

# Een “evolutionaire” zaak voor het vertellen van verhalen

*Door Storybag*

Als partner met een achtergrond in de socio-ethologie van gedrag en communicatie en met een groeiende interesse in en kennis van de toepasselijkheid van verhalen vertellen en narratieve aanpakken op verschillende gebieden van het onderwijs leek het logisch dat onze bijdrage meer op deze gebieden zou zijn. Wij zijn consultants, geen leraren. Maar we zijn ook ouders die geven om de opvoeding van de volgende generaties en de kwaliteit van het onderwijs. Dit artikel probeert een evolutionaire blik op het vertellen van verhalen te verbinden aan de huidige stand van zaken. Naar onze mening kunnen een aantal recente inzichten en uitdagende suggesties door onderzoekers leiden tot innovatie in het vroege onderwijs. Herinvoering van het werken met verhalen zou dit kunnen zijn.

We leven in een steeds (sneller) veranderende samenleving en dit heeft duidelijk invloed op het onderwijs. De gevolgen van (im)migratie voor sociale integratie, de groeiende invloed en impact van de (social) media, het geloof van sommigen in (geïndividualiseerde en individualiserende) digitaal onderwijs (hulpmiddelen) zijn een aantal van zulke ontwikkelingen, of moeten we trends zeggen, die ons ervan kunnen weerhouden op jonge leeftijd een gedegen educatieve (en sociale) basis te leggen.



Er zijn een aantal overtuigende argumenten waarom het vertellen van verhalen, of het beter werken en lesgeven met verhalen, terug moet komen in de klas en het (vroeg) onderwijs en waarom leraren weer vertellers moeten worden en niet moeten worden beperkt tot het helpen bij het vinden van informatie.

Kinderen in de kleuterschool (leeftijd 3+) en basisschool zitten in de vroege fasen van hun fysieke, sociale en cognitieve ontwikkeling en zijn dus gevoelig en ontvankelijk voor prikkels en het leren op deze gebieden. Ze zijn geen schone leien, maar al uitgerust met aangeboren vaardigheden die voortkomen uit een lange geschiedenis van (sociale) evolutie. Digitaal onderwijs op jonge leeftijd kan een noodzakelijke aanvullende aanpak zijn, maar als het gaat om sociale en kritische ontwikkeling schiet het tekort en kan het zelfs jonge kinderen belemmeren in die ontwikkeling.

We presenteren graag een aantal van de belangrijkste argumenten en hun gevolgen voor het gebruik van verhalen en vertellingen in het vroege onderwijs:

### **1. Verhalen vertellen en sociale en cognitieve ontwikkeling**

In zijn baanbrekende boek 'On the origin of stories' (evolutie, cognitie en fictie) beschrijft Brian Boyd (2009) hoe verhalen en fictie een onmisbaar en typisch menselijke adaptief kenmerk werden tijdens de evolutie. Hij onderscheidt pakweg vier stappen: spelen, (betekenisvolle) informatie, kunst en taal. Op hun eigen manier onderschrijven andere auteurs vergelijkbare criteria.

#### **Spelen**

Spelen is normaal gedrag onder dieren. Spel ontwikkelde zich door de voordelen van flexibiliteit; de hoeveelheid spelen bij een diersoort hangt samen met hun flexibiliteit. Gedragingen als ontsnappingen en achtervolgingen, aanval en verdediging en sociaal geven en nemen kunnen het verschil maken tussen leven en dood. Ze dragen bij aan de ontwikkeling en versterking van de zenuwbanen en ze stimuleren erkenning en beoordeling van de context en dus anticipatie en flexibiliteit in handelingen. Wezens met meer motivatie om dergelijk gedrag te oefenen vergaat het beter op momenten van nood. Spelen is daarom zeker de moeite waard. Gottschall (2012) benadrukt dat spelen jongeren helpt te oefenen voor het volwassen leven: kinderen die spelen trainen hun lichaam en hersenen voor "de uitdagingen van de volwassenheid - zij bouwen sociale



en emotionele intelligentie (zoals inlevingsvermogen, vrijgevigheid, respect, sekseverschillen etc.)... Spelen is het werk van de kinderen.”

### **Informatie**

In een omgeving die talloze gegevens biedt, proberen wij informatie te halen, vooral informatie die in betekenisvolle reeksen valt waaruit we conclusies kunnen trekken. Dit noemen we patronen.

We streven patronen actief na, met name patronen die de rijkste conclusies terug naar onze geest brengen, naar onze zintuigen van beeld en geluid, en in ons meest cruciale domein, sociale informatie (Boyd, 2009). Waarom zijn dingen mooi of beangstigend? Een voorbeeld: als we naar de sterrenhemel kijken, zullen we snel structuren zien (bijvoorbeeld sterrenbeelden) en geven we daar een betekenis aan (zoals de Grote Beer en Orion). Rimpelingen in een vijver onthullen patronen, herhaling en ritme. Waarom zijn we daar zo gefascineerd door en waarom hebben we deze behoefte om dat te structureren, categoriseren, beschrijven en visualiseren als het niet de moeite waard was? Informatiebehoud (uit het geheugen), dat belangrijk is voor bijvoorbeeld contextueel inzicht en het oplossen van problemen, is ook gebaseerd op structuur, patronen en ritme, zoals we verderop zullen zien. Er zijn auteurs die verhalen vertellen als een belangrijk instrument zien voor geheugentraining en als basis voor begrijpend lezen (Orlando, 2006).

### **Kunst**

Vanaf het moment dat we in staat waren om instrumenten te gebruiken, konden we tekenen. Structuren en patronen werden symbolen en illustraties (zoals grotschilderingen) en vanuit daar werden kunstwerken ontwikkeld. Boyd (2009): "Een kunstwerk fungeert als een speeltuin voor de geest. Net als spelen lukt het door aandacht erbij te betrekken en te belonen, want hoe frequenter en intensiever onze reactie is, hoe krachtiger de neurale gevolgen zijn." Kunst doet een beroep op onze voorkeuren voor patronen. Wij stellen ons gretig bloot aan hoge concentraties van informatie waardoor we mettertijd de zenuwbanen versterken die de belangrijkste patronen verwerken. Het geeft ons het vertrouwen dat we de wereld aan onze eigen voorkeuren kunnen laten aanpassen. We kunnen het zelfs wijzigen op manieren waarvan we kiezen om ze aan de wereld te laten zien: we kunnen abstract denken en visualiseren. Boyd: "Kunst levert



vaardigheden en modellen kunnen we verfijnen en hercombineren om voor onze cumulatieve creativiteit te zorgen...”

### **Taal en verhaal**

Alles komt samen als we naar verhalen kijken. Er was een tijd dat we een taal ontwikkelde om de wereld te noemen en aan onszelf en anderen te beschrijven. “Schrijven is veel jonger dan grotschilderingen,” zegt Boyd, “maar (fictieve) verhalen vertellen is veel ouder en een menselijk universeel.” Een voorbeeld uit Bruce Chatwins boek ‘The Songlines’ (1987): de Aboriginal voorouders creëerden hun wereld door namen te geven aan alles wat ze tegenkwamen. Elke voorvader bewandelde zijn eigen ‘dromenspoor’, zijn scheppingsverhaal, waardoor hun wereld (het Australische continent) ‘echt’ werd.

De anticipatie en flexibiliteit in het denken, het sociale geven en nemen, het begrijpen van oorzaak en gevolg, de erkenning van structuur en patronen, het begrip van context, de aantrekkelijke functie van kunst: onze verhalen – en vooral fictieve verhalen – zijn ook een cognitieve speeltuin (Boyd, 2009). Wij houden ervan om te spelen met mogelijkheden en oplossingen te vinden. Dit is de reden waarom verhalen boeiend en onderhoudend zijn. We hebben dit 'spelen' nodig om betekenis en zin te geven, te vereenzelvigen met en in te leven in de hoofdpersonen, maar ook om te leren, te onderwijzen en om informatie en kennis over te dragen. Het is uitgegroeid tot een functioneel deel van onze aard; zonder het spelen zouden we minder in staat zijn ons aan te passen aan veranderingen in onze omgeving en in onszelf. Wij zijn het ‘verhalenverteldier’ (Gottschall, 2012).

### **2. Verhalen vertellen en sociale en kritische geletterdheid**

Plato, Aristoteles en andere grote leraren en grondleggers van de geesteswetenschappen en empirische benaderingen onderzochten al de uiterlijke en innerlijke wereld en zij verklaarden het vaak door verhalen te gebruiken. Ze geloofden ook in de kracht van het gesproken woord en deden dat liever dan schrijven. Het gesproken woord nodigt uit om te luisteren, start de verbeelding en creëert ruimte voor dialoog en ondervraging en dus zinvolle gesprekken en inzichten.

Kijkend naar de huidige situatie, zou de maatschappij moeten profiteren van het opvoeden van kritische burgers; het is namelijk de basis voor echte democratie en duurzame en rechtvaardige gemeenschappen vol zelfvertrouwen. Martha Nussbaum (2010) wijst op “het vermogen om



kritisch na te denken, het vermogen om lokale loyaliteiten te overstijgen en wereldproblemen te benaderen als een ‘wereldburger’ en ten slotte het vermogen om de situatie van een ander persoon sympathiek voor te stellen.” Kortom, een van de doelstellingen van het onderwijs moet zijn het creëren en voeden van sociale en kritische geletterdheid.

Sociale geletterdheid is meer dan het vermogen om te lezen en te schrijven, en meer dan het beheersen van (operationele) geletterdheidsvaardigheden. Net als kritische geletterdheid zou het eigenlijk kunnen worden gezien een noodzakelijke opstap naar operationele geletterdheid (begrijpend lezen en schrijven). Verhalen delen en nadenken over verhalen leidt tot sociale interactie (zoals wederzijds respect) tussen kinderen en hun leeftijdsgenoten en/of volwassenen binnen en buiten de school. Het leidt tot een betere luistervaardigheid, sociale cognitie en emotionele intelligentie, maar ook conceptueel en contextueel leren.

Wat betreft kritische geletterdheid: het delen en bespreken van verhalen leidt ook tot de ontdekking en ontwikkeling van kritisch bewustzijn en reflectie. Kritische geletterdheid gaat over het stellen van vragen over teksten (en dus ook verhalen). Voor degenen die geïnteresseerd zijn in het begin van kritische geletterdheid: werkwijzen op het gebied van kritische geletterdheid komen uit de ‘sociale rechtvaardigheid’-pedagogiek van de Braziliaanse pedagoog en theoreticus Paulo Freire (1968), die het bestrijden van machtsverhoudingen, -uitingen en -identiteiten “in een wereld die nog niet klaar is” aanmoedigde.

### **3. Verhalen vertellen, informatiebehoud en de ‘grammatica’ van het verhaal**

Kinderpsycholoog Peter C. Orlando (2006) ziet verhalen vertellen als een instrument voor geheugentraining en ook als basis voor begrijpend lezen. Wij hebben ook gezegd dat informatiebehoud (uit het geheugen), dat belangrijk is voor bijvoorbeeld contextueel inzicht en het oplossen van problemen, gebaseerd is op structuur, patronen en ritme. Verhalen vertellen gebruikt deze en andere elementen. Het voegt namelijk herhaling, vragen en antwoorden, verrassingselementen, vereenzelviging met hoofdrolspelers, strategieën voor het oplossen van problemen en leerervaringen toe. Dit alles leidt tot het opslaan en behouden van informatie en – uiteindelijk – toegankelijke kennis.



Vanuit het neuro-wetenschappelijk oogpunt is een belangrijk deel van de hersenen verantwoordelijk voor het opslaan en ophalen van informatie: de hippocampus. Het is een relatief klein deel van de hersenen, maar van essentieel belang voor het functioneren van de gehele hersenen, vooral als het gaat om het opslaan en ophalen van informatie en kennis. Spitzer (2013) legt uit dat de hippocampus continu aan het werk is om verbindingen en links binnen gebeurtenissen of ervaringen te creëren (zoals tijd, plaats, emotie). Als we dit zien, is dat laatste precies wat er gebeurt wanneer we naar verhalen luisteren.

Een van de belangrijkste verschijnselen die Spitzer aanwijst is dat we steeds meer onze informatie in documenten op onze laptops en tablets opslaan – of erger nog, kopiëren en plakken – en niet in onze hersenen. Hierdoor raakt de hippocampus werkloos en krimpt het. Het gevolg is dat onze langetermijngeheugen en het ophalen van informatie en kennis van onze eigen ‘harde schijf’ (onze ‘cognitieve reserve’) verslechteren. In cognitieve termen kan (nog) geen laptop concurreren met de verfijning en snelheid van goed functionerende hersenen. Bovendien zijn onze herinneringen niet alleen gelinkt aan feiten, maar ook aan emoties en zintuiglijke informatie die gelinkt zijn aan evenementen zoals context, geur en geluid, dat het ophalen ook sneller en meer contextgebonden maakt.

Spitzer wijst het gebruik van digitale hulpmiddelen en media niet af, ze maken immers een onmiskenbaar deel uit van ons dagelijks leven, maar hij waarschuwt ons om niet altijd hun waarde op alle gebieden van onderwijs te overschatten in de zin van cognitieve en gedragsontwikkeling. Wat betreft dat laatste benadrukt hij ook de sociale gevolgen van minder persoonlijke contacten, minder reflectie en minder sociale en kritische geletterdheid zoals hierboven beschreven. Kinderen die op tablets of laptops werken zijn gevoelig voor afleiding en surfen. Kletsen over digitaal leermateriaal resulteert in minder behoud dan bij het uitwisselen in fysieke groepen met twee of drie leeftijdsgenoten (Spitzer, 2013).





In een uitdagend essay over de 'grammatica van het verhaal' zegt De Beaugrande (1982/2005) dat de klassieke structuur van het volksverhaal (context - thema - plot/verandering - oplossing) in onze genen zit en al op jonge leeftijd aanwezig is. Hij beschrijft onderzoek waarin kinderen van rond de vijf jaar, toen ze een verhaal in de verkeerde volgorde verteld kregen, het verhaal in de juiste volgorde vertelden, wat opnieuw bewijst dat we verhalenverteldieren zijn geworden, die de context en richting van een verhaal begrijpen – wat begrip impliceert.

Kinderen verhalen ontnemen in een vroeg ontwikkelingsstadium kan leiden tot onderstimulatie van bestaande capaciteiten. Dit resulteert in slechte sociale en cognitieve prestaties op latere leeftijd.

#### **4. De verhalen vertellende leraar**

Professionele verhalenvertellers die met kinderen en volwassenen werken, zullen benadrukken dat verhalen vertellen noch lezen noch toneelspelen is. Hetzelfde verhaal kan, afhankelijk van (de leeftijd van) het publiek, de tijd, de plaats, de bedoeling, op talloze manieren verteld worden.

Verhalen vertellen is een opzettelijk dialoog, "het opzettelijk delen van een verhaal door middel van woorden en daden ten behoeve van zowel de luisteraar als de verteller" (Buvala 2009).

In feite heeft elk verhaal dat we vertellen een intentie: vermaken, erbij betrekken, verbinden, emoties opwekken, indruk maken of... lesgeven, door het gebruik van entertainment, betrokkenheid, verbinding en – waarom niet – elementen van verrassing.

De dialoog (tussen de leraar/verteller en zijn of haar publiek) is het belangrijkste aspect: het betekent een uitnodiging tot vragen stellen en/of reflectie op het verhaal, dat vaak een les of leerervaring is. Hierdoor is de klas niet een theater met een artiest en eenrichtingscommunicatie, maar een verhalenruimte waar leraar en leerlingen samen een verhaal verkennen.



De Beaugrande (1982/2005) ziet verhalen vertellen als een vorm van sociale en culturele interactie en als 'interessefactor' van een verhaal. Interesse wordt opgewekt door onzekerheid, onverwachte gebeurtenissen, begrijpelijke doelstellingen van de hoofdpersoon, keerpunt (zal het doel haalbaar zijn (overwinning) of niet (verlies, dood), vereenzelvigen met het probleem van de hoofdpersoon, creativiteit (het gebruik van metafoor, karikatuur, tragedie, verrassing (tegen verwachtingen in) en discontinuïteit (onderbroken door 'niet relevant' voorval of verhaal in het verhaal). Alle elementen zijn de moeite waard om te bekijken als men samen over een verhaal nadenkt, niet het minst omdat ze aan het plezier van verhalen vertellen en naar verhalen luisteren bijdragen.

### **Sociale ontwikkeling**

Evolutionair psycholoog Steven Pinker (1997) bevestigt dat we ingesteld zijn op verhalen. Hij voert ook aan dat verhalen van essentieel belang zijn voor het menselijk leren en het opbouwen van relaties in sociale groepen. De neurologische wortels van zowel verhalen vertellen als genieten van verhalen zijn gelinkt aan onze sociale cognitie. Spitzer (2013) zegt dat door kinderen op jonge leeftijd directe sociale contacten te ontnemen en ze achter digitale hardware te zetten, ze ernstige aandachtsstoornissen (en later leesachterstanden) kunnen krijgen en sociaal geïsoleerd raken. Hoe veel de grote digitale leveranciers en social media ons willen laten geloven dat kinderen en jongeren bezig zijn op sociale netwerken, leiden deze sociale netwerken tot meer sociale isolatie en oppervlakkige contacten. Positieve sociale emoties worden eerder ervaren met persoonlijke vrienden (Spitzer, 2013).

### **Taalontwikkeling**

In een andere publicatie zegt Pinker (2007) dat driejarige peuters grammaticale genieën zijn – als beheersers van de meeste constructies gehoorzamen ze volwassen regels van de taal. De verklaring hiervoor is dat taal een evolutionaire aanpassing kan zijn die deels "ingesteld" is in de hersenen en deels aangeleerd.





Expert in verhalen vertellen Katrice Horsley heeft jarenlange ervaring met het werken met jonge kinderen; zij zegt dat de belangrijkste voorspeller van latere sociale en emotionele succes gekoppeld is aan de woordenschat van de vormingsjaren, ongeacht sociale achtergrond. Onderzoek heeft aangetoond dat slechte taalvaardigheid als men zes is, kan leiden tot een leesachterstand (tekstbegrip) van vijf jaar als men zestien is.

Verhalen van anderen navertellen kan niet alleen contextueel inzicht doen toenemen, maar ook de woordenschat verrijken, bijvoorbeeld wanneer men anderen synoniemen hoort gebruiken.

### **Het element van het spel herzien**

In een recente workshop (2014) wees Katrice Horsley een ander aspect van leren aan: type leerlingen. Het lijkt erop dat 73% van de bevolking visuele en/of auditieve leerlingen zijn en ongeveer 38% zijn tactiele en/of kinesthetische leerlingen. Als men met hen werkt (aan verhalen), kunnen vragen over het verhaal verschillen en/of verschillende reacties uitlokken. Zo zou een vraag aan een visuele leerling kunnen zijn “Hoe ziet het er voor je uit?” (tekenen), aan een auditieve leerling “Hoe klinkt het?” (praten/zingen), aan een tactiele leerling “Hoe voelt het?” (aanraken/gebruik materiaal) en aan een kinesthetische leerling “Houdt .. vast” (lichaamsbeweging = toegang tot taal).

Omdat leraren niet met homogene groepen werken, stelt ze voor dat leraren verschillende materialen bij de hand houden als ze met verhalen werken, zoals posters, kleurpotloden, papier, objecten, doek, instrumenten, dingen. Lezers zullen in dit lespakket veel activiteiten en oefeningen met deze voorbeelden zien.



## **Conclusie**

Vanuit een evolutionair perspectief zijn mensen verhalenverteldieren. Het vertellen van verhalen heeft haar oorsprong in adaptieve kenmerken als spel, informatieverwerking en -behoud, patroon- en structuurherkenning, kunst en taalverwerving. Aanpassingen verbeteren de conditie en overleving van individuen en in ons geval ook hele gemeenschappen. Zoals elk adaptief kenmerk heeft het vertellen van verhalen bijgedragen aan onze 'plasticiteit' en ons geholpen het hoofd te bieden aan milieu-, sociale en maatschappelijke uitdagingen.

We leven in een steeds meer gedigitaliseerde wereld die ons uitnodigt om informatie en kennis toe te vertrouwen aan en op te slaan in digitale hulpmiddelen. Neurowetenschappen waarschuwen ons dat we ons neurale vermogen kunnen verliezen om gecombineerde, specifieke en impliciete kennis op te slaan in en gemakkelijk op te halen van onze hersenen. Dit wordt versterkt doordat het geheugen ook is gekoppeld aan emoties en de zintuigen zoals geur en auditieve indrukken. Het is een vermogen dat is gevoed door onze talenten in het verhalen vertellen en dat niet kan worden vervangen door een computer. De ICT heeft zich flink ontwikkeld ('big data'), maar heeft niet het hele proces van de menselijke evolutie doorgemaakt.

Door leraren te veranderen in competente verhalenvertellers en door het vertellen van verhalen opnieuw in te voeren in de klas, kunnen we gebruik maken van de reeds aanwezige en aangeboren eigenschappen en kenmerken, met de nadruk op spel, kunst en taalontwikkeling. Door kinderen aan leuke activiteiten, dialogen en reflectie te laten doen, zal het werken met verhalen aanzienlijk bijdragen aan hun sociale en cognitieve ontwikkeling. Het zal leiden tot sociale geletterdheid (zoals respect, empathie, ethiek) en kritische geletterdheid (zoals het vermogen om kritische vragen te stellen en kritisch na te denken), het zal ze competent maken en het zal ze leerlingen en burgers vol zelfvertrouwen maken.

