

Zoek het even lekker zelf uit

Nico Schouws

‘Zoek het even lekker zelf uit’, zullen sommige ouders hebben gedacht toen hun kinderen thuiszaten in de periode van afstandsonderwijs. Je zit nu in de bovenbouw, dan kun je het toch zelf?

Dit boek bevat praktische opdrachten, ‘Huzzels’, om kinderen te helpen bij planningsvaardigheden. Het richt zich op begaafde kinderen, maar het is ook prima te gebruiken in groep 8, ter voorbereiding op het veel zelfstandiger leren en werken in het voortgezet onderwijs. De opdrachten zijn praktisch en bieden een duidelijke structuur. De kinderen leren om effectief en planmatig te werken, om hen goed te leren plannen en zo grip te houden op het eigen leerproces. Je kunt leerlingen er zelfstandig aan laten werken of in groepjes.

De praktijk heeft al bewezen dat kinderen zeer gemotiveerd zijn bij de uitvoering van de opdrachten

HUZZEL

De naam Huzzel ontstaat als je de beginletters van de zin ‘Zoek Het Even Lekker Zelf Uit’ door elkaar husselt. En dat ‘zoek het even lekker zelf uit’ kunnen leerlingen doen met vijftig uiteenlopende opdrachten als het ontwerpen van een doolhof, Japans rekenen en Caesarcodes maken.

Uit de inleiding van het boek: Kinderen die net iets meer aankunnen leren sneller. Ze doen dat het liefst door zelf te ontdekken, zelf te experimenteren, zelf

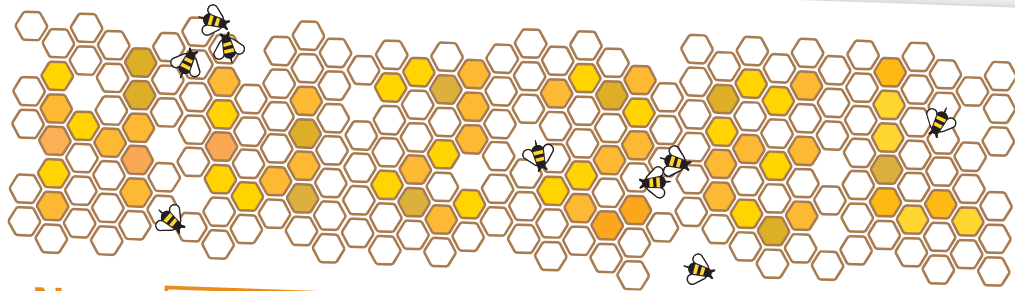
te onderzoeken, kortom: door zelf handelend bezig te zijn. Ze willen vaak graag direct aan de slag, zonder dat ze de opdrachten die ze krijgen goed lezen. Het is een beetje te vergelijken met het aanschaffen van een nieuw product. Veel mensen gaan het apparaat direct uitproberen als ze het uit de doos hebben gehaald en pas wanneer ze vastlopen pakken ze de handleiding erbij. Dat wil dit boek voorkomen, door het introduceren van de methode Huzzel. Huzzel wil de planningsvaardigheden van leerlingen in groep 7 en 8 die meer aankunnen te verbeteren, onder andere door de opdrachten in een aantal stappen aan te bieden:

- 1 Eerst de opdracht goed lezen en ook het werkblad doornemen.
- 2 Dan bedenken wat je precies moet doen.
- 3 Vervolgens opschrijven wat je moet doen (zodat de leerlingen laten zien dat ze de opdracht begrijpen en de leerkracht dat ook ziet).
- 4 Daarna noteren wat je bij de opdracht nodig hebt.
- 5 Tot slot de verschillende stappen beschrijven: Eerst doe ik ... dan
- 8 Zoek het even lekker zelf uit.

Pas als deze stappen gezet zijn, kan de leerling daadwerkelijk aan de slag met het uitvoeren van de opdracht/Huzzel. Huzzel is als ‘leren leren’.

LEREN LEREN

Kinderen die meer- en hoogbegaafd zijn, hoeven op de basisschool niet vaak te leren. Immers, alles kwam hen gewoon ‘aanwaaien’. In het voortgezet onderwijs komen ze er vaak achter dat dat niet



Naam:

- geel gemarkeerd** = ik ben met de opdracht bezig
- groen gemarkeerd** = opdracht is helemaal af (juf/meester heeft gecontroleerd)
- rood gemarkeerd** = de opdracht MOET deze week af zijn
- vakje met een rood kruis** = de opdracht is af



Huzzel	onderwerp	Huzzel	onderwerp
1 Toevierkant	<input type="checkbox"/> rekenen	26 Doolhof	<input type="checkbox"/> tekenen + rekenen
2 Rebus	<input type="checkbox"/> taal	27 Zonnestelsel	<input type="checkbox"/> natuur en techniek
3 Driedimensionaal	<input type="checkbox"/> tekenen + rekenen	28 Eins, twee, drie	<input type="checkbox"/> taal + computerwerk
4 Architect	<input type="checkbox"/> tekenen + rekenen	29 Grafiek	<input type="checkbox"/> rekenen
5 Elfje	<input type="checkbox"/> taal	30 Stroomdiagram	<input type="checkbox"/> computerwerk
6 Quiz	<input type="checkbox"/> taal + persoonlijke vaardigheden	31 Gebroken hart	<input type="checkbox"/> rekenen
7 Tangramkat	<input type="checkbox"/> knutselen	32 Prezi	<input type="checkbox"/> computerwerk + persoonlijke vaardigheden
8 Stamboom	<input type="checkbox"/> knutselen	33 Kahoot	<input type="checkbox"/> computerwerk + taal
9 Caesarcijfer	<input type="checkbox"/> taal	34 Un, deux, trois	<input type="checkbox"/> taal + computerwerk
10 Spiegelen	<input type="checkbox"/> tekenen	35 Olipapekrokovaar	<input type="checkbox"/> computerwerk + taal
11 Samenvatten	<input type="checkbox"/> taal	36 Rondje oppervlakte	<input type="checkbox"/> rekenen
12 Boekverslag	<input type="checkbox"/> taal	37 Halfje cola	<input type="checkbox"/> rekenen + knutselen
13 Tekstfoto	<input type="checkbox"/> computerwerk	38 Japans rekenen	<input type="checkbox"/> rekenen
14 Verjaardagskaart	<input type="checkbox"/> computerwerk	39 Illusie	<input type="checkbox"/> tekenen
15 Fotostripverhaal	<input type="checkbox"/> computerwerk	40 Verduistering	<input type="checkbox"/> tekenen + natuur en techniek
16 Sextant	<input type="checkbox"/> rekenen	41 Goede eigenschappen	<input type="checkbox"/> spel spelen + persoonlijke vaardigheden
17 Pi (π)	<input type="checkbox"/> rekenen	42 Flipperkast	<input type="checkbox"/> knutselen
18 Woordzoeker	<input type="checkbox"/> taal	43 Tongbreker	<input type="checkbox"/> taal
19 Wheels	<input type="checkbox"/> tekenen	44 Stop-motion	<input type="checkbox"/> computerwerk
20 Schateiland	<input type="checkbox"/> rekenen + tekenen	45 Mondriaan	<input type="checkbox"/> computerwerk
21 Ruimtefiguren	<input type="checkbox"/> rekenen	46 Pythagoras	<input type="checkbox"/> rekenen
22 Escher	<input type="checkbox"/> tekenen	47 Boekendoos	<input type="checkbox"/> taal + knutselen
23 Moodboard	<input type="checkbox"/> knutselen + persoonlijke vaardigheden	48 Soroban	<input type="checkbox"/> rekenen
24 Spelletje spelen	<input type="checkbox"/> taal + spel spelen	49 Dammen	<input type="checkbox"/> spel spelen
25 Spellenmaker	<input type="checkbox"/> knutselen + spel spelen	50 Lapbook	<input type="checkbox"/> taal + knutselen

meer gaat; dat die Franse woordjes er niet vanzelf in komen, maar dat je daar iets voor moet doen. Dat heet leren. En dat is lastig – en niet leuk. Daarom is het noodzakelijk dat de kinderen ‘leren leren’: dat ze eerst noteren wat ze moeten doen, wat ze nodig hebben, hoe ze het aanpakken – kortom: plannen. En dat plannen doen ze vooraf, zodat ze goed beslagen ten ijs komen. Wat daarbij heel belangrijk is, is dat de leerkracht de leerling niet laat zwemmen. De leerling heeft aansturing (instructie) nodig van de leerkracht: Je hebt de opdracht gelezen – Wat moet je doen, vertel – Lukt je dat? – Wat wil je nog weten? – Wat heb je nog nodig? – Waarmee moet ik je nog helpen?

De leerkracht is de bewaker van het geheel: hij of zij checkt of het wel lukt met de uitvoering en of de leerling de opdracht binnen de afgesproken tijd af heeft, en hij of zij geeft de leerling na afloop een beoordeling. Dit boek is een soort bronnenboek van lessen met een vaste structuur. De lessen zijn in maximaal drie weken te voltooien. De praktijk heeft al bewezen dat de kinderen zeer gemotiveerd zijn bij de uitvoering van de opdrachten. En die motivatie is weer heel belangrijk om dat ‘leren leren’ en het leren plannen je eigen te maken. Elke nieuwe les geeft weer een aanzet om goed te leren plannen.

ZELF AAN DE SLAG

In de lijst met Huzzels zoekt de leerkracht een passende Huzzel. De leerling gaat vervolgens aan de slag met de opdracht en vult een Werkplanformulier in. De leerling beschrijft op het Werkplan-

Elke nieuwe les geeft weer een aanzet om goed te leren plannen

formulier onder andere wat de opdracht inhoudt, wat hij nodig heeft, hoe hij dat moet aanpakken en op welk moment hij eraan zal werken. Na maximaal drie weken moet de opdracht af zijn, en beoordeelt de leerling eerst zelf zijn werk aan de hand van vragen op het formulier. Ten slotte evalueert de leerling samen met de leerkracht de opdracht, en wordt er bekeken of er verbeterpunten zijn.

Naast dat in het boek antwoorden op de opdrachten staan en werkbladen, kunnen deze ook gedownload worden via www.zoekhetevenlekerzelfuit.nl. Op deze website is ook een Werkplanformulier te downloaden. Een boek met Huzzels voor groep 5 en 6 is zelfs al in voorbereiding. Een welkome aanvulling als je als leerkracht (of ouder) net even iets meer nodig hebt!

Zoek het even lekker zelf uit, Harrie Meinen, uitgeverij Boom, 25,95



Werkblad Huzzel 1 Tovervierkant

1 Hoe maak je een tovervierkant?
Zoek op internet op hoe je een tovervierkant moet maken.

2 Tovervierkant 3 x 3

- Na opstellen in elke richting steeds hetzelfde getal.
- Lees de tip bij beschrijving Huzzel 1 nog eens goed door.
- Welk getal staat in het midden?
- Welk antwoord krijg je steeds als je een rij optelt?
- Maak drie verschillende tovervierkanten.

3 Tovervierkant 4 x 4 en tovervierkant 5 x 5
Maak ook een tovervierkant van 16 hokjes (4 x 4) met de getallen 1 tot en met 16. Leg uit (schrijf op) hoe het werkt.

En 5 x 5, hoe werkt dat dan? Schrijf maar op!