denken over de manier van zichtbaar maken.

Een veel voorkomende misconceptie bij het [leren zichtbaar maken](#): het gaat niet over de vorm, maar om de inhoud. De vorm kan daarbij ondersteunen, maar zeker niet bepalend zijn! Wanneer dat wel zo is, dan kom je tot het voorbeeld uit de inleiding: weinig leerwinst en/of motivatie. Leerlingen die iets maken omdat het moet, waarbij de docent denkt dat het 'leuk' is. Of: leerlingen die zich verliezen in het maken van iets, waarbij de grip op de inhoud ook verdwenen is.

Door het leren centraal te zetten vanaf het begin in het ontwerp ontwikkel je betere projecten, thema's en/of opdrachten. Sterker: heb je duidelijke criteria bij de gestelde doelen? Dan kun je zelfs met leerlingen in overleg over welke vorm er gekozen wordt om het geleerde zichtbaar te maken. Autonomie en competentie dragen bij aan meer motivatie, en ook aan meer leerwinst. Het [bieden van keuze](#) in de vorm helpt leerlingen ook om meer gebruik te maken van eigen talenten.

Hoe doe je dat dan?

Maar hoe zorg je nu voor een goede en toch ook leuke praktische/creatieve verwerking? Hieronder een aantal tips die helpen bij het ontwerpen van een dergelijk onderdeel binnen een project, thema of opdracht:

1. **Begin altijd bij de doelen.** Hoe leuk een idee uit een eerste brainstorm ook is: start bij de doelen. Daarmee zorg je voor een scherpe rode draad, waarbij helder is waarom je bepaalde dingen doet. Stem samen met collega's goed af wat je terug wil zien, en bedenk daarbij een vorm die goed past.
2. **Bespreek de eisen.** Als docent heb je een beeld van hoe je het geleerde wil terugzien, maar als leerling is dit veel moeilijker om te bedenken. Zorg daarom dat je de eisen duidelijk kunt maken, zodat je als leerling weet wat er verwacht wordt. Bewaak daarbij goed de balans tussen inhoud en vorm: uiteindelijk moet de inhoud voorop staan.
3. **Gebruik voorbeelden.** Voorbeelden helpen enorm in het scherper krijgen van het leren zichtbaar maken. Je helpt leerlingen door echt te laten zien wat je verwacht. Daarnaast helpt het ook om voorbeelden met elkaar als docenten te delen: zo krijg je een meer gezamenlijk beeld van dat wat je verwacht.
4. **Bied keuze.** De belevingswereld van leerlingen kun je nooit echt doorgronden. Geef daarom keuze in de vorm, zodat leerlingen zelf kunnen bedenken wat ze het leukste vinden of het liefste willen doen.

Dus echt nooit meer vloggen?

Vloggen is, net als veel andere vormen, een manier om het geleerde zichtbaar te maken. Zolang je het op die manier bekijkt kun je elke vorm inzetten. Stel jezelf daarbij wel altijd de vraag: op welke manier laat deze vorm het geleerde zien? En hoe weet ik of het niveau van het geleerde ook voldoende is? Wanneer de criteria en de bijbehorende doelen niet helder zijn, dan is er geen enkele vorm die 'goed' werkt.

Kies de vorm op basis van de inhoud, en niet omdat het iets is waarvan jij als docent denkt dat leerlingen dit leuk vinden. Want wil je echt iets 'leuks' bedenken wat ook goed is? Denk dan niet voor de leerling, maar laat de leerling zelf denken.