

D

Deliberatieve democratie in de klas: hoe dan?

Laurence Guérin

Onderzoeker Lectoraat Vernieuwingsonderwijs en TechYourFuture
Academic director Master Leren & Innoveren Onderzoekende Ontwerper

Volgens de theorie van deliberatieve democratie is democratie in essentie collectieve besluitvorming en is deliberatie - overleg - de beste manier om te komen tot collectieve besluiten. Door deliberatie raken burgers beter geïnformeerd, ontwikkelen zij meer begrip van kwesties en zijn ze bijgevolg in staat betere besluiten te nemen. In deze optiek is groepsgewijs probleem oplossen een kerncompetentie van burgerschap. Groepsgewijs probleem oplossen kan in het onderwijs geoefend worden. Het leidt tot een verdieping van het begrip van een probleem door de ontwikkeling van potentiële oplossingen en door voor- en nadelen ervan af te wegen alvorens een besluit te nemen.

Hiermee leren leerlingen gezamenlijk besluiten te nemen onder condities van onzekerheid, waarbij ze proberen oplossingen te vinden. Ze ervaren hoe besluiten worden genomen (politiek, wettelijk) en hoe deze kunnen worden beïnvloed. Voor burgerschapsvorming betekent dit: kennis verwerven over maatschappelijke vraagstukken en deze kennis gebruiken om de complexiteit ervan te vatten en te argumenteren over potentiële oplossingen.

Burgerschapsvorming moet dan de denk- en reflectievaardigheden van leerlingen oefenen. Het proces van kennis verwerven, kennis evalueren en maatschappelijke kwesties begrijpen en erover reflecteren bevordert de autonomie van leerlingen, aangezien dit hen in staat stelt tot eigen oordelen te komen en hun eigen besluiten te nemen. Hiervoor zijn vier didactische principes ontwikkeld: leren argumente-

ren, leren samen denken, en netwerken en leren beslissingen nemen. Vervolgens gebruiken we groepsgewijs probleem oplossen als organiserend principe. Dit structureert de leeractiviteiten in vier opeenvolgende fases: initiële probleemanalyse, probleemanalyse, besluitvorming en debriefing.

In het project 'Samen werken aan Bèta Burgerschap' werken de leerlingen aan maatschappelijke vraagstukken die onder meer kennis van bèta en techniek vereisen. Een voorbeeld: in het project 'Duurzame Spijkerbroek' volgen de leerlingen de reis van katoen, van de katoenboer naar de kledingkast en naar het recyclen. Leerlingen leren de belangrijkste stappen in het proces zoals katoen telen, wassen en bleken; het verproces; de verkoop in winkels; de koop door consumenten en het recyclen. Ze leren zich kritische vragen te stellen zoals: is een biologisch T-shirt beter voor het milieu dan een niet biologisch T-shirt? Wanneer wordt het keurmerk 'biologisch' gegeven? De biologische teelt van katoen zegt niks over het watergebruik of het gebruiken van chemische stoffen om de katoen te bleken en te verven. Ook leren ze dat er veel transport mee is gemoeid. Leerlingen gaan op bedrijfsbezoek naar een weverij en gaan zelf aan de slag met het testen van de kwaliteit van textiel en stellen zich de vraag: wat is duurzaamheid? Is duurzaamheid als een spijkerbroek lang meegaat of niet te veel kleuren afgeeft tijdens het wassen? Om netwerken te stimuleren, maken de leerlingen een netwerkkaart. Op de netwerkkaart brengen de leerlingen alle actoren in kaart (sociale,

economische, ecologische aspecten) en een bronnenbox waaruit ze belangrijke informatie kunnen halen. Op de netwerkkaart laten ze middels pijlen zien wat de relatie is tussen de actoren. En dan kunnen ze het spel 'als... dan' spelen. Als katoen verboden wordt... wat betekent het voor de verschillende actoren? Leerlingen werken in groepen van vier of vijf en moeten de rol van een van de actoren nemen tijdens het bedenken van oplossingen. Ze leren dat iedere oplossing voor- en nadelen heeft en dat oplossingen op verschillende momenten in het proces kunnen worden genomen. Belangrijk hierin is om de leerlingen zelf hun mening te laten vormen. Het betekent dat leerkrachten hun eigen mening niet mogen opleggen en leerlingen moeten stimuleren in het discussiëren en argumenteren.



Laurence Guérin