

Ook de sterke rekenaar verdient aandacht

Het versterken van basisvaardigheden staat hoog op de agenda. Maar in elke klas zitten ook leerlingen die meer aankunnen dan het 1S-niveau. Hoe herken je die en hoe bied je hen genoeg uitdaging? 'De belangrijkste onderwijsbehoefte is instructie.'



Ramon
Rozeboom

Op obs De Goudvink in Hoogeveen bieden ze sterke rekenaars sinds anderhalf jaar maatwerk aan. Het begon allemaal toen Ramon Rozeboom, leraar groep 7, een opleiding tot rekencoördinator ging volgen om beter in te kunnen spelen op de onderwijsbehoeften van rekenaars op zijn school. En om sterke rekenaars meer aandacht te kunnen geven. Tijdens zijn opleiding zag Rozeboom de sterke rekenaars uit de gehele

bovenbouw wekelijks, stelde samen met hen doelen, instrueerde hen op verdiepingswerk en evalueerde hun leerproces. Gaandeweg concludeerde hij dat

deze leerlingen vooral behoefte hebben aan meer instructie, maar dat bleek in de praktijk moeilijk te realiseren. Rozeboom: 'Kinderen kunnen zelfstandig leren, maar hebben daarvoor wel eerst een volwassene nodig die ze strategieën aanleert. Ook de sterke rekenaars.'

Om dit te faciliteren werd Rozeboom vrijgeroosterd om alle sterke rekenaars op school eenmaal in de week extra instructie te geven op hun verrijkingswerk. Met herhalingsstof voor deze groep is De Goudvink gaan minderen, waardoor ze hier tijd voor overhouden. Zo is Rozeboom sinds de start van dit schooljaar met de sterke rekenaars bezig met lesstof op een steeds hoger niveau. Dit verrijkingswerk is volgens hem net zo belangrijk als het behalen van de basisdoelen. 'We kiezen een leerdoel en behandelen dat op een abstract-er niveau dan in de basisgroep. Hierbij is het evalueren van het hele leerproces essentieel.'

Crompouce

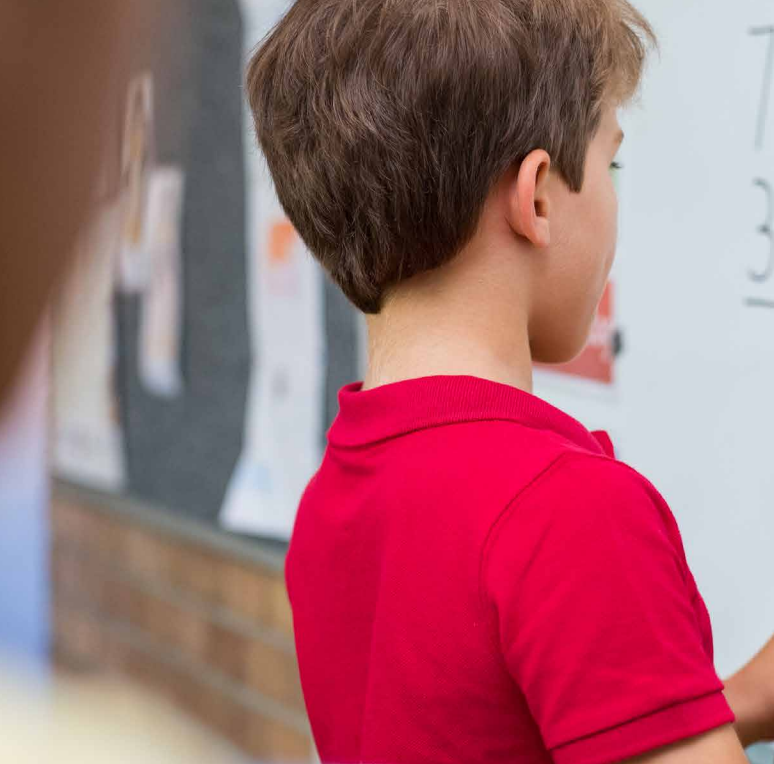
Maar hoe differentieert Rozeboom precies, hoe kiest hij leerlingen die meer uitdaging aankunnen? Want die leerlingen zijn niet altijd even makkelijk te spotten. In het onderzoek dat hij deed voor de opleiding tot rekencoördinator leerde Rozeboom drie types sterke rekenaars onderscheiden zoals beschreven door Suzanne Sjoers in *Sterke rekenaars in het basisonderwijs* (2017): de goede, snelle en creatieve rekenaar, met elk een andere onderwijsbehoefte. De goede rekenaar is een 'voorbeeldleerling': let goed op, vindt rekenen doorgaans leuk en haalt goede cijfers, maar is bang voor uitdaging. Een snelle rekenaar maakt grote denkstappen, rekt veel uit het hoofd, maar is slordig. Rozeboom: 'Voor die leerling moeten we bezig zijn met het proces dat leidt naar het resultaat. Hoe kom je tot een antwoord?' De creatieve rekenaar ten slotte is doorgaans wat minder geconcentreerd en kijkt vaak anders naar opgaven. Rozeboom: 'Ik had laatst een opdracht over gebakjes met breuken. Iedere leerling zou een halve crompouce van mij krijgen, dat hippe gebakje. De vraag was hoeveel ik moest bestellen bij de bakker voor onze hele klas. Zo'n creatieve rekenaar zegt dan: "Meester, ik weet toch niet of iedereen dat lekker vindt!" Dus soms zit het creatieve denkproces het cognitieve leerproces juist in de weg.' Voorheen baseerde de school zich op toetscores om

'Een creatieve rekenaar merk je niet makkelijk op met een toets'

Reflectiewijzer

Zoek je als leraar ondersteuning voor je rekenlessen? Bekijk dan eens de Reflectiewijzer Rekenen-Wiskunde, die leraren bewust wil maken van het belang van hoge verwachtingen en het stellen van hoge doelen. De reflectiewijzer stelt vragen over 1) doelen en leerlijnen, 2) faciliteren van leren, 3) ontwikkeling en differentiatie, en 4) faciliteren van het team, bedoeld om een discussie op gang te brengen. Met links naar bronnen en instrumenten.





$$\begin{array}{r} 15 - \\ 32 - \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 60 - \\ 10 = \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 63 + \\ \hline 82 \end{array}$$

sterke rekenaars te signaleren, maar dat is volgens Rozeboom niet de juiste manier. ‘Want zie je dan de potentie van leerlingen in de les of zie je hun toetspotentie?’ En bovendien, een creatieve rekenaar merk je niet makkelijk op met zo’n toets. Het is volgens hem een kwestie van observeren om te weten wanneer leerlingen klaar zijn voor verrijkingswerk. ‘Wat doet een leerling? Wat zie ik? En niet kijken naar de antwoorden.’

Prioriteitenspel+

Rozeboom denkt als rekencoördinator met het team ook graag na over wat er schoolbreed kan. Hij maakte daarbij met een deel van zijn collega’s gebruik van het “Prioriteitenspel+ variant rekenbeleid sterke rekenaars” van SLO. Op 41 kaartjes staan uitspraken over reken-wiskundeonderwijs aan sterke rekenaars, onder andere gebaseerd op leerdoelen, leeractiviteiten, tijd en toetsing. Als team bepaal je of dit onderwerp “goed in orde” of “niet goed in orde/onbekend” is in je team, en of het “belangrijk” of “minder belangrijk” is. Al naargelang je antwoord, leg je het kaartje in één van de vier kwadranten. Zo zie je vanzelf wat je belangrijk vindt maar nog niet op orde hebt. Daar kun je dan vanuit je schoolvisie een gezamenlijk beleid op maken en vervolgens je lessen op inrichten. Tijdens het spel bleek dat Rozebooms collega’s een heleboel dingen belangrijk vonden én dat er al veel dingen op orde waren. Het spel nodigde uit tot nuttige discussies: “aandacht voor problemen van (potentieel) sterke rekenaars met de vraagstelling in toetsen” vonden collega’s bijvoorbeeld “minder belangrijk”. Maar uit de discussie bleek gelukkig dat iedereen beseftte dat je niet alleen met toetsen sterke rekenaars kunt signaleren. De vragen die het opwierp,

waren nuttig, zegt Rozeboom. ‘Het spel bevestigt dat we de boel best goed op de rit hebben, maar is ook handig als discussietool over wat onze leidraad voor rekenonderwijs moet zijn, of om nog eens te spelen op een studiedag.’

Stanja Oldengarm, curriculumexpert rekenen en wiskunde po van SLO, was aanwezig toen de Goudvinkleraren het spel speelden. Ze herkende de discussies die het opriep. ‘Bij de discussie over basisvaardigheden binnen SLO werd vrij snel duidelijk dat je moet werken vanuit hoge verwachtingen, ook van sterke rekenaars. Bij ons leidde het tot de conclusie: waarom geef je niet naast klassikale instructie één of twee keer per week verdiepende instructie aan sterke rekenaars? Want dat ze goed kunnen rekenen, wil niet zeggen dat ze zonder aandacht en instructie van de leraar ook die stof kunnen verwerken.’ ■



Stanja
Oldengarm

Het prioriteitenspel rekenen en wiskunde is ontwikkeld door Marc van Zanten (SLO) en doorontwikkeld door Suzanne Sjoers (SLO) in de variant sterke rekenaars. Scan de QR-code om het te downloaden.



Conceptkerndoelen

SLO ondersteunt scholen en betrokken onderwijsorganisaties op het gebied van basisvaardigheden. Daarnaast moeten deze ook structureel beschreven staan in het curriculum. SLO is daarom in opdracht van het ministerie van OCW gestart met de actualisatie van onder andere de kerndoelen rekenen en wiskunde. Dit leergebied is weliswaar breder dan alleen de basisvaardigheden maar omvat ze wel volledig. De opgeleverde conceptkerndoelen rekenen en wiskunde worden begin 2024 beproefd in de onderwijspraktijk en na politieke besluitvorming wettelijk vastgelegd.

Kijk voor meer informatie op slo.nl/basisvaardigheden-en-actualisatiekerndoelen.nl.