

IKC Lekkum

[Bernard Maarsingh](#)

Om handen en voeten te geven aan het leerconcept van Reggio Emilia en de uitgangspunten die daarbij spelen, stellen we voor dat de omgeving zelf inspiratiebron zou moeten zijn, niet alleen in het klaslokaal, maar ook buiten om de school heen. Biodiversiteit zou thema moeten zijn, omdat er een sterke samenhang is tussen het gebrek aan biodiversiteit om ons heen, met de cognitieve, emotionele en sociale ontwikkeling van het kind. Anderzijds is een zgn. nature pill, blootstelling aan een groene, biodiverse omgeving een voorspeller van een hele reeks aan breinontwikkelingsvoordelen. In een review artikel (verzameling van 133 wetenschappelijke artikelen) vonden de onderzoekers dat kinderen er psychologisch, psychosociaal, psychofysiologisch, cognitief, en in hun sociale vaardigheden en relaties beter gaat functioneren (1), maar ook veel sneller herstellen van de eisen die het onderwijs aan hun brein stelt, dus het cognitief herstel verloopt beter en soepeler (2). Kennelijk is het zo dat de 100 talen die de Reggio Emilia methode stelt ook talen bevat die verlopen via ons microbioom en ons contact met het microbioom van onze omgeving. Onze darmen praten met onze hersenen, zoals ook de omgeving praat met onze darmen. Maar er is meer te vertellen over dat biofiele voordeel dat we zien als we kinderen blootstellen aan de natuur en dat past prachtig binnen het leerconcept en dat is dat blootstelling aan groen/ natuur ook leidt tot een verbeterde zelfcontrole en een groter vermogen om zelf verstandige besluiten te nemen omtrent de eigen gezondheid (3). Dit effect treedt niet alleen in de situatie op waar die blootstelling handen en voeten krijgt, maar generaliseert zich naar de situatie thuis. Om dit soort van gezonde omgevingen ook naar binnen te halen, door veel groen en biodiversiteit in het klaslokaal te halen, maakt het concept nog sterker.

Samen met Botmas (4), de boer die de gezondste grond van Nederland bewerkt en een prachtige reeks van gezondheidsproducten heeft ontwikkeld, zou een tuin gecreëerd kunnen worden waar de leerlingen zelf vaardig worden in eten verbouwen, eten koken en wellicht zelfs van kunnen lunchen. Opnieuw liggen er mogelijkheden om die gezondheid dan ook naar huis mee terug te nemen. Als lesmethode over voedsel en gezondheid en wat wij bij Maarsingh & van Steijn circulaire gezondheid zijn gaan noemen (5), zou deze koppeling van fysieke arbeid (zelf boer zijn) aan gezond eten, veelbelovend kunnen blijken.

Omdat gewoontes een uitermate goede voorspeller zijn van gezondheid, maar ook van cognitieve en zelfs van breinontwikkeling (5), is er in de school specifiek ruimte voor wat wij de VitaliteitsFabriek noemen. Uitgangspunt is dat de leerling zelf architect is van de eigen gezondheid en zelf de vaardigheden en talenten heeft daar stappen in te maken, maar ook verlost wordt door de omgeving om ongezonde, niet werkende gewoontes op te pakken.

De school als een soort wereld waarin gezondheidsvaardigheden getraind worden die ervoor zorgen dat alle facetten van de ontwikkeling makkelijker en soepeler verlopen (een 'world of healthcraft' i.p.v. de game die nu veel gespeeld wordt, 'world of warcraft'), dus cognitief, biologisch, sociaal,



interactief en emotioneel, is uitgangspunt van het ontwerp en nieuwe, moderne, maar ook speelse en uitdagende omgeving (denk aan VR) zorgen voor een toevoegde/ augmented waarde.

Ook hier is de omgeving niet passief, in de zin van je kunt er consumeren, maar actief, je wordt zelf architect, ook als het gaat om ICT en moderne media. De VR-games om het brein te trainen krijgen plek. Handig worden met de eigen stressreacties (zowel concentratie als ontspanning aan kunnen zetten bij jezelf) is een logische en vandaag de dag ook essentiële vaardigheid die standaard onderdeel is van de wereld van het kind ([Kana VR](#)), maar ook grip krijgen op de eigen gewoontes en daarmee grip houden op de eigen beleving bijvoorbeeld via [GripVR](#) is standaard aanwezig. Zo helpt de dagelijkse omgeving de leerling om de goede ontwikkeling vol te houden, ondanks een wereld van verleiding. En dit soort training wordt aangevuld met lowcode en nocode instrumenten waardoor de leerling de eigen augmented reality ook handen en voeten kan geven. Zo ontstaat in de architectuur van de omgeving een nieuwe, verdiepende laag, die de leerlingen helpt zichzelf en de eigen talenten beter te leren kennen en er handig mee om te springen, maar ook een verdieping zodat ze zelf architect blijven van het eigen emotionele leven (wat zo mooi verpakt zit in de visie en aansluit bij moderne breinkennis, zie voor wat verdieping deze korte video, [6](#)). Want de huidige breinwetenschap sluit zich naadloos aan bij de kern van de visie waar Regio Emilia voor staat en dat is dat we uiteindelijk verantwoordelijkheid dragen en architect zijn van onze eigen leefwereld.

Allerlei facetten van de bovengenoemde doelstelling kunnen eenvoudig en stelselmatig in kaart gebracht worden, dus van het meten of een leerling handig wordt met stress, meten of het microbioom verrijkt wordt, meten of er sprake is van gezondheid of juist van een ongezonde ontwikkeling, zelfs het meten van de stressreacties op de schoolomgeving kunnen onderdeel worden van dit nieuwe schoolconcept. Alle manieren van meten kunnen arbeidsexternief en zonder intrusieve ingrepen gedaan worden, waarbij het meten zelf weer onderdeel wordt van de ontwikkeling en vaardigheden van de leerling!