

EN VERDER



# ADVENTURE-EDUCATIE IN HET PRAKTIJKONDERWIJS

**Het praktijkonderwijs is voor docent en studenten avontuur op zich. Er is altijd wel iets ongewoons, spannends of onverwachts dat iemand overkomt, precies de definitie van avontuur volgens de Dikke van Dale. Maar zijn deze avonturen gewenst of zorgen ze voor stressvolle situaties? Zijn de docenten en studenten zich bewust van de avonturen die zij voor zichzelf en voor elkaar creëren? Wat is avontuur precies? En waarom willen wij avontuur in het onderwijs? Door: Waldo Oosterhof**

Adventure-les vier staat op het punt van beginnen als Sander Bloem, gymdocent op het Wellant College enthousiast aankomt op het Adventure Parc. 'Ik kan nu al op school zien wie er op het Adventure Parc zijn geweest', zegt hij. 'Er heerst een betere sfeer in de groep en de leerlingen stimuleren elkaar op een positieve manier in plaats van dat ze elkaar afkraken en uitlachen.' Sanders enthousiasme belooft veel goeds voor les vier waarin de leerlingen worden uitgedaagd om te kakelen als een kip en geblijnddoekt over een veld te rennen. Dankzij deze activiteiten komen de leerlingen in aanraking met zowel fysieke als emotionele avonturen.

## ONTSTAAN

Avontuur in het onderwijs was al in 1941 een grote wens van dr. Kurt Hahn, een onderwijzer met wortels in de klassieke Duitse en Britse privé-scholen. Dr. Hahn vond dat het normale schoolprogramma niet voldoende was voor de complete ontwikkeling van het kind. Zodoende ontwikkelde hij programma's die groepen jongeren mee namen de wildernis in om daar te werken aan persoonlijke- en groepsontwikkeling. Het avontuur zette de leerlingen aan tot dingen die ze nooit voor mogelijk hadden gehouden. Er werden onafhankelijke scholen opgericht om deze programma's te faciliteren en de latere wereldwijde Outward Bound-beweging vond hier zijn start.

## OUTWARD BOUND

Adventure-educatie is ontstaan uit deze



FOTO: ALIEN ZONNENBERG

*Samen ervaren op de studiedag*

Outward Bound-beweging toen Jerry Pieh in 1971 Project Adventure inc. oprichtte. Vanwege de lengte van de Outward Bound-programma's en de daarmee gemoeide kosten kreeg Jerry het idee dat veel jongeren hier niet meer aan mee konden doen. Wat hem zeer speet omdat hij uit ervaring wist wat voor positieve impact deze programma's op mensen hadden. Hij vond de oplossing voor dit dilemma: Bring the Adventure Home!

Hij paste de Outward Bound-programma's aan en bracht de filosofie in, in de traditionele schoolsetting. Hij ontwikkelde een curriculum dat door opgeleide mensen in de reguliere lessen gegeven kon worden.

## GEMEENSCHAPPELIJKE ACTIVITEIT

De methodieken gebruikt in het curriculum gaan uit van gemeenschappelijke activiteit. De ene persoon is avontuurlijker ingesteld dan de andere, maar er zijn gemeenschappelijke onderliggende processen. Een avontuur volgt vaak stappen, zoals moeilijkheden of falen aan het begin, stribbelingen, een kans of probleem, de rol van een collega of mentor, een climax waarbij een individu of groep voor een flinke uitdaging komt

R  BOEKEN**LICHAMELIJKE OPVOEDING  
IN EEN KRACHTIGE  
LEEROMGEVING**

Bob Madou, Peter Iserbyt en Daniël Behets (red.)  
2007, ACCO, Leuven/Voorburg

In dit deel 24 van de reeks *Praxis bewegingsopvoeding* staan twaalf hoofdstukken die laten zien hoe je leerlingen kunt laten leren in een krachtige leeromgeving. Dit is overigens wel een opdracht voor zowel de docent als de leerling. Een krachtige leeromgeving heeft de volgende kenmerken: heterogeniteit; facilitaire inbreng van docenten richting leerlingen; levens-echte situaties en toegang tot alle kennisrijkdom in de maatschappij. Tevens is ze gestoeld op vier componenten: vraagsturing, samenwerkend leren, competenties, processturing. De concrete

invulling van een krachtige leeromgeving kan per school verschillen. En niet alleen per school. Het zal dus niet verbazen dat in dit boek leren als een actief, betekenisvol en doelgericht proces wordt neergezet waarbij de leerling een centrale rol heeft. Het leren en de krachtige leeromgeving worden in het eerste hoofdstuk beschreven. Verder laten de verschillende auteurs uit Vlaanderen aan de hand van diverse vormen van bewegen en met gebruik van diverse leermiddelen zien hoe leren in een krachtige leeromgeving tot stand komt. Van enkele daarvan een voorbeeld. De maxitrampoline kan in een reeks van zes lessen worden gebruikt om te komen tot samenwerkend leren. In dit artikel leest u de periodeplanning en de uitgeschreven lessen. Alle hulpmiddelen als kijk- en taakwijzers



en een zelfevaluatieformulier voor samenwerken zijn bijgevoegd. Voor wie dat wil is er een normering van sprongen. Naast bewegingsdoelen komen ook sociale, cognitieve en emotionele doelen aan bod. Ook de docent en partners geven feedback. (Jimi Gantois en Anabel Wanzele.)

Het leren van spel wordt over het algemeen gedaan via een techniekgerichte aanpak. Helaas denken vele collega's nog dat op deze wijze een spel het best kan worden aangeleerd. Onderzoek (Turner, 2001) heeft aangetoond dat succesvol zijn in een spel te maken heeft met het beheersen van spelcompetenties; weten waarom je bepaalde dingen wel en andere weer niet dient te doen. Dit heeft vaak te maken met tactische principes. Aan de hand van spelvoorbeelden wordt uitgelegd hoe daarmee kan worden gewerkt. (Hilde Leysen.)

In samenwerken als doel en als middel om te leren wordt in soms wat te uitgebreid taalgebruik uitgelegd hoe efficiënte samenwerking in de les kan uitgroeien tot intentioneel samenleren. Hierin heeft de docent een belangrijke rol. Ook wordt het belang van de evaluatie niet

vergeten. Daarin is het doen van uitspraken over de kwaliteit van de samenwerking best lastig. Hier moet de docent dus duidelijk omschrijven wat hij daaronder verstaat. En dat moet in termen van uiterlijk waarneembaar gedrag, want dat is ook voor de leerlingen helder. (Peter Iserbyt.)

Er zijn voorbeelden van werken met alternatieve materialen als petflessen en cementkuipen als percussie-instrumenten; Gaelic football als tegenhanger voor de traditionele spelsporten; ultimate frisbee in zeven lessen; vallen en opstaan; de elektronische leeromgeving met zijn verschillende functies.

De laatste twee hoofdstukken zijn van een iets andere aard. Er is onderzoek gedaan naar of en hoe docenten werken met kijkwijzers; wat ze ervan weten; of ze ze zelf kunnen maken. Docenten staan er in het algemeen zeer positief tegenover. Een kijkwijzer is echter geen doel op zich, maar een zinvol leermiddel en zo dient het ook te worden gebruikt. (Bob Madou.)

Het laatste hoofdstuk breekt een lans voor gezondheidsbeleid op school en als deel daarvan gezondheidsbevorderende lichamelijke opvoeding. Daarbij moeten we niet denken aan meer uren LO, maar aan een kwalitatieve invulling. Ook moet niet eenzijdig de aandacht worden gericht op sportparticipatie, want dat is slechts één aspect van de actieve leefstijl. (Jan Seghers.)

Al met al een aardig boek met veel voorbeelden voor de praktijk.

*Hans Dijkhoff*

te staan en uiteindelijk een overwinning en een oplossing of een blijvende verandering. Avontuur is niet wat je doet het is hoe je het doet en wat je leert.

Door de ondersteunende principes van Challenge by Choice en het Full Value Contract halen de deelnemers het beste in zichzelf en anderen naar boven. De op ervaringsleer gestoelde activiteiten stimuleren begrip voor elkaar en scheppen onderlinge verbondenheid. Dit resulteert in betere prestaties in het klaslokaal, op de werkvloer en in de maatschappij.

**MISSIE**

Het is vandaag de dag de missie van Project Adventure NL om kennis en ervaring op het gebied van Adventure-educatie door te geven. Het middel van Adventure-educatie, de zogenaamde Adventure Games, geven de gymdocent al snel de mogelijkheid om te experimenteren met het op een avontuurlijke manier aanbieden van activiteiten. Andere trainingen van Project Adventure gaan dieper in op de filosofie achter Adventure-educatie en leiden tot de kennis om zelf Adventure programma's te ontwikkelen en uit te voeren. Wat ons betreft een must voor elke gymdocent.

*Correspondentie: waldo@projectadventure.nl*