



Leren

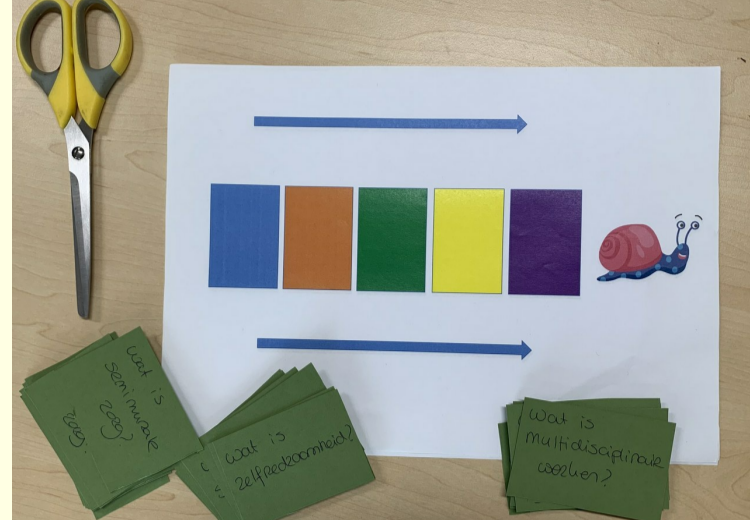
Leren is het proces van het verwerven van nieuwe inzichten, kennis, gedragingen, vaardigheden, waarden, houdingen en voorkeuren.

Leren doen we allemaal en iedere dag. We leren omdat iets willen weten, vanuit verwondering, omdat we nieuwsgierig zijn. We leren omdat we lezen, omdat we spelen. We leren omdat we wel moeten en we leren zonder dat we ons daar zo bewust van zijn.

In deze nieuwsbrief staat leren, huiswerk en vaardigheden eigen maken centraal. Opnieuw met informatie en praktische lessen en werkvormen voor direct gebruik in de klas.

Lucy Reijnen
13 oktober 2024

- [Slakkenspel](#)
- [Leren tegen wil en dank](#)
- [Huiswerk onzin !?!](#)
- [Vaardigheden eigen maken](#)
- [Spellen](#)
- [Workshops](#)



Slakkenspel

Een leuke en effectieve manier om leerstof te leren. Het werkt omdat actief omgaan met de lesstof (vanuit de lerende én vanuit de docent gezien) uitlokt tot actieve verwerking. Het passieve leren – een gevulde emmer met kennis over iemand uitstorten – werkt niet effectief en beklijft niet.

Het 'Slakken spel' zet aan het denken over de te leren lesstof voor degene die tijdens het spel aan de beurt is maar ook juist de rest van de spelers. Ter voorbereiding op een toets of om met elkaar in gesprek gaan rondom een casus.

Naar: Slakkenspel

Leren tegen wil en dank

Op het moment dat je een nieuwe telefoon (wasmachine, bordspel, Ikea-kast) koopt wil je weten hoe het werkt. Het uitproberen van een nieuw recept (patroon, werkwijze, wandelroute) zorgt ervoor dat je leert. Het bezoeken van een museum (bioscoop, festival, theater) vergroot je referentiekader. Het lezen van de krant (boek, gebruiksaanwijzing, blog) verbreedt je horizon. Dat is allemaal leren. Leren is veranderen, ontwikkelen, groeien, ervaren, nadenken. Leren is ook kennis en vaardigheden opdoen. We leren overal en altijd.

En ja, we leren ook op school.

Op school worden kennis en vaardigheden aangereikt en word je, als student/leerling, geacht je die eigen te maken. Niet zozeer leren uit nieuwsgierigheid of verwondering. Niet omdat er de wil is te willen weten hoe iets zit of hoe iets werkt. Kennis en vaardigheden worden doorgegeven omdat dat nu eenmaal in het curriculum staat.

Niet voor niet is motivatie soms een probleem. Maar toch: jongeren willen ook heel graag iets leren. Juist in de puberteit en adolescentie ontstaat een grote drang om zelfstandig te zijn, te experimenteren en om de wereld te ontdekken.

Het aanreiken van kennis kan ook de nieuwsgierigheid prikkelen en tot meer verwondering leiden. Leren is niet alleen maar leuk. Er is vaak inspanning voor nodig en oefening. Maar iets kennen en kunnen is juist fijn wanneer je er hard voor gewerkt hebt.

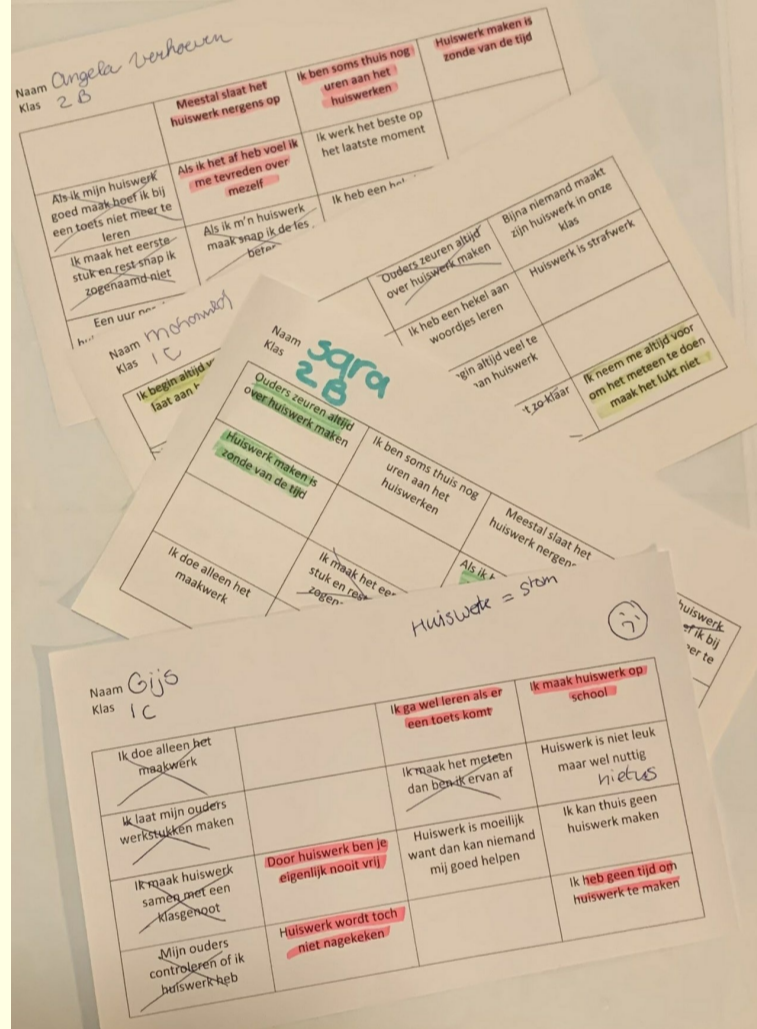
Iets kennen en kunnen zou de beloning moeten zijn en niet een cijfer of beoordeling...

Huiswerk onzin !?!

Huiswerk maken gaat bij de start van het schooljaar goed maar dan komt er vaak de klad in. Het opgeven van huiswerk heeft voordelen en nadelen. Wat is de zin of onzin van huiswerk?

Heb het eens met leerlingen over huiswerk maken met deze huiswerkbingo. Door het spelen van de bingo krijgen leerlingen/studenten zicht op hoe klasgenoten tegen huiswerk maken aankijken. Ook krijg jij als docent/mentor zicht op hoe leerlingen/studenten denken over huiswerk en hoe ze ermee omgaan.

Laat leerlingen/studenten de kaarten inleveren. Hierdoor kun je later in de (mentor)gesprek huiswerk maken bespreken en mogelijk tot nieuwe/andere afspraken komen.



Naar: Huiswerk onzin!?!

Vaardigheden eigen maken



Samenwerkingsvaardigheden, luisteren, geconcentreerd werken... Steeds vaker wordt benadrukt hoe belangrijk het is dat leerlingen/studenten deze vaardigheden bezitten.

Maar vragen we weleens aan leerlingen/studenten zelf hoe dit soort vaardigheden aangeleerd kunnen worden?

Met deze werkvorm gaan leerlingen/studenten in groepjes bedenken hoe een vaardigheid geleerd kan worden, welke stapjes daarvoor gezet kunnen worden en wie of wat daarbij kan helpen.

Naar: vaardigheden eigen maken

Workshops



Het handelen in de praktijk krijgt vorm door je ervaring, je kennis en je vaardigheden en je inzichten. Het delen hiervan met anderen, het vormen van een eigen visie helpt wanneer je in ingewikkelde situaties beslissingen moet nemen.

Inhoud:

- Theoretische inzichten en actuele ontwikkelingen rondom pesten en de preventie daarvan worden verbonden met de praktijk van alledag
- Ontdekken (her)kennen van eigen en anderzins (voor)oordelen
- Met behulp van werkvormen op een laagdrempelige manier het gesprek aangaan
- Tools voor gebruik in de eigen praktijk
- Het geven van een aanzet tot visievorming
- Met van elkaar te leren
- De methodiek heeft een gedegen theoretische onderbouwing

De training kan ook worden aangeboden als een train-de-trainer.

Spellen

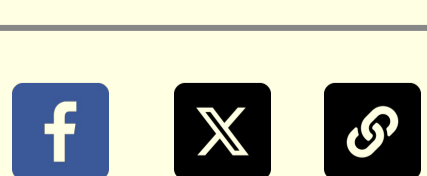


Kieresoë is een platform voor kennisdeling. Vooral gericht op sociale veiligheid en visievorming waarbij het accent ligt op hoe een groep een positieve groep wordt.

Er zijn hiervoor ook spellenpakketten ontwikkeld en uitgebracht. Bij voorbeeld:

'Complimentenmemory' dat bestaat uit een kaarten-set waarmee gebouwd kan worden aan een positief pedagogisch klimaat en een prettige sfeer in een groep. Het bestaat uit kaarten met daarop positieve eigenschappen en vaardigheden. Meer info: Klik [HIER](#)

GroepsGedoe 2.0 is gericht op preventie die te maken heeft met de sociale veiligheid in de groep. Het zet leerlingen/studenten aan het denken over hoe ze invloed kunnen hebben en wat ze kunnen doen. De stellingen gaan over pesten, grensoverschrijdend gedrag, over sexting. Meer info: Klik [HIER](#)



Facebook Twitter Website

Deze e-mail is verstuurd aan [{{email}}](#). • Als u geen nieuwsbrief meer wilt ontvangen, kunt u zich [hier afmelden](#). • Voor een goede ontvangst voegt u info@kieresoë.nl toe aan uw adresboek.

