

Onderzoekend leren in de eigen omgeving met de digitale tool StoryMaps

Daphne Rijborz & Stella van der Wal – Maris

d.rijborz@ipabo.nl & s.vdwal@hsmarnix.nl

Inleiding

In het zaakvakkenonderwijs in de basisschool blijven thema's die besproken worden voor leerlingen vaak abstract. Als leerlingen zich realiseren dat deze thema's ook betrekking hebben op hun eigen omgeving, de directe omgeving van school en huis waar ze dagelijks leven, spelen en leren, krijgen ze meer betekenis en inhoud. De eigen omgeving van leerlingen is een onuitputtelijke bron voor betekenisvol zaakvakkenonderwijs.

Het vertalen van de thema's naar de eigen omgeving moet de leerkracht zelf doen, de methodes zijn tenslotte bedoeld voor het hele land, terwijl de eigen omgeving uniek is. En naar buiten gaan met de klas is ook nog een ingewikkelde logistieke organisatie. De inzet van StoryMaps is een manier om de eigen omgeving in het klaslokaal te halen. In StoryMaps wordt digitaal een verhaal opgebouwd met behulp van teksten, (interactieve) digitale kaarten, en andere multimedia content. StoryMaps zijn te gebruiken om verschijnselen, situaties en relaties te beschrijven, routes en plaatsen aan te wijzen en tevens veranderingen in tijd en tussen plaatsen aan te tonen (Marta & Osso, 2015). In een StoryMap kun je up-to-date beschikbare informatie en (interactieve) kaarten opnemen. Deze dragen bij aan ruimtelijk denken en helpen leerlingen om nieuwsgierig te zijn en kritische vragen te stellen over de wereld om hen heen (Kerski, 2013). Het verhaal in een StoryMap zorgt ervoor dat de leerstof beter aansluit bij de belevingswereld van leerlingen (Marta & Osso, 2015).

Belangrijk bij het gebruik van StoryMaps, en digitale technologie in het algemeen, is om de prioriteit te leggen bij de onderwijsdoelen (Biesta, 2020). Kolb (2020) noemt drie elementen die belangrijk zijn bij het gebruik van digitale technologie in het onderwijs in haar 'Triple E Framework': de technologie moet zorgen voor meer begrip van de vakinhoud (*Engage Learning*), voor een link met het dagelijkse leven (*Extend Learning*) en voor een actieve deelname (*Enhance Learning*).

Onderzoeksvragen

Dit onderzoek richt zich op de vraag hoe (aanstaande) leerkrachten een StoryMap zo kunnen inzetten zodat de inzet een meerwaarde heeft voor het ontwikkelen van de onderzoekende houding van leerlingen en het (leren) verklaren van de wereld om hen heen.

Methodologie

Om te onderzoeken onder welke condities de inzet van StoryMaps een meerwaarde heeft in omgevingsonderwijs is in het curriculum van de iPabo ruimte gemaakt om aanstaande leerkrachten te begeleiden bij het ontwerpen en inzetten van een StoryMap over de eigen omgeving van hun stageklas. In 2021 zijn twee pilots uitgevoerd waarbij resultaten van de eerste pilot zijn meegenomen voor de opzet van de tweede pilot. Om de meerwaarde van de StoryMap te bepalen is gekeken naar de ervaringen van de studenten, de kwaliteit van de StoryMaps en de resultaten van de leerlingen.

Voorlopige resultaten

Uit de eerste pilot blijkt dat studenten moeite hebben met het ontwerpen van een StoryMap, zowel ten aanzien van het gebruik van de technologie als het maken van vakinhoudelijke content. Leerlingen zijn echter zeer enthousiast over het leren over de eigen omgeving; het werken met een StoryMap is nog wel moeilijk. Als leerkracht zou je willen zien dat leerlingen zelfstandig en onderzoekend aan de slag gaan met de StoryMap. Dit gebeurde nog weinig. Een mogelijke verklaring is dat de aangeboden leerstof nieuw was voor de leerlingen. In de tweede pilot is er voor gekozen om eerst minimaal één inhoudelijke les te geven en daarna de eigen omgeving via de StoryMap aan te bieden.

Discussie

Na de ervaringen van de pilots blijft de vraag of een StoryMap en geschikte digitale technologie is om de eigen omgeving het klaslokaal in te halen. Uit de eerste resultaten blijkt dat er wel degelijk een meerwaarde is voor het leren over de eigen omgeving. De vraag is of deze meerwaarde groter zou kunnen

zijn bij een betere begeleiding door de leerkrachten. Een tweede vraag is of leerkrachten in het basisonderwijs voldoende vakkennis en technische vaardigheden hebben om StoryMaps te ontwerpen. Wellicht is er een andere gebruiksvriendelijkere digitale technologie met vergelijkbare mogelijkheden.

Referenties

Biesta, G. (2020) *Digital first or education first? Why we shouldn't let a virus undermine our education artistry*. Geraadpleegd op 14 februari 2021, van <https://pesaagora.com/wp-content/uploads/2020/08/Gert-Biesta-August-2020-Digital-first-or-education-first.pdf>

Kerski, J.J. (2013) Understanding Our Changing World through Web-Mapping Based Investigations. *Journal of Research and Didactics in Geography (J-READING)*, 2 (2), pp. 11-26.

Kolb, L. (2020) *Learning First, Technology Second in Practice: New Strategies, Research and Tools for Student Success*. Portland, Oregon: International Society for Technology in Education.

Marta, M. & Osso, P. (2015) Story Maps at school: teaching and learning stories with maps. *Journal of Research and Didactics in Geography*, 2 (4), pp. 61-68.