

WORKSHOP 'LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL'

Nationaal Congres Leerlingbegeleiding, 17 maart 2012
Begeleiding: Peter Gerrickens

DOEL

Vertrouwd raken met de mogelijkheden van het Leer- en Ontwikkelingsspel in het kader van leerlingbegeleiding.

TOELICHTING OP HET LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL

Leren en ontwikkelen spelen een belangrijke rol in onze samenleving. Veranderingen op allerlei gebied volgen elkaar snel op. Men moet zich blijven ontwikkelen om daarin 'mee' te kunnen. Leren gaat het hele leven en op alle levensterreinen door.

De bedoeling van het spel is een bijdrage te leveren aan het verbeteren van uiteenlopende leer- en ontwikkelingssituaties. Het gaat daarbij niet alleen over het leren in het kader van een opleiding, cursus of training, maar ook over leren op de werkplek en in het leven van alledag.

Centraal in het spel staat de persoon die leert of zich ontwikkelt. Ten behoeve van de eenvoud wordt in het vervolg van deze toelichting alleen gesproken over 'leren'. Hiermee wordt steeds bedoeld leren of ontwikkelen. Het uitgangspunt daarbij is dat er vijf factoren zijn die een rol spelen bij het scheppen van een optimale leersituatie:

1. **Leermotieven** (24 kaarten): Waarom leer ik? Voorbeelden zijn: 'deskundig(er) worden op een bepaald gebied', '(meer) geld verdienen', 'waardering krijgen'.
2. **Manieren van leren** (19 kaarten): Hoe ga ik het liefste te werk bij het leren? Of: Hoe verloopt leren bij mij? Voorbeelden zijn: 'ik leer door het zelf te doen', 'ik leer het liefst in een groep', 'ik leer door over een onderwerp te lezen'.
3. **Leervaardigheden** (51 kaarten): Wat moet ik kunnen om effectief te leren? In hoeverre beschik ik over deze vaardigheden? Voorbeelden zijn: 'hoofdzaken van bijzaken onderscheiden', 'leerstof koppelen aan mijn (werk-) situatie'.
Bij leervaardigheden kun je onderscheid maken tussen vaardigheden die vooral te maken hebben met persoonlijk (zelfstandig) leren (nrs. 1-30) en vaardigheden die gericht zijn op

het leren in groepen (nrs. 31-51). Sommige vaardigheden zijn op allebei de situaties van toepassing. Afhankelijk van de situatie kun je uiteraard ook je eigen indeling maken.

- 4. Leervoorwaarden** (41 kaarten): Wie en wat heb ik nodig om prettig te leren? In hoeverre wordt aan de leervoorwaarden voldaan? Voorbeelden zijn: 'overzichtelijk en begrijpelijk lesmateriaal', 'zinnvolle en uitdagende opdrachten'.
Bij de leervoorwaarden kun je onderscheid maken tussen voorwaarden die met jou als persoon te maken hebben (nrs. 1-7) en waar je dus zelf verantwoordelijk voor bent en voorwaarden die (gedeeltelijk) met de omgeving te maken hebben (nrs. 8-41) en waarbij je dus afhankelijk bent van de omgeving.
- 5. Leerbelemmeringen** (27 kaarten): Wie of wat belemmert mij bij het leren? Voorbeelden zijn: 'ik durf geen hulp te vragen', 'ik voel me onzeker als ik nieuwe dingen moet leren', 'anderen keuren het af dat ik ga leren'.
Bij leerbelemmeringen kun je onderscheid maken tussen belemmeringen die met jezelf te maken hebben (nrs. 1-24) en belemmeringen die vooral door de omgeving worden veroorzaakt (nrs. 25-27).

Afhankelijk van de situatie kan de nadruk liggen op een of meerdere van deze factoren, al dan niet in onderlinge samenhang.

Het Leer- en Ontwikkelingsspel is een goed hulpmiddel voor iedereen die zelfstandig inzicht wil krijgen in het eigen leerproces en wie of wat daarbij belangrijk is. Daarnaast is het geschikt voor professionals die zich bezighouden met of verantwoordelijk zijn voor het leerproces van anderen, bijvoorbeeld docenten, trainers, (leerling-) begeleiders, coaches, hulpverleners en managers.

SPELVORM 'LEERVOORWAARDEN'

DOELEN

1. Inzicht krijgen in de leervoorwaarden die de cruciaal zijn voor leerlingen.
2. Ervaringen uitwisselen in het omgaan met leervoorwaarden waaraan in een leersituatie niet wordt voldaan.

WERKWIJZE

1. Vorm groepjes van vier of vijf personen. Leg de kaarten 'leervoorwaarden' open op tafel. Leg de kaartnummers 1-7 apart van de rest neer. Dit zijn nl. de voorwaarden die met de leerlingen zelf te maken hebben. De rest ligt bij de school. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 leervoorwaarden die volgens jou cruciaal zijn voor de leerlingen waar jij mee te maken hebt. Noteer per leervoorwaarde of daaraan wordt voldaan of niet.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke leervoorwaarde waar aan wordt voldaan, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de leervoorwaarden waar (niet geheel) aan wordt voldaan, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.

3. Bespreek het resultaat per persoon. Vragen daarbij kunnen zijn:

- Wat is het effect op het leerproces van de leerlingen van de voorwaarden waar aan wordt voldaan?
- Wat is het effect op het leerproces van de leerlingen van de voorwaarden waar gedeeltelijk of niet aan wordt voldaan? Bespreek samen wat je zou kunnen doen om daar verbetering in te brengen.
- Welke aanwezige leervoorwaarde heeft het meest een positief effect op het leerproces?
- Welke (gedeeltelijk) afwezige leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan deze worden aangepakt?

Probeer per persoon een conclusie te trekken. Beantwoord de vraag: Zijn er andere onderdelen van het spel waar het zinvol zou zijn om naar te kijken in jouw situatie? Zo ja, welke?

4. Plenaire nabespreking.