

Met onderpresteerders spelen we een spelletje

Maayke van Diemen

- Het is al ruim zeven jaar geleden dat Rob Brunia een cursus gaf aan hoogbegaafde kinderen. Aan de kinderen die van de cursus terugkwamen werd natuurlijk gevraagd wat ze die dag hadden gedaan. 'We hebben spelletjes gespeeld!' was dan hun antwoord. Dat heeft mij geïntrigeerd. De manier waarop Rob Brunia de kinderen begeleidde heeft voor velen een zeer positieve uitwerking gehad.



Onderpresteerders begeleiden is niet eenvoudig. Als je de gedragskenmerken die Willy Peter tijdens een lezing voor HINT in Alkmaar (2006) noemde leest lijkt het zelfs onmogelijk. Hij noemt: geen zelfdiscipline, geen verantwoordelijkheid voor eigen gedrag, ze offeren niets op voor de toekomst, zijn afhankelijk in hun werk, hebben angst voor persoonlijke verantwoordelijkheid, verzinnen smoezen om verantwoording af te schuiven, liegen (tegen zichzelf en anderen), hebben geen zelfcontrole en geen inzicht en zelfkennis.

Toch heeft Rob Brunia tijdens zijn cursus een dergelijke omslag bewerkstelligd.

Volgens Van Gerven (2001) speelt de houding van de begeleider een sleutelrol in het begeleidingsproces. Maar hoe moet die houding dan zijn? Bal (2003) noemt achtereenvolgens: de tijd nemen om de leerling te leren kennen, je aandacht richten op positieve aspecten, tegemoet komen aan de behoefte van de leerling, een onderzoekende houding aannemen en vertrouwen uitstralen. Tegelijkertijd beseft de begeleider ten allen tijde dat hij een aanbod doet aan de leerling. De leerling bepaalt uiteindelijk wat hij met dat aanbod doet. Dit relatieveert de rol van de begeleider. Een goede begeleider respecteert die autonomie. De leerling is baas over zijn eigen leerproces, terwijl het voor een docent juist heel vanzelfsprekend is om de verantwoordelijkheid over te nemen in leersituaties. De begeleider heeft als doel dat de leerling verandert van onderpresteerder naar presteerder. De manier waarop is van ondergeschikt belang. Iemand iets leren hoeft niet met het materiaal of de methode waarmee we uiteindelijk het resultaat willen zien. Als het doel is om iemand te leren lopen terwijl zijn benen nog niet sterk genoeg zijn kan er soms gekozen worden om de benen te oefenen in een warm zwembad. Het doel is niet gewijzigd maar er wordt gekozen voor een tussenstap. Met onderpresteerders kunnen we iets dergelijks doen. Die tussenstap bestaat uit het gebruik van spellen.



Spelkeuze

Een spel dat geschikt is heeft een aantal kenmerken. De spelregels zijn eenvoudig, er zit complexiteit qua strategie in het spel en er zijn meerdere niveau's. Door het spel op een bepaalde manier te gebruiken (zie 'tijd voor een spel') is het mogelijk om de leerling zo snel mogelijk naar het niveau te brengen waarbij hij 'flow' ervaart. Volgens Csikszentmihalyi (2005) hebben mensen in situaties waarin ze optimaal functioneren een aantal overeenkomstige kenmerken. Ze voelen zich alsof ze vliegen en hebben geen idee van tijd meer. Denken, voelen, willen en handelen vallen nagenoeg samen er is een beleving van doelgerichtheid, van energie. Csikszentmihalyi noemt dit flow. Flow doet zich doorgaans voor wanneer iemand zijn vaardigheden maximaal moet benutten om een uitdaging aan te gaan. Veel kinderen ervaren dat alleen maar als ze spelen met de computer/playstation of een boek lezen. Ze willen niet stoppen en vergeten soms de tijd. Deze ervaring is heel belangrijk. Tijdens flow is iemand aan



het werk op precies dat punt waarbij het werk net moeilijk genoeg is om op eigen kracht tot een goed resultaat te komen. Dit is wat we eigenlijk voor de leerlingen willen als ze met hun schoolwerk bezig zijn. Het is heel moeilijk voor iedereen die een leerling begeleidt dit punt voor een schoolvak aan te wijzen. Een leerling moet geleerd worden om dit zelf aan te geven. Maar dan moet hij wel weten hoe flow voelt. Wat is er nodig om flow te ervaren? Duidelijke doelen, eenduidige feedback, de opdracht moet tot een gevoel van controle leiden en de opdracht moet uitdaging bieden die correspondeert met de vaardigheden. Dat leren we hem door de spellen te gebruiken. De begeleider heeft dan de taak om met de leerling te reflecteren. Faalangst, perfectionisme, inschatten van eigen mogelijkheden, maar ook de behoefte aan structuur kunnen allemaal naar boven komen als de leerling met een spel aan het werk is. Zoals Van Gerven opnoemt heeft de begeleider een sleutelrol. Als een leerling een spel speelt is het slechts een spel. Als een leerling onder begeleiding van een begeleider een spel speelt kan het een leermiddel zijn.

Maayke van Diemen, Specialist in Gifted Education
© hbOké www.hboke.nl

Tijd voor een spel

Je gaat Rush Hour spelen. Een spel met gekleurde plastic autootjes. Het ziet er gemakkelijk uit en misschien is dat het ook wel voor jou. Ik spreek een paar dingen met je af. Je kiest zelf uit welk opdrachtkaartje je gaat doen maar... die maak je af. Dat klinkt logisch maar soms als je meer moeite moet doen dan je van te voren had gedacht is het minder confronterend om het maar gewoon opzij te schuiven en verder te gaan met iets anders en de opdracht gewoon te vergeten. Maar dat doe jij natuurlijk niet. Als je een opdracht hebt gekozen die je niet zo snel opgelost krijgt als je zou willen, kun je vragen of iemand anders je wil helpen of je vraagt aan een begeleider om een hint. Je gaat tenminste vijf opdrachten maken. Volgens Mihaly Csikszentmihalyi zal je het meeste plezier beleven aan een opdracht die precies moeilijk genoeg is om met een klein beetje moeite, maar zonder hulp, de oplossing te vinden. Je vraagt nu misschien: 'Hoe krijg ik het voor elkaar om juist die opdracht te kiezen?'. Dat ga je jezelf leren. We kunnen dit het makkelijkste doen als jij nu eerst het spel Rush Hour, de spelregels en het werkblad Rush Hour klaarlegt. Ben je klaar? Dan kies je een kaartje, het maakt niet uit welk..... ga je gang, ik wacht wel even.

- Wat nu als je kaartje te moeilijk was? Dan pak je een kaartje uit een eenvoudiger niveau.
- Wat nu als je kaartje te makkelijk was? Dan pak je een kaartje uit een moeilijker niveau.
- Wat nu als je kaartje niet te moeilijk en niet te makkelijk was? Tja, dan komt het erop aan of je vertrouwen in jezelf hebt om een moeilijker kaartje te nemen of dat je liever nog even voor zekerheid kiest en er nog een van hetzelfde niveau neemt.
- Je doet dit helemaal voor jezelf en met jezelf dus je keuze is altijd goed. Na elk kaartje stel je deze vragen aan jezelf en kies je een nieuw opdrachtkaartje.

Hoe beslis je of een opdrachtkaartje te moeilijk of te makkelijk is? Misschien hou je rekening met de tijd die je bezig was, of met de hoeveelheid denksweatdruppels die de oplossing je gekost heeft? Als je hulp gehad hebt in de vorm van een hint, of wanneer je het samen met iemand hebt gedaan, dan is het natuurlijk duidelijk dat je óf een lager óf eenzelfde niveau opdrachtkaartje zou moeten kiezen. Op deze manier heb je na een paar opdrachtkaartjes dat kaartje te pakken dat voor jou precies moeilijk genoeg is. Tenminste... als je niet 'vals' speelt. Ik kan jou niet zien, je kunt dus heel makkelijk 'valsspelen'. Er is een nadeel aan 'valsspelen' ... je neemt jezelf niet serieus. En het plezier dat je volgens Mihaly Csikszentmihalyi zou kunnen beleven aan juist dat ene kaartje loop je mis. Ik kan me niet voorstellen dat dat jouw bedoeling is.

Als je op het hieronderstaande werkblad bijhoudt wat je doet, dan kan je samen met je begeleider evalueren. Wil je dat alsjeblieft doen? En denk er aan: het opdrachtkaartje waar je aan begint maak je af!
Veel plezier.

RUSHHOUR

KAART/SETNR	BEGINTIJD	EINDTIJD	HOE	OPMERKING	HOEVEEL

HOE kwam je tot de oplossing?

- A ik vond de oplossing alleen
- B ik vroeg een hint
- C ik heb samengewerkt met een leerling
- D ik heb samengewerkt met een begeleider
- E ik heb de kaart niet afgemaakt omdat deze te moeilijk was

OPMERKING:

Hier schrijf je wat je opviel. Een paar mogelijkheden: ik had al eerder een kaart uit dezelfde categorie (bv beginner), maar deze was makkelijker!, ik heb eerst wat geschoven, daarna zag ik de oplossing of: ik heb erg op de tijd zitten letten, misschien zelfs: ik wil deze kaart niet afmaken.

HOEVEEL:

Hier schrijf je bij benadering het aantal zetten dat je nodig had voor je oplossing.