

Het komt voor de bakker

Rijke leeromgeving voor leerling én student

Pabo student Tafat van Paassen heeft het afgelopen semester ervaring opgedaan met ontwikkelingsgericht werken in groep 1-2 van de Willibrordschool in Amsterdam. Ze heeft geleerd hoe betekenisvol spel kan zijn voor kinderen en hoe waardevol hun eigen inbreng is op het verloop van een thema. Ook is ze bewust aan de slag gegaan met het inzetten van de vijf didactische impulsen. In dit artikel beschrijft ze haar leerproces.

ONTWERPEN VAN EEN RIJKE LEEROMGEVING

Vanuit de opleiding krijg ik de opdracht om een rijke leeromgeving voor mijn sta-geklas te ontwerpen. Omdat de klas op dat moment met het thema 'Feest' werkt, wil ik een plek creëren waar de kinderen taartjes kunnen 'bakken' voor de jarigen. Tijdens mijn observaties bij het buitenspelen zie ik de kinderen vaak zandtaartjes voor elkaar maken. Deze taartjes worden naar hartenlust versierd met bloemetjes, blaadjes en steentjes die ze op het schoolplein vinden. Ik wil inspelen op deze behoefte door de zandtafel, die op dit moment niet in gebruik is, om te toveren tot een taartenbakkerij in de klas. Door de zandtafel als taartenbakkerij in te richten, creëer ik een plek waarin verschillende vormen van spel mogelijk zijn. Ongevormde materiaal als zand is erg geschikt voor manipulerend spel, maar door taartvormen, kommen, pollepels en gardes toe te voegen, is de stap naar rolgebonden spel en regisserend spel snel gemaakt. De zandtafel krijgt een persoonlijke betekenis wanneer ik verbinding maak met de verjaardag van een leerling uit de klas.

Het kind heeft thuis met zijn moeder een traktatie voor de klas gemaakt. Ik gebruik mijn ervaring om de zandtafel aan het thema 'Feest' te verbinden en ga met de kinderen in gesprek. Welke spullen hebben wij nodig om taarten te kunnen maken als traktatie voor een verjaardagsfeest? Zo komen wij tot een lijst met allerlei materialen en gereedschappen die gebruikt kunnen worden in onze zandtaartenbakkerij. De suggesties van de kinderen schrijf ik op een groot vel papier en ik maak er tekeningen bij om het inzichtelijk te maken. De kinderen stellen voor om spullen van thuis mee te nemen, hun naam zet ik bij de voorwerpen. Ik neem alle ideeën serieus en vraag bij elk voorwerp hoe ze het kunnen gebruiken in de bakkerij. Door de inbreng van de kinderen merk ik dat ze zich gezien voelen. Aan het eind van het gesprek hebben wij een hele lijst. Ze willen allemaal een bijdrage leveren aan onze bakkerij. Deze gezamenlijke verkenning heeft geleid tot een verdieping in het huidige thema. Het maakt het vieren van de verjaardagen in de klas betekenisvoller. Daarnaast zorgt het ook voor verbreding. De

activiteiten in het thema zijn nu meer in samenhang, omdat de 'jarige' in het spel nu ook kan trakteren.

NIEUWE IMPULSEN NA DE VAKANTIE

Deze didactische impuls heeft voor zo veel nieuwe handelingsmogelijkheden gezorgd dat het thema na de herfstvakantie verder gaat als 'Werken in de bakkerij.' Helaas kan de klas bij het verkennen van het nieuwe thema, als gevolg van de COVID-maatregelen, geen bakker bezoeken en mag er geen expert in de klas komen om over het werk in de bakkerij te vertellen.



Ondanks deze beperkingen, spreekt het nieuwe thema de kinderen wel aan. De bakkerij is ingericht met door de kinderen zelfgemaakte taartjes, broodjes en koekjes. Het rollenspel en de dialogen in de bakkerij zijn uitgewerkt. Er worden taartjes gekocht en afgerekend in de winkel. Er is een hoekje waar de jonge bakkers bonbonnetjes en broodjes van klei kunnen maken. Deze bakken ze af in een zelfgemaakte oven. Ik speel regelmatig mee als klant en als bakker. Wij hebben gesprekken over de rolverdeling in de bakkerij, maar het wordt nooit echt druk in het winkelgedeelte van onze bakkerij. Ik mis de verbinding met de echte wereld. Daarom besluit ik een bezoek te brengen aan een bevriende bakker en maak een korte vlog waarin ik hem introduceer aan de klas.

Deze bakker Daan en zijn dagelijkse werkzaamheden koppel ik aan een lied over de bakker dat de kinderen hebben geleerd. Ik zorg voor foto's uit de praktijk van grondstof tot eindproduct dat uiteindelijk in de winkel wordt verkocht. Ik gebruik bakker Daan uit mijn vlog ook als input voor een nieuwe spelimpuls.

In een nieuwe vlog komt er rook uit de oven. De pepernoten van bakker Daan zijn verbrand!

De kinderen reageren geschrokken. Ze moeten de bakker helpen om een nieuwe traktatie voor Sinterklaas te bedenken.

INBRENGEN VAN EEN PROBLEEM

'De kinderen zijn aan,' ze zijn actief, ze zijn betrokken. Ze willen allemaal bakker Daan helpen om nieuwe traktaties voor Sinterklaas te ontwerpen. Zonder hun hulp zijn er geen traktaties voor Sinterklaas. Hun inbreng is echt nodig. Dit voelen ze ook.

Het opzettelijk inbrengen van een probleem zorgt ervoor dat de kinderen gelijk aan de slag gaan met het maken van een ontwerp. Dit bied ik in de klas aan als een ontwerpsleutel. De leerlingen beginnen met het maken van een schets. Ze delen hun ontwerp met anderen in de werkvorm 'wandel en wissel.' De kinderen laten elkaar zien wat ze bedacht hebben. Ze zijn trots op hun ideeën en ze inspireren elkaar. Er wordt verteld en geluisterd. Vervolgens kiezen de kinderen in welke hoeken ze aan de slag gaan om hun ontwerp te maken. Ze zetten nu hun



2D-ontwerp om naar een 3D-product. Ze gaan zelfstandig aan het werk.

Er worden staven en chocoladerepen gemaakt van Lego. Pepernoten worden gemaakt door klei met glitters te mengen. Er worden lolly's geknutseld van kosteloos materiaal. Er worden taarten gemaakt in de zandtafel. Ze overleggen met elkaar en helpen elkaar. Ik help door vragen te stellen en geef waar nodig suggesties. Het probleem van bakker Daan zorgt voor een grote betrokkenheid bij de kinderen. Hierdoor zie ik een nieuwe intensiteit waarmee ze aan de slag gaan. Ze werken lang en geconcentreerd aan hun ontwerp.

Aan het einde van de speelwerktijd worden de traktaties aan elkaar gepresenteerd. Ik maak foto's en neem de traktaties mee naar bakker Daan. De bakker probeert de nieuwe traktaties in zijn winkel te verkopen, maar helaas, hij heeft geen klanten.

Weer doet de bakker een beroep op de kinderen. De kinderen herkennen de probleemsituatie en maken een verbinding met hun eigen spel. Ze vertellen dat zij ook weinig klanten in de bakkerij hebben en denken na over een mogelijke oplossing. Later die dag komt de oplossing uit een onverwachte hoek. Voor een meetactiviteit heb ik verschillende soorten stokbrood meegenomen. De kinderen vergelijken en meten de stokbroden. Ze leggen ze op volgorde van klein naar groot en gebruiken blokjes om de stokbroden

op te meten. Wanneer ik de stokbroden na de activiteit aan het opruimen ben, vraagt een leerling of hij de stokbroden in de bakkerijwinkel mag gebruiken. In eerste instantie aarzel ik even, maar wanneer de leerling mij vertelt dat hij de klanten de stokbroden wil laten proeven en een andere leerling hem aanvult door te zeggen dat ze dan reclame kunnen maken voor de bakkerij, zie ik mogelijkheden om nieuwe leermomenten te creëren. De leerlingen kunnen nu binnen hun eigen spel ervaring opdoen van het effect van reclame en wat het voor de bakker kan betekenen. Samen met de leerlingen snijd ik de stokbroden in stukjes. We leggen de stukjes stokbrood op een dienblad om het aan de klanten te presenteren. We bedenken hoe we het stokbrood aan de klanten gaan aanbieden. Ik doe voor hoe je een klant iets aanbiedt: 'Wilt u een stukje stokbrood proeven?' De kinderen bedenken dat ze de stokbroden willen promoten met een poster. Eén kind tekent, de ander schrijft: stokbrood 2 euro. Er staat die dag voor het eerst een hele rij voor het winkelgedeelte in de klas. Iedereen wil proeven. Aan het eind van het spel is al het stokbrood op. De bakker moet stokbroden bij bakken.

SAMEN EVALUEREN

Bij de evaluatie van de speelwerktijd maken de kinderen vanuit de hun eigen ervaringen die ze tijdens hun spel hebben opgedaan, verbinding met het

→

probleem van bakker Daan. Ze hebben ervaren hoe ze meer klanten naar hun bakkerij kunnen trekken. Ze stellen voor dat bakker Daan ook reclame kan maken. Hij kan zijn klanten lekkere dingen laten proeven. Hij kan een poster maken van zijn producten of een reclamebord voor de winkel hangen. De kinderen besluiten dat ze voor hun eigen winkel meer posters gaan maken zodat de klanten weten wat er in de aanbieding is.

Door deze ervaringen hebben de leerlingen mij laten inzien hoe waardevol spel voor jonge kinderen kan zijn. Vanuit de opleiding was het mij al bekend dat jonge kinderen ontdekkingen doen, oefenen en imiteren in hun spel, maar ik heb tijdens mijn vorige stages nooit ervaren wat voor impact de betrokkenheid van de leerlingen kan hebben op het leren binnen een thema.

Door onderwerpen aan te grijpen die de kinderen zelf aandragen, daag ik ze uit om zelf initiatieven te nemen. Dit maakt het leren betekenisvoller voor de leerlingen. Wat je terugziet is plezier bij de leerlingen. Ze zijn gemotiveerder om te spelen en te onderzoeken. Dit zorgt ervoor dat het lijkt alsof het leren bijna vanzelf gaat. Ik heb voor het eerst verschillende didactische impulsen toegepast tijdens het thematiseren.

Het gezamenlijk oriënteren op het thema zorgde ervoor dat ik meer zicht kreeg op



de ervaringen die kinderen al hadden met het bakken. Door middel van tekeningen, een woordweb en voorwerpen lieten de kinderen mij zien wat hun voorkennis was over het thema 'Werken in de bakkerij.' Door mee te spelen in de bakkerij bied ik structuur en verdieping aan binnen het rollenspel. De kinderen leren vaktaal en

rolgebonden handelingen te gebruiken. Met het inbrengen van het probleem van de 'echte' bakker, zagen de kinderen de noodzaak bij hun eigen spel. Dit zorgde voor meer samenhang tussen de hoeken. De bakkerijwinkel, de zandtafel en de kinderen uit de huishoek werkten samen om het probleem van bakker Daan op te lossen.

Zo heb ik ervaren hoe ik een spontane situatie kan gebruiken als aanleiding voor verdieping in het spel en kinderen al handelend in nieuwe ervaringen kan laten leren.

Bij de evaluatie van de spelwerktijd maken de kinderen vanuit hun eigen ervaringen die ze tijdens het spel hebben opgedaan de verbinding met het probleem van bakker Daan. Wij bespreken wat de leerlingen tijdens het spel anders hebben gedaan en wat er nou voor zorgt dat er nu wel meer klanten in de bakkerij komen. En wij hebben bakker Daan uit de brand geholpen!

i Tafat van Paassen, student aan de Hogeschool van Amsterdam. Derdejaars Pabo voltijd, specialisatie het jonge kind.

