

# Hoe coach je leerlingen BIJ HET CREATIEVE PROCES?

Creativiteit en innovatie lijken de magische woorden om alle problemen in onze maatschappij op te lossen. Zo vermelden de eindtermen van de derde graad secundair onderwijs dat leerlingen originele ideeën en oplossingen moeten kunnen ontwikkelen en uitvoeren. Ook het verhaal rond onderzoeksvaardigheden wordt volledig opgehangen aan creativiteit en innovatie. Leerlingen moeten een probleem op een vernieuwende maar ook wetenschappelijke manier aanpakken en erover communiceren. Daarvoor kijken de collega's op school naar de leerkracht Nederlands. Zijn de lessen Nederlands immers niet de ideale biotoop om die doelen te realiseren? Alleen: hoe begin je daar als leraar Nederlands dan aan? **Jordi Casteleyn**

*Over de auteur*

**JORDI  
CASTELEYN**

is verantwoordelijk voor de opleidingsonderdelen *Didactiek Nederlands*, *Didactiek Nederlands aan anderstaligen*, en *Talenbeleid* bij de Antwerp School of Education (Universiteit Antwerpen).

## EEN STRIKT STAPPENPLAN OM CREATIVITEIT TE STIMULEREN?

Lesgeven in creativiteit betekent niet dat de leerkracht de leerlingen zonder begeleiding enkele uren 'creatief laat zijn', om dan te ontdekken dat de resultaten tegenvallen. Het druist misschien in tegen het idee dat creativiteit een product moet zijn van ongebreidelde vrijheid, maar je volgt beter een strikt stappenplan om het creatieve proces in goede banen te leiden:

1. De leerlingen worden een expert in een onderwerp
2. De leerlingen definiëren een probleem binnen het onderwerp
3. De leerlingen bedenken zoveel mogelijk ideeën
4. De leerlingen selecteren een idee
5. De leerlingen communiceren hun idee

Creativiteit start dus altijd vanuit 'iets', en vaak is dat 'iets' een probleem. Bij een wetenschappelijk onderzoek heb je een gelijkaardige beginsituatie – ook daar is er immers een probleem dat een oplossing vereist – en daarom kan je vaak de link leggen tussen creatief denken en onderzoeksvaardigheden. Uiteraard confronteert zo'n creatief proces de leerlingen met enkele stevige uitdagingen, en daarom moeten ze hierin sterk begeleid worden.

## HET CREATIEVE PROCÉS VIA EEN STAPPENPLAN: EEN CONCREET VOORBEELD

Je kan het stappenplan van een creatief proces op verschillende manieren invul-

len, maar hier focussen we per fase op een techniek die probleemloos binnen de lessen Nederlands ingezet kan worden. De exacte timing voor dit stappenplan kan je als leerkracht zelf het best inschatten. Bepaalde onderwerpen vragen ook meer tijd dan andere, maar reken toch op minstens een halfuur per fase.

### 1. *De leerlingen worden een expert in een onderwerp*

Het is cruciaal om eerst inhoudelijk sterk te staan in een domein voor je er creatief in wil worden. Voorkennis is namelijk een enorme voorspeller van leersucces. Wie creatief denken in de lessen verwerkt, maar de voorbereiding op de inhoud negeert, stimuleert eerder discriminatie dan creativiteit. De leerlingen grijpen dan terug naar wat ze kennen, waardoor de sterkere leerlingen kansen krijgen om hun kunnen te bewijzen, maar de

zwakkere leerlingen net gedemotiveerd geraken, omdat ze nog maar eens ontdekken dat ze iets niet kunnen.

Welke onderwerpen zijn geschikt? In principe kan alles, maar hoe specifiek, hoe beter. Veel leerkrachten vinden het moeilijk om onderwerpen te selecteren voor bijvoorbeeld onderzoeksprojecten, en laten de leerlingen vrij in hun keuze. Een leerkracht zou echter altijd de eerste aanzet moeten geven. Voor de leerlingen wordt de opdracht nog moeilijker als ze ook nog eens voor het onderwerp van nul moeten starten.

Wie op zoek is naar inspirerende onderwerpen, vindt er meestal voldoende in de actualiteit. Welk nieuwsfeit staat er al enkele weken prominent in de kranten? Mogelijke thema's zijn bijvoorbeeld Star Wars, het imago van België in het buitenland, of de toenemende stroom aan vluchtelingen in Europa. Voor het vak Nederlands verbindt de leerkracht dan een vakspecifiek thema aan dit onderwerp. Bijvoorbeeld: de mythologie in de film Star Wars, het discours over het imago van België in het buitenland, of Nederlandse taalverwerving door anderstalige nieuwkomers. Het onderwerp bepaalt hoe deze fase concreet ingevuld wordt. Zo kan het nodig zijn dat de leerkracht vooraf enkele kernbegrippen toelicht of een stuk doceert. Daarnaast kunnen de leerlingen zelf eerst het veld verkennen door op een gestructureerde manier informatie te verzamelen.

## *2. De leerlingen definiëren een probleem binnen het onderwerp: de ideale wereld*

Vaak starten de lessen creativiteit vanuit een concrete vraag. Je kan niet 'zomaar' creatief zijn. Er is altijd een probleem nodig waar de leerlingen een creatieve oplossing voor moeten bedenken. Een onderwerp alleen is dus niet voldoende.

We zien dit ook bij het voorbeeld van de onderzoeksprojecten. Aan elk van die onderwerpen moet er nog een werkwoord toegevoegd worden: bijvoorbeeld, bespreken, analyseren, vergelijken, evalueren. De 'wiskundige' formule voor een 'probleem' voor een onderzoeksproject wordt dan: nieuwsfeit + vakspecifiek thema + werkwoord. Bijvoorbeeld, vergelijk de mythologie in de Star Wars-films met antieke mythes, analyseer het discours van het imago van België in het buitenland, bespreek de verschillende taalondersteunende initiatieven voor anderstalige nieuwkomers.

Laat de leerlingen eerst individueel noteren wat een ideale oplossing voor die vraag zou zijn. Zoals zo vaak bij creativiteit is het belangrijk om extreem te durven denken. Natuurlijk bestaat die ideale oplossing in de werkelijkheid niet. Laat de leerlingen daarom in groepjes van vier samenzitten. Welk probleem kunnen ze bedenken dat nog realistisch en haalbaar is?

Als we de projectvoorbeelden van daar net hernemen, kunnen we dan volgende 'problemen' creëren:

- In welke mate lijkt Luke Skywalker uit Star Wars op een held uit de antieke mythologie?
- Wat is het imago van België op Nederlandse nieuwswebsites?
- Welke taalondersteunende initiatieven bestaan er in Antwerpen voor anderstalige nieuwkomers tussen 12 en 18 jaar?

Durf genoeg tijd aan deze fase te spenderen. Het moet voor iedereen duidelijk zijn wat het probleem is dat opgelost moet worden.

## *3. De leerlingen bedenken zoveel mogelijk ideeën: het vermengen van ideeën*

Laat de leerlingen eerst individueel een woordenwolk maken. Centraal staat het probleem, en daarrond schrijven ze woor-

den die ze spontaan met dit probleem associëren. De leerlingen kiezen twee of meer van die woorden, combineren die als een oplossing voor het probleem, en noteren ze naast de woordenwolk.

Na die individuele fase komen de leerlingen opnieuw in hun groepje van vier samen. Ze vergelijken hun antwoorden, en eventueel combineren ze bepaalde oplossingen tot nieuwe alternatieven.

Twee belangrijke punten waar je als leerkracht aandacht voor moet hebben:

- Je verkrijgt de beste resultaten als de leerlingen eerst individueel werken en daarna hun ideeën in kleine groepen bediscussiëren. Het is een mythe dat een klassieke brainstorm efficiënt is.
- Coach de leerlingen tijdens het creëren van de woordenwolk. Laat ze verder denken op de eerste woorden die ze met het probleem associëren. De originaliteit zit er soms in om dit stapje extra te zetten.

In het voorbeeld van de onderzoeksprojecten zouden leerlingen in deze fase dus focussen op onderzoeksmethodes.

## *4. De leerlingen selecteren een idee. Gedwongen ranking van ideeën*

De leerlingen nummeren alle oplossingen die ze voor het probleem bedacht hebben, en maken daarna een matrix met evenveel rijen en kolommen als er oplossingen zijn. Binnen deze matrix vergelijken ze de mogelijkheden met elkaar. Je krijgt dus voortdurend wedstrijds tussen de verschillende oplossingen, waarbij de winnaar elke keer in de matrix genoteerd wordt. Uiteindelijk tellen de leerlingen de verschillende winnaars op, en maken ze een rangschikking.

Op deze manier worden de leerlingen zich bewust van de onderliggende

factoren van hun keuzes. Wat vinden ze belangrijk, en waarom? Vaak ontdekken ze nu ook dat bepaalde oplossingen nog met elkaar gecombineerd kunnen worden tot een nieuw alternatief.

In het voorbeeld van de onderzoeksprojecten zouden leerlingen uiteindelijk kunnen beslissen:

- dat ze in de bibliotheek nog andere voorbeelden van verhalen met helden willen zoeken (kwalitatieve dataverzameling),
- dat ze hun conclusies van het imago-onderzoek willen confronteren met een groep Nederlanders (focusgroep-gesprek),
- dat ze zelf willen ervaren hoe de eerste maanden voor een minderjarige anderstalige nieuwkomer in ons land zijn (participerende observatie).

### *5. De leerlingen communiceren hun idee: De KISS-factoren van een idee*

Een creatief proces moet altijd met communicatie bekroond worden. Het heeft geen zin om tijd te spenderen aan het ontwikkelen van ideeën, om die daarna dan dood te zwijgen. Aangezien het stappenplan van creativiteit dus met communicatie eindigt, kan dit een extra reden zijn om de lessen Nederlands in te zetten om creativiteit te stimuleren.

De leerlingen communiceren hun uiteindelijke oplossing aan de rest van de klas, en kunnen hun idee gemakkelijk beschrijven door op de KISS-factoren van hun idee te focussen:

- Keep: wat willen de leerlingen bewaren van de huidige werkelijkheid?
- Improve: wat willen de leerlingen verbeteren?
- Stop: wat moet er stoppen?
- Start: wat moet er beginnen?



## **WAT NA DE LESSEN OVER CREATIVITEIT?**

Als de leerlingen dit stappenplan doorlopen hebben, hebben ze een creatieve oplossing voor een probleem ontwikkeld. Hierna moet dit idee uiteraard uitgevoerd worden in de praktijk. Zo kan deze methode dus ook ingezet worden om de onderzoekscompetenties van de leerlingen te trainen. Natuurlijk kan het stappenplan elke keer met andere oefeningen ingevuld worden, maar de verschillende fases moeten wel gevolgd worden, als het creatieve proces goede resultaten wil opleveren.

### *Meer info.?*

Wie zich in het denken over creativiteit wil verdiepen, kan verder bij Innowiz (Innovation Wizard), een project dat onder andere tools rond creativiteit verzamelt:

- <http://www.innowiz.be/>
- <http://innowizonlinetool.blogspot.be/>