

Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
2. Kidspiration in de praktijk	6
2.1. Kidspiration: wat kunt u er mee?	6
2.2. Kidspiration in uw groep, stelt u zich eens voor	7
2.3. Kennismaken met Kidspiration	9
2.3.1. Voorbeeld leerlingopdracht BreinKaart: diersoorten	9
2.3.2. Voorbeeld leerlingenwerkstuk over pandaberen	12
3. Kidspiration en Structureel Coöperatief Leren, Meervoudige Intelligentie	16
3.1. Structureel Coöperatief Leren	16
3.2. Meervoudige Intelligentie (MI)	18
3.3. Onze werkwijze: het boek, digitale opdrachten en opdrachtkaarten	19
3.4. Kidspiration: licenties, computers en digitaal schoolbord	20
4. Kidspiration en didactische structuren	22
4.1. BreinKaart en Kidspiration	22
4.1.1. BreinKaart aan de computer	22
4.1.2. BreinKaart aan een digitaal schoolbord	23
4.1.3. Suggesties voor verdere activiteiten	24
4.2. Tweetal Coach en Kidspiration	25
4.2.1. Tweetal Coach aan de computer	25
4.2.2. Suggesties voor verdere activiteiten	26
4.3. TafelRondje en Kidspiration	27
4.3.1. TafelRondje aan de computer	27
4.3.2. TafelRondje aan een digitaal schoolbord	28
4.3.3. Suggesties voor verdere activiteiten	28
4.4. Zoek De Valse en Kidspiration	29
4.4.1. Zoek De Valse aan een digitaal schoolbord	29
4.4.2. Suggesties voor verdere activiteiten	30
5. Overzichten van Kidspiration opdrachten	31
5.1. Algemeen overzicht van Kidspiration opdrachten met opdrachtomschrijving	31
5.2. Kidspiration opdrachten: Didactische structuren en organisatie	37
5.3. Kidspiration opdrachten: domeinen (Structureel Cooperatief Leren) en intelligenties (Meervoudige Intelligentie)	38
5.4. Kidspiration opdrachten: overzicht per jaargroep	39
6. Visueel Leren en Superschema's	40
6.1. Breinvriendelijk Leren	40
6.2. Visueel Leren en visuele gereedschappen	42
6.3. Superschema's	43
6.3.1. Superschema's voor creatief denken	43
6.3.2. Superschema's voor denkvaardigheden	44
6.3.3. Superschema's en Meervoudige Intelligentie	46
6.3.4. Superschema's voor Structureel Coöperatief Leren	47
Literatuur	48
Bijlage 1. CD-ROM Kidspiration Interactief	49

Leerlingen zullen in de high-technology maatschappij van nu en straks, meer en meer de competenties en vaardigheden dienen te bezitten die hen in staat stellen om zich flexibel aan te passen aan wisselende sociale contexten. Kortom, goed en efficiënt kunnen samenwerken.

Het is echter niet alleen belangrijk dat ze goed met anderen kunnen samenwerken. Ook denkvaardigheden en communicatievaardigheden zijn nodig om succesvol deel te kunnen nemen aan bijvoorbeeld snel wisselende projectteams en heterogene werkteams. Coöperatief teamwerk, digitale interactie en communicatie zullen de werkomgeving van de toekomst karakteriseren. Het is dan ook nodig dat het onderwijs meer en meer coöperatieve interactie bevat. Hiermee bereiden we onze leerlingen voor op de toekomst.

Dit boek is als volgt opgebouwd. In hoofdstuk 2 maakt u kennis met Kidspiration. Er wordt een praktisch en helder beeld geschetst van de wijze waarop Kidspiration in het onderwijs kan worden ingezet, bij voorkeur gecombineerd met de principes van Structureel Coöperatief Leren maar ook met eigentijdse presentatiemedia als het digitale schoolbord. Aan de hand van enkele opdrachten maakt u zelf kennis met Kidspiration en krijgt u een goed beeld van de wijze waarop uw leerlingen hiermee aan de slag kunnen.

Daarna wordt in hoofdstuk drie Kidspiration gekoppeld aan de principes van Structureel Coöperatief Leren en Meervoudige Intelligentie. Het concept van Meervoudige Intelligentie houdt in dat mensen op acht manieren intelligent kunnen zijn. Iedere persoon ontwikkelt zich in een aantal van deze intelligenties sterker dan in andere. Met behulp van didactische werkvormen kan direct worden ingespeeld op de verschillen in het intelligentieprofiel van leerlingen. Deze didactische werkvormen doen een beroep op verschillende intelligenties of combinaties van intelligenties.

In hoofdstuk vier worden de digitale opdrachten met Kidspiration gekoppeld aan een aantal bekende didactische structuren van Structureel Coöperatief Leren en Meervoudige Intelligentie. Hiervoor worden op de bijgeleverde CD-ROM twintig digitale Kidspiration opdrachten aangereikt. Bij elke digitale Kidspiration opdracht is een leerlingkaart en leraarkaart opgenomen waarin stap voor stap wordt uitgelegd hoe u de interactie tussen uw leerlingen structureert met behulp van didactische werkvormen. Verder wordt per opdracht precies aangegeven op welke intelligenties de opdrachten een beroep doen (Meervoudige Intelligentie) en op welke domeinen van Structureel Coöperatief Leren.

Dit boek is primair bedoeld voor leraren die willen werken met Kidspiration en enigszins bekend zijn met de werkwijze van Meervoudige Intelligentie en Structureel Coöperatief Leren.

Leraren die hier nog geen ervaring mee hebben kunnen toch aan de slag met de digitale Superschema's en opdrachtkaarten en maken op die manier kennis met de toepassing van Structureel Coöperatief Leren en Meervoudige Intelligentie.



1. Inleiding

De samenleving verandert snel. Informatie wordt meer en meer digitaal én meer visueel aan leerlingen aangeboden. Bijvoorbeeld via televisie, foto, video en vooral via het internet. Leerlingen ontwikkelen hiermee een sterk visueel waarnemingsvermogen en zijn in staat om in een razendsnel tempo visuele informatie op te nemen. In ons onderwijs kunnen we deze sterk ontwikkelde denkvaardigheden nog beter benutten dan nu. Door leerlingen hun denkpatronen, oplossingsstrategieën en verworven kennis visueel te laten vastleggen en te laten presenteren. Dan sluiten we in ons onderwijs naadloos aan bij de talenten van de kinderen van nu.



Dit boek gaat daarom over visueel leren en het gebruik van digitale Superschema's om dit denken en leren te ondersteunen. Deze digitale Superschema's zijn afkomstig van Kidspiration. Kidspiration is een educatief computerprogramma waarmee leerlingen op eenvoudige wijze grafische diagrammen (zoals woordspinnen) kunnen samenstellen met behulp van illustraties, tekst, internetlinks en gesproken woord.

Er is veel onderzoek gedaan naar de effecten van het werken met visuele gereedschappen, ook wel digitale Superschema's of organizers genoemd. De resultaten hiervan wijzen uit dat leerlingen hieruit een aanzienlijke leerwinst kunnen halen (Marzano, 2007). Ze leren om met Kidspiration hun gedachten en ideeën om te zetten naar visuele schematische voorstellingen. Op die manier maken ze zichtbaar wat er in hun hoofd omgaat. Werken met digitale Superschema's maakt verschillende manieren van denken mogelijk, bijvoorbeeld ordenen, samenvatten, vergelijken, analyseren, evalueren, deel- geheel relaties en breinstormen.

In dit boek wordt speciale aandacht besteed aan de wijze waarop u met digitale Superschema's van Kidspiration en bijbehorende opdrachtkaarten, een hoger leerrendement voor de leerlingen kunt bereiken. Leerlingen werken met uitgekende opdrachten die ze geheel zelfstandig, alleen, in twee- en zelfs in viertallen, kunnen uitvoeren. Bovendien worden de digitale Kidspiration opdrachten gecombineerd met de werkwijze van Structureel Coöperatief Leren en Meervoudige Intelligentie.