

# Co-creatie in de gymles

In 2016 zijn de TU Delft, De Haagse Hogeschool en andere hogescholen een samenwerking gestart om in co-creatie met kinderen beweegactiviteiten te ontwerpen. Er is een groot aantal werkvormen ontwikkeld waarmee het inlevingsvermogen en de creativiteit van basisscholieren worden gestimuleerd. Tegelijkertijd komen gymleraren en groepsleerkrachten meer te weten over wat de klas en het individu “beweegt” en waar behoefte aan is in de gymles.

TEKST DANIEL SPANJAARD, REMKE KLAPWIJK EN SANNE DE VRIES



▲ *Omgevingsvlog,  
Filmen en  
interviewen tijdens  
een activiteit*

## Creatief denken

Als gymdocenten staan wij veelal bekend om onze vindingrijkheid en zijn wij kampioenen oplossingsgericht denken. Creativiteit en oplossingsgericht denken en handelen helpen ons in te spelen op situaties zoals het lesgeven aan steeds wisselende groepen leerlingen met verschillende niveaus, behoeftes en deelnamemotieven, de (on)mogelijkheden van de omgeving en beschikbaar materiaal.

Maar wij hoeven dat niet alleen te doen. Wij kunnen leerlingen ook de kans geven om zelf aantrekkelijke en vernieuwende sport- en spelactiviteiten te ontwerpen, om deze vervolgens zelfstandig uit te voeren. Dit geldt niet alleen voor middelbare scholieren maar ook voor basisscholieren. Deze gedachte sluit aan bij de zelf-determinatietheorie van Deci & Ryan (2000), waar aangegeven wordt dat de mate van autonomie, samen met verbondenheid en competentie, voor leerlingen één van de belangrijkste pijlers voor motivatie is. Daarbij is de essentie niet

het werk uit handen te nemen, maar leerlingen te leren om zelf en samen te ontwerpen.

Samen nieuwe activiteiten ontwerpen, vraagt om creativiteit van de leerlingen. Het belang van creatief denken wordt alom erkend in het onderwijs, ook binnen de lichamelijke opvoeding. Creativiteit is niet alleen iets met je handen doen, iets freubelen, schilderen, muziek maken of gedichten schrijven, het gaat ook om creatief denken. SLO (2020) beschrijft creatief denken als het vermogen van de hersenen om te reageren op denkprykkels van buitenaf, brainstormen als er meer ideeën nodig zijn, combinaties maken, met nieuwe of ongewone ideeën komen en flexibel inspelen op verschillende prykkels. Het gaat er daarbij vooral om dat het idee voor de leerlingen zelf nieuw is. Dit wordt wel persoonlijke of alledaagse creativiteit genoemd, doelgerichte verbeelding waardoor uitkomsten ontstaan die origineel en waardevol zijn voor degene die aan het leren is (Craft, 2001).

Veel docenten proberen de creativiteit van kinderen al te stimuleren, maar zoals het NRC in 2019 schreef: “Creativiteit is geen schoolvak”. Het ontbreekt leerkrachten soms nog aan technieken en hulpmiddelen om dit in hun onderwijs te integreren. Om het toepassen van co-creatie en daarmee ontwerpnd leren te stimuleren is het belangrijk om bepaalde werkvormen te gebruiken waarmee leerlingen creatieve denktechnieken leren te gebruiken. Deze denktechnieken kunnen leerlingen helpen ook cognitief naar een hoger denkniveau te komen (Bloom, 1984). Daarnaast traint het hen om oplossingsgericht te denken in een maatschappij waar dit steeds meer van hen gevraagd wordt.

## Ontwerpnd leren

Het proces van ontwerpen doorloopt een aantal stadia. Eerst wordt een vraagstuk geformuleerd en verkend. Een voorbeeld van zo’n vraagstuk is bijvoorbeeld: “Hoe stellen we eerlijke teams samen?” of “Hoe kunnen we ervoor zorgen dat alle leerlingen met plezier meedoen aan



balspelen?." Vervolgens wordt er gebrainstormd om zo veel mogelijk oplossingen te bedenken. Dan is het tijd om de beste ideeën uit te zoeken om vervolgens een concept uit te werken en tot een testversie van een ontwerp te komen. Tijdens het testen onder medeleerlingen wordt het ontwerp geoptimaliseerd, totdat het klaar is voor gebruik. Ontwerpen stimuleert niet alleen de creativiteit van leerlingen. Het is ook belangrijk om rekening te leren houden met elkaar. Je verdiept je in de leefwereld, de wensen en de behoeften anderen. Je ontwerpt niet alleen voor jezelf. De leerlingen leren te ontdekken wat een ander belangrijk vindt. Vindt de ander hetzelfde leuk of fijn of is er juist iets anders nodig? Empathie is daarom ook een belangrijke vaardigheid tijdens het ontwerpen (Gielen e.a. 2020).

### Co-design with kids

In het project "Co-design with kids" van de TU Delft, De Haagse Hogeschool en diverse partners zijn voor dit doel eenvoudig inzetbare denktechnieken ontwikkeld onder de naam "Your Turn, aan de slag als echte ontwerpers". De technieken, [www.tudelft.nl/yourturn](http://www.tudelft.nl/yourturn) helpen leerlingen op originele ideeën te komen en zijn toepasbaar in de gymzaal, op het schoolplein of thuis. "Kies je Vak" is een werkvorm waarmee empathie en inzicht in de doelgroep ontstaat. Leerlingen maken eerst een serie van tegenstellingen zoals binnen spelen - buiten spelen, samen sporten - alleen sporten, of dansen - voetballen. Als de opties worden opgelezen beweegt elke leerling naar het vak dat het meest bij hem of haar past. Op deze manier ontdekken de leerlingen op wie ze lijken en wie juist anders in elkaar zit. Met de werkvorm "Omgevingsvlog" volgen twee leerlingen, een interviewer en een filmer, andere leerlingen tijdens een beweegactiviteit en interviewen op locatie om zo inzicht te krijgen in elkaars ervaringen en behoeftes.

Voor het verzinnen van ideeën zijn denktechnieken beschikbaar zoals "omgekeerd brainstormen" of een "plaatjes brainstorm" waarbij foto's inspiratie bieden. Al deze technieken stimuleren "associatief denken" en zorgen voor flow. Een groepje leerlingen heeft zo al snel dertig tot zestig ideetjes bedacht. Na een keuzeproces, gaan leerlingen in de gymzaal of op het schoolplein hun ideeën uitwerken en testen.

De werkvormen worden al door verschillende scholen in Nederland gebruikt. Zo ontwierp groep 8 op een basisschool in Pijnacker gymactiviteiten voor groep 6. Een groep bedacht een nieuw tikspel waarbij liebladeren op de gymzaalvloer worden geprojecteerd. Voor leerlingen die meer uitdaging nodig hebben worden het parcours moeilijker door bladeren weg te halen, hierboven testen leerlingen het spel.

Als een activiteit zelf is bedacht, stimuleert dat de betrokkenheid bij zowel de bedenkers als de testers. Leerling: "Ons vangspel was heel spannend en goed bedacht omdat er ook een gouden object in zat waarmee de kinderen opeens heel veel punten konden krijgen". Ontwerpend leren zal de band tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en de leerkracht ook versterken. We komen als leerkracht meer te weten over wat de klas en het individu "beweegt" en waar behoefte aan is. De leerlingen leren onderling steeds meer rekening met elkaar te houden en gaan inclusieve activiteiten ontwerpen. De waarde van het ontwerpen zit daarbij niet alleen in het uiteindelijke ontwerp, maar veelal ook in de inzichten die leerlingen en leerkrachten opdoen tijdens het proces.

In een vervolgproject dat in juni 2021 startte, maken leerkrachten, alsook studenten van een aantal Pabo's en ALO's op een laagdrempelige manier kennis met de voordelen van werkvormen en handvatten om samen met leerlingen gymactiviteiten te ontwerpen. Samen ontwerpen we ook weer nieuwe werkvormen voor co-creatie die nog beter aansluiten bij de setting van het bewegingsonderwijs.

### Zelf aan de slag

Om co-creatie binnen of buiten de gymles toe te passen kun je de website van TU Delft bezoeken op [www.tudelft.nl/yourturn](http://www.tudelft.nl/yourturn). Hier staan de werkvormen per ontwerpfase toegelicht. Natuurlijk horen of lezen wij graag wat voor mooie activiteiten jullie bedacht hebben! N.B. een aantal werkvormen is vooral bedacht voor een les in een klaslokaal en vergen een vertaalslag naar de gymzaal.

### Literatuur

Nayef, E. G., Yaacob, N. R. N., & Ismail, H. N. (2013). Taxonomies of educational objective domain. *International journal of academic research in business and social sciences*, 3(9), 165

Craft, A. (2001) 'Little c creativity', in Craft, A., Jeffrey, B. and Liebling, M. (eds), *Creativity in Education*. London: Continuum.

Klapwijk, R. en E. Holla (2018), *Leidraad Onderzoekend en Ontwerpend Leren*, Wetenschapsknooppunten Zuid-Holland, <http://www.wetenschapsknooppuntzh.nl/activiteiten/leidraad-onderzoekend-en-ontwerpend-leren/>

Klapwijk, R. en Van den Burg, N. Involving students in sharing and clarifying learning intentions related to 21st century skills in primary design and technology education. *Design and Technology Education: an International Journal*, v. 25, n. 3, p. 8-34, oct. 2020. ISSN 1360-1431. Available at: <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/view/2788>.

Gielen, M and R. Klapwijk, (2020), Skilful Co-design, in: Boeijen, A. van, Jaap Daalhuizen and Jelle Zijlstra (eds.), *Delft Design Guide, Perspectives - Models - Approaches - Methods*, Delft University of Technology, Faculty of Industrial Design Engineering, the Netherlands, pp. 35-36. <https://www.bol.com/nl/p/delft-design-guide/9200000110991113/>

Gielen, M. en R. Klapwijk, A. Schut en M. Van Mechelen, 2020. Vaardig in ontwerpen op de basisschool. Onderzoek naar het ontwikkelen van 21e-eeuwse vaardigheden via ontwerpprojecten met een externe partner, Delft: TU Delft. <https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3A76339c1f-3e0e-4e8d-ab8d-c3faf8b1a8c4>

Wang, K. (2013, July). The effect of autonomy on team creativity and the moderating variables. In *2013 Proceedings of PICMET'13: Technology Management in the IT-Driven Services (PICMET)* (pp. 1156-1160). IEEE.

SLO. <https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/creatief-denken/> SLO, 2020

Your Turn aan de slag als echte ontwerpers, lesmateriaal, [www.tudelft.nl/yourturn](http://www.tudelft.nl/yourturn) ook beschikbaar in het Engels. Afspeellijst YouTube filmpjes werkvormen: <https://youtube.com/playlist?list=PL0D11XzKbNcUjTHNjR9tz254rcV23mOM>

**Foto's**  
Daniel Spanjaard

**Contact**  
D.A.Spanjaard@hhs.nl

**Kernwoorden**  
integrale ontwikkeling, ontwerpen