



KWARTET

De studenten gaan een kwartetspel maken waarin de onderwerpen welke de afgelopen lessen zijn behandeld terugkomen. In groepen van ongeveer 4 studenten beginnen de studenten in eerste instantie met het benoemen van tenminste zes categorieën welke in het kwartetspel zullen terugkomen. Per categorie verzinnen de studenten vier begrippen, personen of woorden die een kwartet zullen vormen. Voor ieder(e) begrip, woord of persoon wordt een kaartje aangemaakt. De kaartjes die onder dezelfde categorie vallen dienen herkenbaar gemaakt te worden voor de persoon die de kaartjes in zijn handen heeft door bijvoorbeeld dezelfde kleur lettertype te gebruiken. Het is echter niet de bedoeling dat de overige groepsgenoten zien welke kaarten bij elkaar horen. De achterkant van de kaarten moet dus zo neutraal mogelijk zijn. Zodra alle kaarten zijn gemaakt kunnen de studenten hun kwartetspel met medestudenten ruilen. Het kwartetspel dat zij van hun medestudenten hebben gekregen kunnen zij nu uitvoeren. Dit kan herhaald worden totdat alle studenten ieder kwartetspel hebben gespeeld. Om de kwartetspellen complexer te maken kan er gewerkt worden met de omschrijving van begrippen of met plaatjes. De studenten moeten bij het vragen naar een kaart dan echter wel het begrip benoemen.



**Prac//
tiraat**
activerende
didactiek



MEMORY

De studenten gaan een memoryspel maken. Dit memoryspel bestaat echter niet uit paren van twee dezelfde kaartjes, maar uit paren van twee kaartjes die iets met elkaar te maken hebben. Bijvoorbeeld een vraag en een antwoord, of twee afbeeldingen die iets met elkaar te maken hebben zoals een schroef en een schroevendraaier. Laat de studenten eerst een lijst opstellen van tenminste 25 paren welke zij op de kaartjes willen laten terugkomen. Laat de studenten een duidelijke keuze maken met wat voor soort paren zij willen werken. Om het spel overzichtelijk te houden is het aan te raden om met dezelfde soort paren te werken (bijvoorbeeld alleen maar vraag en antwoord, of alleen maar afbeeldingen die bij elkaar horen). Deze mogen natuurlijk ook door elkaar gebruikt worden, maar zullen de complexiteit van het spel wel vergroten.

Zodra de studenten de paren hebben samengesteld kunnen zij het spel gaan vormgeven. Ze maken voor ieder paar twee kaartjes aan. In totaal zullen er bij 25 paren dus 50 kaartjes gemaakt moeten worden. Zodra de studenten het spel af hebben wisselen zij met een andere groep studenten hun spel uit. De andere studenten spelen het spel dat de groep heeft gemaakt, en de groep speelt het spel dat de andere studenten hebben gemaakt. De spellen kunnen rouleren totdat alle studenten alle spellen hebben gespeeld.





RELATIES

De studenten krijgen een verzameling met strookjes overhandigd. Op deze strookjes staan verschillende begrippen, woorden, personen of andere zaken geschreven die betrekking hebben op het behandelde onderwerp. Er kunnen ook afbeelding op staan die een relatie hebben met het onderwerp. De studenten krijgen de opdracht om van deze verschillende strookjes een logisch geheel te maken door er een ordening in aan te brengen op een flap. Dit doen de studenten door categorieën van de diverse strookjes te maken. Vervolgens kunnen zij door de strookjes in deze categorieën op te plakken en lijntjes tussen de diverse strookjes te trekken relaties aanbrengen tussen de begrippen, woorden, personen en/of afbeeldingen. Op deze lijntjes kunnen de studenten een korte tekst schrijven die de relatie tussen de twee strookjes verklaart. Wanneer alle studenten klaar zijn met het maken van hun flap kunnen zij in tweetallen de overzichten uitwisselen. De studenten dienen bij deze uitwisseling kritisch naar elkaars werk te kijken. Waarom heeft de medestudent deze keuze gemaakt en niet een andere? Na het uitwisselen kunnen er foto's van de verschillende flaps genomen worden en deze kunnen vervolgens met de hele klas gedeeld worden, zodat iedere student inzicht heeft in de flaps van alle medestudenten.



**Prac//
tóraat**
activerende
didactiek



HET KLOKHUIS

In het televisieprogramma het Klokhuis worden diverse onderwerpen op een zeer laagdrempelige manier uitgelegd. In deze werkvorm krijgen groepjes studenten de opdracht om een Klokhuis aflevering van 10 minuten te maken over het onderwerp welke de afgelopen weken behandeld is. De informatie moet op een laagdrempelige manier uitgelegd worden zodat deze te begrijpen is voor leerlingen uit groep 7/8 uit het basisonderwijs. Alvorens de studenten gaan filmen moeten ze goed nadenken over het script. Daarnaast moeten ze nadenken over wie zij in de aflevering aan het woord willen laten komen (experts, ervaringsdeskundigen) en op welke locatie er gefilmd zal worden. Wanneer het onderwerp bijvoorbeeld het maken van taarten is, dan is het leuk om een bakker aan het woord te laten in een bakkerij. Laat de studenten een plan maken waarin zij nadenken over deze zaken en over de verschillende vragen die zij aan bod willen laten komen. Deze kan de docent goedkeuren alvorens er gefilmd mag worden. Zodra alle Klokhuis afleveringen klaar zijn kan er een sessie georganiseerd worden waarbij alle studenten de verschillende afleveringen kunnen bekijken.





ELEVATOR PITCH

De studenten krijgen de opdracht om een presentatie van een minuut voor te bereiden over een bepaald onderwerp; een zogenaamde elevator pitch. Stel de studenten de situatie voor dat zij in de lift stappen met een belangrijk persoon. Ze staan een minuut met deze persoon in de lift en in deze minuut moeten zij de persoon overtuigen van hun kennis over een bepaald onderwerp. De studenten moeten zelf bepalen wat de belangrijkste zaken uit dit onderwerp zijn en hoe zij de belangrijke persoon zullen overtuigen van hun kennis. Zodra alle studenten hun pitch hebben voorbereid moeten zij deze ook daadwerkelijk uitvoeren voor de klas. Het is aan de rest van de klas om de pitch te beoordelen. Hoe heeft de student zichzelf gepresenteerd en hoe was de informatie die hij vertelde?





TIK... TIK... TIK... BOEM!

In deze werkvorm gaat een groep studenten in een kring zitten. De docent heeft enkele vragen voorbereid welke door de studenten moeten worden beantwoord. Er is echter een factor die maakt dat de studenten de vraag zo snel mogelijk willen beantwoorden: de bom.

Deze bom kan ieder mogelijk voorwerp zijn en zal van student naar student met de klok mee doorgegeven worden. Door de docent wordt van tevoren een kookwekker ingesteld. Voor de studenten is het niet duidelijk wanneer deze kookwekker zal afgaan. Wanneer de student "de bom" vastheeft moet hij de vraag beantwoorden. Wanneer de student echter de bom vastheeft wanneer de kookwekker afgaat, dan heeft hij verloren omdat de bom op dit moment "ontploft". Zodra een student een vraag goed heeft en de kookwekker is nog niet afgegaan, dan geeft hij de bom door aan de student die links van hem zit.

Het spel kan een extra spelelement krijgen door met dobbelstenen te werken. Iedere student die aan de beurt is moet dan eerst dobbelen om bijvoorbeeld een categorie vast te stellen. De dobbelsteen kan ook gebruikt worden na het goed beantwoorden van een vraag. Het aantal ogen bepaalt dan hoeveel plaatsen de bom opschuift, in plaats van dat deze aan de student die direct links zit wordt gegeven.





SPIEKBRIEF

De studenten krijgen de opdracht om een spiekbriefje te maken voor de toets die zij zullen krijgen over een bepaald onderwerp. Dit spiekbriefje moet op een post-it passen. De docent deelt aan iedere student een post-it uit. De studenten moeten door middel van hun boeken, aantekeningen en overige materialen een spiekbriefje maken met daarop zaken waarvan zij denken dat deze hen zullen ondersteunen bij het maken van de toets. Het is vervolgens aan de docent om te bepalen of de studenten de spiekbriefjes ook daadwerkelijk mogen gebruiken bij het maken van de toets of niet. Wanneer het in een toets bijvoorbeeld vooral om het toepassen van kennis gaat, dan hoeft het geen probleem te zijn wanneer studenten een spiekbriefje gebruiken. De student wordt namelijk bevraagd op het toepassen en niet op het reproduceren van kennis. Het spiekbriefje dient dan als een houvast tijdens het maken van de toets.



**Prac//
toraat**
activerende
didactiek



VOOR DE RECHTBANK

De docent presenteert een stelling, business case of andere situatie aan de klas. In de gepresenteerde situatie moet een duidelijk onderscheid gemaakt kunnen worden tussen twee groepen. Bijvoorbeeld: iemand is het eens met de stelling, of oneens met de stelling. Vervolgens worden de studenten in twee groepen verdeeld. De ene groep moet op zoek gaan naar argumenten waarom iemand het eens zou zijn, de andere groep naar argumenten waarom iemand het oneens zou zijn. Deze twee groepen dienen het tegen elkaar op te nemen in een rechtszitting. In beide groepen dienen enkele rollen verdeeld te worden: De advocaat, zijn secretaris, drie getuigen/experts en de overige groepsleden fungeren als "backoffice" en zoeken naar informatie die kan helpen bij het verdedigen van het standpunt. Na enige voorbereiding vindt de rechtszitting plaats. De docent fungeert als rechter. Beide groepen krijgen eerst de kans om een beginpleidooi te houden van ieder 5 minuten. Na het houden van dit pleidooi worden de getuigen/experts opgeroepen. Beide groepen mogen hun eigen getuigen/experts en de getuigen/experts van de tegenpartij 4 vragen stellen.

Wanneer dit heeft plaatsgevonden mogen beide partijen zichzelf even terugtrekken om hun slotpleidooi voor te bereiden. Wanneer zij dit hebben gedaan vindt het slotpleidooi plaats en is het aan de rechter om te bepalen wie zijn standpunt het beste verdedigd heeft. Deze groep wint de rechtszaak. Om alle studenten een meer betrokken rol te geven kunnen er ook twee rechtszaken in een klas plaatsvinden. De groepen worden dan kleiner. De overige studenten kunnen dan fungeren als jury. Bijvoorbeeld: Bij de rechtszaak van groep A en B fungeren groep C en D als jury. Bij de rechtszaak van groep C en D fungeren groep A en B als jury.





KRUISWOORDPUZZEL

De studenten maken een kruiswoordpuzzel met begrippen die bij een bepaald onderwerp horen. Laat de studenten eerst een lijst met tenminste 25 begrippen, woorden of personen maken welke in de puzzel verwerkt zullen worden. Vervolgens dienen de studenten per begrip, woord of persoon een vraag te verzinnen die het begrip, woord of persoon als antwoord heeft. Deze vraag mag niet meer dan twee zinnen zijn.

Zodra de vragen zijn gemaakt is het aan de studenten om op een ruitjesblaadje de puzzel te gaan maken. Laat de student op een ruitjes blaadje de verschillende woorden invullen. Laat de student de woorden zoveel mogelijk overlappen, zodat deze mooi haaks op elkaar aansluiten. De vakjes die uiteindelijk niet gevuld kunnen worden, kunnen zwart gekleurd worden. Laat de student ieder woord nummeren en de vragen die bij de bepaalde antwoorden horen ook. Zodra de puzzel af is het aan de student om een blanco versie van de puzzel te maken met de nummertjes, zwart gekleurde hokjes en vragen. Vervolgens kan de student zijn puzzel aan een medestudent overhandigen. De student kan op zijn beurt weer een puzzel maken van een medestudent. Aan de docent valt het aan te raden om van elke puzzel een kopie te maken en een boekje samen te stellen van de diverse puzzels, zodat de studenten alle puzzels kunnen maken ter voorbereiding van een toets.





TABLEAU

In deze werkvorm krijgt een groep studenten de opdracht om een bepaalde situatie, een begrip of een proces uit te beelden. Het is aan de docent om te beslissen welke middelen de studenten hiertoe tot hun beschikking krijgen. Zo kan de student verteld worden dat zij enkel hun eigen lichaam mogen gebruiken. Het kan ook zijn dat de studenten alleen maar gebruik mogen maken van alle voorwerpen die in een lokaal te vinden zijn. Er kan echter ook voor gekozen worden om de studenten geen enkele restrictie op te leggen wanneer het aankomt op het gebruik van materialen. Afhankelijk van de grote van de opdracht kan de studenten een bepaalde tijd gegeven worden om aan de uitwerking van het tableau te werken. Zodra de studenten het tableau klaar hebben dient het gepresenteerd te worden aan de rest van de klas. Het is nu aan de rest van de klas om te raden welke situatie, begrip of proces is getracht uit te beelden.





1 TEGEN 100

In deze werkvorm neemt één student het op tegen de rest van de klas. De docent heeft een serie meerkeuzevragen voorbereid in diverse categorieën. Per categorie is er de keuze tussen een moeilijke en een makkelijke vraag. Eén student staat voor de klas en krijgt de opdracht om de rest van de klas te verslaan. De docent leest een categorie voor en geeft de student voor de klas de keuze om een moeilijke of een makkelijke vraag te krijgen. De student maakt een keuze en vervolgens wordt de vraag gesteld. De student voor de klas wacht met antwoorden. De overige studenten krijgen namelijk eerst de tijd om hun antwoord op een blaadje te schrijven. Dit moeten zij voor zichzelf doen. Na een korte tijd (zo'n 20 seconden) moeten alle studenten het blaadje met het door hen opgeschreven antwoord omgekeerd op de hoek van hun tafel leggen, zodat het antwoord voor niemand anders zichtbaar is. Vervolgens krijgt de student voor de klas de mogelijkheid om een antwoord te geven. De docent vertelt direct of dit antwoord goed of niet goed was. Wanneer het antwoord goed is, mag de student voor de klas blijven staan en verder spelen. Vervolgens houden alle studenten in de klas het blaadje met het antwoord dat zij hebben gegeven omhoog. Wanneer een student een antwoord verkeerd heeft is hij af en mag hij niet verder meespelen. De student voor de klas heeft deze student dan weggespeeld. Dit wordt herhaald totdat de student alle medestudenten heeft weggespeeld of totdat de student voor de klas een antwoord fout heeft. Wanneer dit het geval is ruilt hij van plaats met een student welke nog over is gebleven uit de klas. Alle overige studenten mogen dan weer meespelen want het spel begint opnieuw.





PICTIONARY

De studenten krijgen de opdracht om middels het spel pictionary begrippen, processen, woorden of personen te raden die te maken hebben met een bepaald onderwerp. De docent bereidt enkele kaartjes voor met daarop de begrippen, processen, woorden of personen welke de studenten dienen te raden. De klas wordt verdeeld in een even aantal groepen. Twee groepen nemen het tegen elkaar op. Iedere groep krijgt een stapel met kaartjes met daarop de begrippen, processen, woorden of personen. De klas wordt bijvoorbeeld verdeeld in twee teams: team A en team B. Een student uit team A wordt naar voren geroepen en pakt een kaartje van het stapeltje van zijn team. Hij leest wat er op het kaartje staat en probeert vervolgens via een tekening aan zijn team duidelijk te maken wat er op zijn kaartje stond. Het team mag raden. Na een minuut is de tijd op. Zodra het team dan nog niet geraden heeft wat de student probeerde te verbeelden, krijgt het andere team (Team B) de mogelijkheid om te raden wat de student heeft proberen uit te beelden. Wanneer er een goed antwoord wordt gegeven krijgt het team dat het goede antwoord geeft een punt. Vervolgens is het de beurt aan een student uit team B om een kaartje te pakken en hetgeen wat hier op staat te tekenen. Team B dient in eerste instantie te raden wat er wordt uitgebeeld. Dit kan herhaald worden totdat alle studenten uit een bepaald team aan de beurt zijn geweest. Het team met de meeste punten wint.





QUIZ

De studenten krijgen een door de docent voorbereide quiz over de aangeleerde lesstof. In deze quiz kunnen verschillende soorten vragen voorkomen: meerkeuze vragen, goed of fout vragen, open vragen en benaderingsvragen. De quiz kan op verschillende wijzen uitgevoerd worden: fysiek en digitaal. Wanneer er voor een fysieke variant wordt gekozen kan er bij meerkeuzevragen gebruik gemaakt worden van kleurkaarten. Iedere kleur staat dan voor een bepaalde antwoordmogelijkheid. Deze kunnen ook bij goed of fout vragen gebruikt worden. Bij open vragen kunnen de studenten hun antwoord op een blaadje schrijven en deze omhoog houden. Ook kan er gebruik gemaakt worden van wisbordjes (kleine whiteboards) waar de leerlingen hun antwoorden op schrijven.

Er zijn ook een groot aantal digitale tools om quizzes mee af te nemen. Kahoot (www.kahoot.it), Socrative (www.socrative.com) en Quizit (www.quizit.com) zijn enkele voorbeelden. Met deze online tools kunnen studenten middels hun smartphone of laptop hun antwoorden ingeven. Het fijne hieraan is dat de online tool ook direct de score bijhoudt en de student feedback geeft over het antwoord dat zij hebben gegeven.



**Prac//
toraat**
activerende
didactiek



DE RANDOM VRAGEN BINGO

De docent heeft enkele vragen voorbereid en al deze vragen gekoppeld aan een cijfer. De studenten krijgen allemaal een unieke bingokaart met daarop verschillende cijfers en met in ieder vakje voldoende ruimte om te schrijven. De docent trekt vervolgens, net als bij een gewoon bingo-spel cijfertjes welke op de kaarten kunnen worden afgestreept. Echter: bij ieder cijfer hoort een vraag. Wanneer het cijfer bij een student op de bingokaart staat moet hij ook de vraag die bij dit cijfer hoort beantwoorden.

De docent trekt bijvoorbeeld het cijfer 9 en stelt de vraag die bij dit cijfer hoort. Het cijfer staat bij een student op zijn bingokaart. Deze student moet de vraag dus beantwoorden op zijn blad. Zodra een student bingo heeft mag hij naar voren komen. De docent checkt niet alleen of de cijfers kloppen, maar kijkt ook de antwoorden op de vragen na. Pas wanneer alle cijfers kloppen en alle antwoorden goed zijn heeft de student gewonnen. Door de vragen aan de gehele klas voor te lezen krijgen alle studenten de vragen te horen. Ze hoeven ze wellicht niet allemaal te beantwoorden, maar door de vragen toch aan hen voor te lezen worden zij wel getriggerd om over het goede antwoord na te denken.





FLITSEN

De docent maakt per tweetal een set met kaarten. Op deze kaarten staat op de voorkant een vraag en op de achterkant een antwoord. Alle studenten verdelen zich in tweetallen en krijgen een set kaarten uitgereikt. De ene student stelt aan de andere student de vragen die op de kaartjes staan. Wanneer de student een goed antwoord heeft gegeven krijgt hij het kaartje van zijn medestudent overhandigd, wanneer hij een verkeerd antwoord heeft gegeven belandt het kaartje weer onderop de stapel. Dit wordt herhaald totdat de student alle vragen goed heeft beantwoord. Wanneer er vragen bij zitten die de student echt niet goed kan beantwoorden, dan mag zijn medestudent helpen of mag hij hulp invoeren van de docent of een bron zoals het internet of een boek. Na afloop bespreekt de docent met de groep hoe het beantwoorden van de vragen ging en welke vragen nog erg lastig bleken.



**Prac//
toraat**
activerende
didactiek



IN DE RECLAME

De studenten verzinnen een reclame waarin ze de kennis die zij zojuist hebben opgedaan te koop zetten. Dit kan op verschillende manieren. Het beste is om de studenten hier zo vrij mogelijk in te laten. Willen zij een papieren advertentie maken? Een reclamefilmpje of radiocommercial? Laat dit zoveel mogelijk over aan de creativiteit van de studenten. De studenten kunnen de kennis die zij hebben opgedaan te koop zetten door zichzelf als expert te verkopen, of door een product aan te prijzen dat bepaalde eigenschappen bezit. In beide gevallen dienen ze goed na te denken over hoe zij de informatie op de studenten overbrengen. Als extra opdracht kunnen de studenten de advertentie daadwerkelijk online plaatsen. De advertentie met de meeste likes of views en dus het meeste rendement wint een klein prijsje.





INFOGRAPHIC

De studenten krijgen de opdracht om een infographic te maken van de informatie die ze hebben gekregen. Hierbij moeten zij goed in overleg gaan over welke informatie zij willen delen en op welke manier ze dit willen doen. In een infographic worden feiten op een grafische wijze uitgebeeld, veelal ondersteund door cijfers, tabellen en grafieken. Een infographic kan echter ook een proces uitbeelden. De studenten kunnen zelf de plaatjes tekenen welke bij de infographic horen, maar ze kunnen ook gebruik maken van diverse online tools. Zo bieden easel.ly en piktochart.com gemakkelijke oplossingen om snel een leuke infographic in elkaar te zetten. De gebruiker kan uit een grote database van plaatjes putten. Wanneer je dus weet wat je in je infographic wilt zetten is hij binnen een paar klikken gemaakt.



**Prac//
toraat**
activerende
didactic



HANDLEIDING

Bij deze werkvorm is het de bedoeling dat studenten individueel of in een groepje een handleiding gaan schrijven voor een persoon die geheel nieuw in een bepaalde situatie terecht komt. Dit kan zijn dat een persoon voor het eerst een bepaald apparaat moet gaan gebruiken, een bepaald meubel in elkaar moet zetten of een bepaalde situatie moet doorlopen. Het is de bedoeling dat de studenten zich zo goed mogelijk in de situatie van de onervaren persoon proberen in te leven. Vanuit dit oogpunt moeten zij een stappenplan opzetten. Welke stappen moet deze persoon doorlopen om tot een succesvol eindresultaat te komen? Na het opstellen van het stappenplan kunnen de studenten nadenken over de vorm waarin zij de handleiding willen uitvoeren. Doen zij dit door middel van tekst, foto's of een video? Wanneer dit bedacht is het aan de studenten om de handleiding daadwerkelijk te gaan vormgeven. Zodra iedereen zijn handleiding af heeft kunnen deze uitgewisseld worden. Laat de studenten vervolgens elkaars handleiding doorlopen om zodoende tot een succesvol resultaat te komen. Hebben er zich tijdens het doorlopen van de handleiding en het uitvoeren hiervan geen problemen voorgedaan? Dan is de handleiding goed gelukt. Zijn er wel degelijk problemen voortgekomen? Dan zullen er aanpassingen aan de handleiding gemaakt moeten worden.





VRAGENDOMINO

De studenten gaan in verschillende groepjes een dominospel maken met daarop verschillende vragen en antwoorden. Het is de bedoeling dat de studenten eerst een lijst met ongeveer 25 vragen en de daarbij behorende antwoorden maken. Deze vragen moeten betrekking hebben op de lesstof die behandeld wordt. Vervolgens gaan de studenten een dominospel van deze vragen maken. Eerst worden er evenveel dominosteentjes gemaakt als dat er vragen zijn. De steentjes kunnen gewoon van papier gemaakt worden of van karton. De steentjes dienen rechthoekig van vorm te zijn en met een streep in tweeën verdeeld te worden. Aan de ene kant van de streep schrijven de studenten een vraag, aan de andere kant van de streep schrijven zij een antwoord. Dit antwoord mag niet het antwoord op de vraag zijn die op hetzelfde steentje is terug te vinden. Zodra alle steentjes zijn gemaakt husselen de studenten deze goed door elkaar en overhandigen zij hun dominospel aan een groep medestudenten. Zij krijgen op hun beurt weer een ander spel overhandigd. De studenten spelen het spel dat zij van hun medestudenten hebben gekregen. Dit kan eventueel herhaald worden totdat alle studenten alle dominospellen hebben gespeeld.





SELECTEREN

Tijdens het lezen van een tekst, het bekijken van een video of het luisteren naar een uitleg schrijft iedere student de sleutelbegrippen op. Wat zijn volgens hem termen, woorden of personen die onthouden dienen te worden. Wanneer de student de tekst heeft gelezen, de video heeft gezien of de uitleg heeft beluisterd kijkt hij nogmaals naar de woorden die hij heeft opgeschreven. Hij schrijft deze woorden nog een keer over, maar nu met de betekenis erbij. Zodra hij dit heeft gedaan wordt de klas in groepjes van ongeveer vier studenten verdeeld. De studenten wisselen met elkaar de woorden uit die zij hebben opgeschreven. Met elkaar dienen zij tot een woordenlijst te komen van maximaal vijftien woorden die de tekst, video of uitleg het beste samenvatten.

