



In het Exploreon staan spelen en onderzoeken centraal, waarbij de bemiddelende rol van de volwassene een belangrijk aandachtspunt is

Overgang naar groep 3 versoepelen

Exploreon- leren: spelen en onderzoeken

In het Exploreon werken leerlingen uit groep 3 in rijk ingerichte hoeken aan doelen, waarbij spelen en onderzoeken hand in hand gaan. Deze manier van werken kan de overgang tussen groep 2 en 3 versoepelen.

TEKST NICKY DE VRIES, JENNY SCHRUMPF & ANNA HOTZE BEELD WILBERT VAN WOENSEL & NICKY DE VRIES



Het spelen in de kleuterklas moet in groep 3 vaak plaatsmaken voor het meer taakgericht werken aan kernvakken zoals rekenen-wiskunde en taal, wat voor een grote overgang zorgt. Om een natuurlijkere overgang te creëren tussen de kleuterbouw en groep 3 is op OBS de Meerpaal in Anna Paulowna het Exploreon opgezet in unit 3/4. Hierin staat het onderzoekend leren in thematisch ingerichte hoeken centraal, waarbij de leerlingen werken vanuit doelen voor rekenen-wiskunde en taal, maar waar ook ruimte is voor spel.

De (vaak) moeilijke overgang

Het onderwijs in de kleuterbouw is in het algemeen spelgeoriënteerd, waarbij de leerkracht een grote rol heeft in het aanbieden, stimuleren, verrijken en begeleiden van spel (Boland, 2015). Typische aspecten van het kleuteronderwijs, zoals werken vanuit een thema, spel, concreet handelen en open situaties, komen in groep 3 vaak minder of helemaal niet meer aan bod.

In groep 3 wordt in het algemeen programma-tisch gewerkt. Vaak gebruiken leerkrachten methodes voor lezen, rekenen-wiskunde en schrijven. Er zijn instructiemomenten, kennis wordt systematisch aangeboden en ingeoeft en leerlingen werken meer op papier (bijvoorbeeld in werkboekjes). Het verschil in werken tussen groep 2 en groep 3 zorgt op veel scholen voor een grote overgang tussen deze groepen.

Een meer speelse vorm van onderwijs

Regelmatig wordt een meer speelse vorm van leren in groep 3 bepleit om voor een betere doorgaande lijn en daarmee een soepeler overgang te zorgen. Zo'n meer speelse vorm van onderwijs, waarbij onderwijsdoelen en leerstof niet uit het oog worden verloren, zou volgens Huizenga en Damstra (2016) bewerkstelligd kunnen worden op verschillende manieren:

- Het werken in wisselende hoeken met ruimte voor eigen inbreng van leerlingen in de vorm van (rollen)spel of meegebrachte materialen.

Leren in het Exploreon

Vanuit de wens om een meer natuurlijke overgang van groep 2 naar groep 3 te creëren, heeft Hogeschool iPabo samen met OBS de Meerpaal een zogenaamd Exploreon opgezet. Dit zijn rijk ingerichte, thematische hoeken in de klas zelf die uitnodigen tot concreet handelen met materialen, zoals een onderzoekhoek, een multimediahoeke, een constructiehoek, een spelhoek en een themahoek. Er wordt enerzijds gewerkt vanuit de vragen en verwondering van de leerlingen en anderzijds vanuit doelen die in groep 3 bereikt moeten worden. Spelen en onderzoeken staan centraal, waarbij de bemiddelende rol van de volwassene een belangrijk aandachtspunt is (Boland, 2015).

De dag in het Exploreon opent altijd met een doelenbespreking en gedurende de dag zijn er evaluatiekringen, waarin de activiteiten tot dan toe worden geëvalueerd en vooruit wordt gekeken naar de rest van de dag. De leerlingen werken met een dagtaak, waarop hun taal- en rekendoelen staan. Buiten de dagtaak om is ook ruimte voor spel en onderzoek in de hoeken vanuit de vragen van leerlingen. Daardoor kan het voorkomen dat de ene leerling druk bezig is met rekenwerk, terwijl een andere leerling speelt of onderzoekt in de constructiehoek. Deze manier van werken lijkt op het spelwerken bij de kleuters, maar biedt ook ruimte voor de leerkracht om te begeleiden op het gebied van houding, vaardigheden en kennis.

- Differentiatie, aansluiten op de zone van naaste ontwikkeling van individuele leerlingen.
- Werkvormen, jonge kinderen leren graag met concrete materialen.
- Thematisch werken, vakoverstijgend en thematisch werken en los van de methode reken-, schrijf- en leesactiviteiten ontwikkelen en aanbieden.

De manieren die Huizenga en Damstra (2016) beschrijven om te zorgen voor een soepeler overgang tussen groep 2 en 3, kunnen ►►

Nicky de Vries

(n.de.vries@ipabo.nl)
is kenniskringlid
wetenschap en technologie
bij Hogeschool iPabo

► worden toegepast op onderzoekend leren in de klas. Jonge kinderen hebben immers een spontane drang om de wereld om hen heen te onderzoeken. Bij onderzoekend leren wordt enerzijds uitgegaan van de vragen en verwondering van leerlingen, terwijl anderzijds nadruk wordt gelegd op houding, vaardigheden en kennis (Van Graft & Kemmers, 2007). De rol van onderzoekend leren in het creëren van een natuurlijke overgang van groep 2 naar 3 is echter minder bekend.



Figuur 2 - Een leerling bekijkt haar doelen op het Snappet Dashboard

Jenny Schrupf

(j.schrumpf@ipabo.nl)
is docent-onderzoeker
natuur en techniek bij
Hogeschool iPabo

Spel als opmaat naar onderzoeken

De kenmerken van spel en onderzoeken zijn op een rij gezet in figuur 1 (Dobber & Van Oers, 2018; Van Graft & Kemmers, 2007). Deze kenmerken zijn echter niet zwart-wit: de rol van de leerkracht, de mate van vrijheid en de specifieke invulling en duur van zowel spel als onderzoek kunnen verschillen. Volgens Van der

Anna Hotze

(a.hotze@ipabo.nl)
is lector wetenschap
en technologie aan
Hogeschool iPabo

Veen (2011) is spel onlosmakelijk met onderzoek verbonden: om iets na te kunnen spelen, moeten kinderen immers eerst weten wie wat doet in een situatie. Door die situatie te onderzoeken, zien kinderen in hun spel meer mogelijkheden. Vanuit die gedachte is het niet verrassend dat het onderzoeken voortbouwt op het spelen. Het ritme van spel (vooruitkijken, aan de slag en daarna reflecteren) wordt feitelijk doorgezet in het onderzoeken, waarbij met behulp van de onderzoekscyclus vooruit wordt gekeken (opstellen van een onderzoeksvraag en hypothesen), aan de slag wordt gegaan (gegevens verzamelen en analyseren) en tot slot wordt gereflecteerd (conclusies trekken en het beantwoorden van de onderzoeksvraag).

Exploreon in de praktijk

Bij juf Nicolette in de klas wordt gewerkt rondom het thema 'Huis'. Na de pauze wordt gereflecteerd op de activiteiten van die ochtend. Het Snappet Dashboard (zie figuur 2) staat open op het digibord en juf Nicolette kijkt met de leerlingen naar hun voortgang op het gebied van hun taal- en rekendoelen. Niet alle leerlingen hebben die ochtend echter aan taal of rekenen gewerkt. Nienke vertelt over haar vorderingen bij het bouwen van een huis met PlayMais (zie figuur 3), waarna juf Nicolette vraagt of het lastig was om met PlayMais te werken. Nienke: 'Het was soms wel moeilijk, want ik wilde het erop doen, maar het ging steeds kapot. Als je te veel water doet, wordt het slap.' Juf Nicolette vraagt of ze weet hoe dat kan. Nienke zegt: 'Als je met water en dan in elkaar drukken, wordt het klein.' Maar hoe dat komt, dat weet ze niet. Geen van de andere leerlingen kan een verklaring geven. Dan vraagt juf Nicolette hoe

| Spel | Onderzoek |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Hoge betrokkenheid | Uitgaan van vragen en verwondering van leerlingen |
| Impliciete en expliciete regels | Expliciete regels van onderzoek doen: houding, vaardigheden en kennis |
| Vrijheid in de uitvoering van het spel | Vrijheid in de onderzoeksopzet en -methode |
| Vooruitkijken-speelwerken-terugkijken | Onderzoekscyclus als didactisch hulpmiddel |
| Leerkracht: spelbegeleiding en interactie | Leerkracht: begeleiding gericht op vaardigheden, redeneren en begrip |

Figuur 1 - Kenmerken van spel en onderzoek

ze daar achter zouden kunnen komen. Eén leerling oppert: 'Een onderzoek doen.' Juf Nicolette vindt dat een goed idee en denkt met de leerlingen na over een onderzoeksvraag. Daarbij kunnen ze ook onderzoeken van welke materialen ze een huis kunnen bouwen en welke materialen daarvoor het meest geschikt zijn. In het Exploreon gaan lerend spelen, spelend leren en onderzoekend leren hand in hand.



Figuur 3 – Constructiespel met PlayMais, links ontstaat al een deur

Spel en onderzoek zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden

Het spel van de leerlingen kan meer de vorm aannemen van lerend spelen, waarbij geen specifiek leerdoel is. Het kan ook de vorm aannemen van spelend leren, waarbij de leerlingen doelgericht, spelenderwijs ergens aan werken. Het werken met het PlayMais is een combinatie van lerend spelen en onderzoekend leren: enerzijds zijn de leerlingen bezig met constructiespel, waarbij ze een huis bouwen, en anderzijds krijgen ze de ruimte om zelf de eigenschappen van PlayMais te onderzoeken vanuit hun eigen betrokkenheid en verwondering. Juf Nicolette begeleidt de leerlingen bij het nadenken over het onderzoek en het redeneren over zaken die hen opvallen tijdens het werken. De situatie laat zien dat spel en onderzoekend leren met elkaar verbonden zijn en in elkaar overgaan (Van der Veen, 2011). Daarnaast wordt duidelijk dat de rol van de leerkracht essentieel is bij het begeleiden van spel en onderzoek. Door rijke hoeken in te richten, zelf nieuwsgierig en onderzoekend te zijn, vragen bij kinderen uit te lokken (bijvoorbeeld door te werken met een vragenmuur) en in de kring de vragen te bespreken, wordt het onderzoekend leren aangemoedigd.

Het werken in het Exploreon kent eenzelfde ritme als het spelwerken in de kleuterbouw,

waardoor de overgang tussen groep 2 en 3 minder groot lijkt. Tegelijkertijd zijn er duidelijke verschillen, doordat de nadruk ligt op de houding, vaardigheden en kennis van de leerlingen en vanuit doelen wordt gewerkt, gespeeld en onderzocht, waardoor ook de leerlingen die juist zo aan groep 3 toe zijn niet vergeten worden.



De literatuurlijst is te vinden op: www.hjk-online.nl/artikelen

Tips voor leerkrachten

- Creëer thematische hoeken in het lokaal en laat kinderen hierin aan hun doelen werken met verschillende materialen.
- Zorg voor functioneel en uitdagend materiaal, zoals verschillende materialen om een huis van te bouwen waarbij leerlingen ook kunnen onderzoeken welk materiaal het beste (sterkst, mooist, snelst, et cetera) is.
- Stimuleer een onderzoekende houding door open vragen te stellen: Waarom is dat zo? Wat wil je te weten komen? Hoe kun je daar achter komen?
- Bespreek met de leerlingen de doelen en op welke manier ze aan hun doelen kunnen werken en evalueer dit.

Dankwoord

Met dank aan Nicolette Gorissen, Marianne Stroomer en Gert Jan Riemers voor het mede ontwikkelen van het Exploreon op OBS de Meerpaal. In het bijzonder bedanken we Nicolette en haar leerlingen van unit 3/4 voor het meekijken in de klas. Dit project is tot stand gekomen dankzij een innovatiesubsidie van het Expertisecentrum Wetenschap & Technologie Noord-Holland/Flevoland (EWT).

Op de hoogte blijven van de ontwikkelingen rondom het jonge kind?

Neem een abonnement op HJK

HJK lezen op tablet en pc

Krijg toegang tot het digitaal archief (>1.000 artikelen)

Krijg korting op het Landelijk congres Jonge kind AOb en HJK



Ontvang 10 x HJK

Voor slechts €79,95 per jaar

Studenten ontvangen 50% korting

Aan de slag! Geef je oren de kost

De toekomst van spel

Meer weten?
Ga naar www.hjk-online.nl
of bel 088 - 22 66 691