

De Mare begint met leren van de toekomst



LEERLINGEN VAN DE MARE KRIJGEN EEN RONDLEIDING IN MUSEUM TWENTSEWELLE IN ENSCHEDE. SCHOOL EN MUSEUM WERKEN SAMEN AAN EEN NIEUW LEERSYSTEEM. FOTO ANNINA ROMITA

Een game waarmee leerlingen ieder op hun eigen manier een schoolleven lang leren. Dat wordt het resultaat van de samenwerking tussen museum TwentseWelle en basisschool De Mare uit Almelo. De aftrap was in stijl: spelenderwijs.

Van MARJON KOK

Tim is 8 en zit in groep 5. Met een soldeerbout werkt hij ontspannen aan zijn spin die batterijen eet, een idee van kunstenaar Eibert Draaisma om batterijen die leeg zijn, een prachtig tweede leven te geven. Naast Tim gaat het Levi (9) minder goed af. Tim helpt zijn vriendje graag en even later heeft ook Levi een spin waarvan de oogjes branden op de restenergie van een batterij.

'Frankenstein'

Tim en Levi zijn twee van de 100 leerlingen van de Almelose basisschool De Mare die vandaag naar Enschede zijn gekomen. Terwijl hun directeur Evert Kozijn en directeur Arnoud Odding van TwentseWelle het officiële werk verrichten, krijgen de leerlingen een inkijkje in de nieuwe tentoonstelling Frankenstein. Er zijn rondleidingen en in de Museumfabriek kunnen de kinderen droedelen, een battery eater spin maken of insecten onder de loep leggen. Insecten die ze dit weekend zelf hebben gezocht en voorzichtig met wat blaadjes in een potje hebben meegebracht.

De directies van TwentseWelle en De Mare hebben hun handtekening gezet onder een contract waarin staat dat ze vier jaar lang samenwerken om een nieuw digitaal leerweb te ontwikkelen, met cultuur en erfgoed als verbinding. Mia van Jeveren, als educatief medewerker van het museum bij de school gedetacheerd, noemt het liever 'het leren van de toekomst'.

Gamebased

Over vier jaar is er een game waarmee de leerlingen vanaf groep 4 ieder op hun eigen manier kunnen leren. "Gamebased leren", zegt Van Jeveren. "Dat maakt het mogelijk dat leerlingen vrij individueel werken, en op hun eigen level dingen krijgen aangeboden." Het wordt een combinatie van groepslessen, de game en alles wat daaruit voortvloeit.

"Kinderen kunnen badges halen, dat zijn de verdiepingsopdrachten. En daarbinnen kunnen ze kiezen wat bij hen past en wat past bij het niveau waar ze aan toe zijn", aldus Van Jeveren.

Vraag centraal

Het nieuwe leren is een weg die door de overheid is aangegeven. Kortweg is het een aanpak waarbij niet langer de leerkracht klassikaal kennis overdraagt, maar de vraag van de leerling zelf centraal staat. In het digitale leerweb van TwentseWelle en De Mare worden de vakken als geschiedenis, aardrijkskunde, natuur, techniek en levensbeschouwing bij elkaar 'gegooid' en worden leerlingen uitgedaagd te onderzoeken. "Alles komt voorbij. Het begint heel dicht bij de leerling en gaat uiteindelijk tot in het heelal. Het is onderzoekend leren."

Met deze manier van werken, zegt Mare-directeur Evert Kozijn, komen rekenen en taal als vanzelf voorbij. Het was zijn school die de verbinding zocht met TwentseWelle, om het onderwijs van de toekomst vorm te geven. "Je bouwt je leven en kennis op vanuit verhalen. Hier zit je midden in het cultureel erfgoed. En op deze manier brengen wij de hele wereld de school binnen."