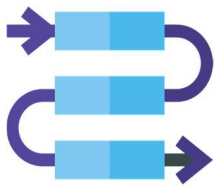


Algemene instructie

Leerproces bewijzen



Algemene informatie

Leren betekent dat er iets blijvend veranderd is in je denken en doen. Als je wilt bewijzen dat je iets hebt geleerd, zul je moeten kunnen aangeven wat je beginsituatie was, waar je nu staat en hoe je daar bent gekomen.

Voordat je een vorm kiest waarmee je je leerproces bewijst, is het belangrijk dat je opschrijft wat je leerdoelen waren, hoe je deze hebt bereikt en wat daarvan het resultaat is.

Vervolgens kies je voor een geschikte vorm waarmee je kunt bewijzen wat je hebt geleerd. In de succescriteria zie je welke aspecten aan bod moeten komen bij het bewijzen van je leerproces.

Tip: neem de reflecties van je leerproces op in een portfolio per vak. Zo krijg je voor elk vak goed zicht op je groei. Neem ook de verzamelde bewijzen op in je portfolio.

Tip: maak gebruik van je klasgenoten en je docent door tussentijds om feedback te vragen, zodat je je bewijs kunt verbeteren.

Met leerdoelen beschrijf je wat je wilt leren. Leerdoelen kun je stellen voor een vak waarbij je dingen te weten komt of waarbij je leert hoe je iets moet doen. Je kunt ook persoonlijke leerdoelen stellen, bijvoorbeeld dat je wilt leren doorzetten als iets moeilijk is, dat je wilt leren samenwerken, dat je je beter wilt leren concentreren, dat je wilt leren plannen, enzovoort.

Er zijn verschillende manieren om iets te leren. Je kunt bijvoorbeeld leren door een uitleg en daarna te oefenen, door iets te maken, door veel te lezen, door samen met anderen te praten of iets te maken.

Bepaal welke strategieën je nodig hebt om je leerdoelen te bereiken. Bepaal of je dat alleen wilt doen of samen.

- Je beschrijft je beginsituatie: wat waren je **leerdoelen** voordat je aan het leerproces begon?
- Je beschrijft je **leerstrategieën**: hoe heb je je doelen bereikt?
- Je beschrijft het resultaat: wat weet je nu, kun je nu of waarover ben je echt anders gaan denken?
- Je kiest een vorm waarmee je dit leerproces in beeld kunt brengen met behulp van de kaartjes op deze waaier.
- Je overlegt met je docent. Als je een 'go' krijgt, kun je beginnen.



Leerdoelen



Algemene informatie

Leerstrategieën



Algemene informatie

- Er zijn vakspecifieke leerdoelen beschreven: wat wil je straks beter weten, kunnen of begrijpen?
- Er zijn persoonlijke leerdoelen beschreven: wat wil je als mens leren (denk aan doorzetten, samenwerken, communiceren, plannen, concentreren, reflecteren, enzovoort).
- Je hebt gekozen voor een passende manier waarop je gaat bewijzen dat je de leerdoelen hebt behaald.
- De strategie past bij het leerdoel (als je iets wilt kunnen, zul je bijvoorbeeld moeten oefenen).
- Je kunt duidelijk beschrijven wat deze strategieën je hebben opgeleverd (of juist niet hebben opgeleverd).



Portfolio



Digitaal
Alleen

☆☆☆☆☆

Maximale werktijd: doorlopend proces gedurende een jaar.

In een portfolio wordt je leerproces zichtbaar. Je verzamelt je gemaakte werk en reflecteert op je leerproces. Het is een bewijs van je kennis en vaardigheden.

- Het portfolio is digitaal gemaakt.
- Voor verschillende vakken is een menu-item aangemaakt.
- Bij de vakken is gemaakt werk zichtbaar.
- Er is een reflectie opgenomen op het leerproces: wat heb je geleerd, welke overtuigingen heb je opgedaan, op welke manier is je denken veranderd, wat kun je nu beter?
- Het portfolio maakt persoonlijke groei zichtbaar.



Toetsvormen

Vorm Presentatie



Alleen of samen

Moeilijkheidsgraad



Maximale werktijd:
2 uur.

Tips

Bepaal vooraf wat het onderwerp en de hoofdgedachte van je presentatie is. Verzamel ideeën en structureer deze door per deelonderwerp een dia aan te maken. Gebruik steekwoorden en beperk het aantal woorden per dia. Gebruik ondersteunende afbeeldingen. Oefen je presentatie of neem hem op. Voor het opnemen kun je een PechaKucha-vorm gebruiken.

Tools die je kunt gebruiken: Powerpoint, Nearpod, LessonUp, Prezi, Google presentaties, enz.

Succescriteria/leerresultaat

- Het onderwerp is duidelijk.
- De deelonderwerpen ondersteunen de hoofdgedachte.
- De dia's zijn overzichtelijk (weinig tekst, ondersteunende afbeeldingen).
- De spreker heeft inhoudelijk iets toe te voegen aan de dia's.
- Er wordt overtuigend bewijs geleverd van wat is geleerd.



Verslag



Papier of digitaal
Alleen of samen



Maximale werktijd:
4 uur.

Een verslag kun je gebruiken om kennis aan te tonen.

Er zijn verschillende verslagvormen die elk een eigen indeling kennen.

In een wetenschappelijk verslag staat vervolgens in de inleiding de theorie die ten grondslag ligt aan het onderzoek. Daarna wordt aan elk onderdeel een hoofdstuk gewijd: het doel en de onderzoeksvraag, de hypothese, de werkwijze, de resultaten en de discussie.

In een theoretisch verslag staat in de inleiding waar het verslag over gaat. Daarna wordt aan elk deelonderwerp een hoofdstuk gewijd. In het slot staat een conclusie of samenvatting.

Elke verslagvorm heeft een titelpagina, inhoudsopgave en literatuurlijst.

Besteed aandacht aan de opmaak. Gebruik 'stijlen' (in Word) voor de kopjes zodat je een automatische inhoudsopgave kunt genereren.

- Het verslag heeft een voorblad met een afbeelding, een titel, je naam, de datum en het vak waarvoor je het verslag schrijft.
- Er is een inhoudsopgave.
- Er is een inleiding, kern en een slot. De inhoud daarvan is passend bij de verslagvorm.
- Het taalgebruik is formeel.
- De bronvermelding is opgenomen volgens de APA-richtlijnen.
- De spelling en formulering is correct.
- Het verslag ziet er verzorgd uit.



TV-uitzending



Digitaal
Alleen of samen



Maximale werktijd:
5 uur.

Bepaal het onderwerp van de TV-uitzending. Bedenk wat je de kijker wilt leren over dat onderwerp.

Verzamel ideeën over hoe je je boodschap kunt overbrengen: vertellen, uitbeelden, interview met iemand, beeldverslag. Maak je gebruik van een voice-over of kom je zelf in beeld om het onderwerp toe te lichten? Orden de ideeën in een scènebeschrijving. Bedenk vanuit welk cameraperspectief je wilt filmen.

Bedenk hoe je de overgangen tussen scènes wilt laten verlopen.

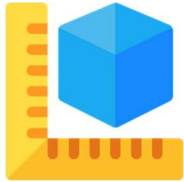
Film de scènes. Monteer de film.

Bedenk dat het gaat om het overbrengen van informatie. Besteed dus niet al je tijd en energie aan de vorm.

- De kijker heeft na het kijken van de film iets opgestoken over het onderwerp.
- De informatie is logisch geordend.
- De beelden ondersteunen het verhaal.



3D-symbool



Digitaal, bouwen
Alleen

☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

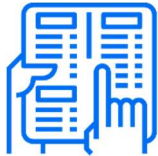
Bedenk welk leerproces je wilt bewijzen.
Stel vast welk vorm het beste jouw leerproces symboliseert (bijvoorbeeld: een berg symboliseert een moeilijk leerproces waar je tegenop zag).

Je kunt verschillende materialen gebruiken om het symbool te maken: je kunt het 3D-printen, kleien, van papier-maché maken, enzovoort.

- De vorm (het symbool) waarmee je je leerproces verbeeldt is goed gekozen.
- Je kunt verklaren hoe het symbool het leerproces verbeeldt.
- De productie is zorgvuldig uitgevoerd.



Menu



Papier
Alleen

☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Bepaal het onderwerp. Het moet gaan over een leerproces dat verschillende 'ingrediënten' bevat.
Bepaal welke ingrediënten ervoor gezorgd hebben dat jouw leerproces een succes was. Bedenk hoe je die ingrediënten gaat ordenen in een voorgerecht (wat was in het begin van je leerproces nodig), een hoofdgerecht (wat was nodig tijdens het leerproces) en het nagerecht (waarmee is je leerproces succesvol afgesloten).

Besteed aandacht aan de opmaak.

- De indeling van voor-, hoofd- en nagerecht geeft duidelijk weer volgens welke fasen het leerproces is verlopen en wat daarvoor nodig is geweest.
- Het menu ziet er verzorgd uit.
- De opmaak is gebalanceerd.



Bordspel



Bouwen
Alleen of samen

☆☆☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Kies een bestaand bordspel dat gebruikt kan worden om over het door jou gekozen onderwerp iets te leren.
Bedenk welke aanpassingen je moet doen om het spel leerzaam te maken.

Voorbeelden: mens-erger-je-niet kun je gebruiken om elementen met een vergelijkbare elektronenconfiguratie bijeen te laten brengen, Party & Co kun je gebruiken om begrippen te leren, enzovoort.

- Het leerdoel van het spel is duidelijk.
- De spelregels zijn duidelijk.
- Het spel is met behulp van de spelregels door anderen te spelen.



Verhaal



Papier of digitaal
Alleen of samen

☆☆☆☆☆

Maximale werktijd:
5 uur.

Een fictief verhaal waarin dat wat je geleerd hebt wordt verwerkt, vraagt creativiteit en inventiviteit.
Bedenk eerst wat het leerproces is dat je hebt doorlopen. Bedenk vervolgens een genre waaraan je dat kunt koppelen. Wordt het een detective, reisverslag, historisch verhaal, fantasy- of heldenverhaal? Bedenk dan welke hoofdpersonen een rol spelen, wat hun karakters zijn, in welke omgeving het verhaal zich afspeelt en hoe het plot zich ontwikkelt. Schrijf dan je verhaal. Wees zo beeldend mogelijk.

- Het verhaal heeft een duidelijk genre.
- De personages zijn treffend omschreven.
- Het taalgebruik is beeldend: je ziet als lezer de omgeving voor je en wordt 'meegezogen' in het verhaal.
- Het is duidelijk welke leeropbrengst de schrijver in het verhaal heeft verwerkt.



Apparaat



Bouwen
Alleen of samen

☆☆☆☆☆

Maximale werktijd:
6 uur.

Bij sommige vakken kun je een apparaat maken als gevolg van wat je hebt geleerd. Denk bijvoorbeeld aan het bouwen van je eigen computer of het programmeren van een Arduino.

- Het apparaat maakt zichtbaar wat de maker heeft geleerd.
- Het is zorgvuldig gebouwd.



Speelgoed



Bouwen
Alleen of samen

☆☆☆☆

Maximale werktijd:
5 uur.

Heb je iets geleerd wat gesymboliseerd kan worden met speelgoed?

Bedenk welk bestaand materiaal je kunt gebruiken. Bedenk hiervoor een nieuw uiterlijk.

Je kunt denken aan poppen die een periode in de geschiedenis markeren of mindstorms die geprogrammeerd wordt om een Rubiks Kubus op te lossen.

- Het speelgoed heeft een duidelijke relatie met de leerstof.
- Je kunt deze relatie toelichten waarmee je bewijst boven de stof te staan.



Game ontwerpen



Digitaal of analoog
Alleen of samen

☆☆☆☆☆

Maximale werktijd:
8 uur.

Met een serious game kun je het anderen makkelijker maken om de lesstof te leren. Zo maak je leren interessant en leuk. Bedenk welke quest in je game moet worden gevolgd, welke karakters er zijn, of er verschillende levels zijn en hoe punten verdiend kunnen worden. Kies een tool waarmee je de game kunt maken. Laat een ander de game spelen om te controleren of het werkt en pas zo nodig je game aan.

- De game is speelbaar door anderen.
- De leerstof is op een goede, leerzame manier verwerkt.



Billboard



Papier of digitaal
Alleen of samen

☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Een billboard is een grote reclameposter, zoals je bij bushokjes of langs de weg ziet. Bedenk voor welke leerstof jij reclame gaat maken. Bedenk een pakkende slogan. Kies mooie beelden om de slogan te ondersteunen. Maak je ontwerp.

- De slogan past bij de leerstof, is origineel en krachtig.
- De afbeeldingen ondersteunen de slogan.
- De billboard is wervend.



Infographic



Papier of digitaal
Alleen of samen

☆☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

Een infographic is een schematische weergave van informatie met tekst en beeld. Bepaal welke vorm je kiest, bijvoorbeeld een stroomschema, cirkeldiagram of mindmap. Kies of je een digitaal tool gebruikt of op papier werkt. Zorg dat je het verband tussen verschillende onderdelen van de lesstof duidelijk weergeeft.

- De infographic is een complete weergave van de lesstof.
- Het verband tussen verschillende onderdelen van de lesstof is duidelijk.
- De infographic is goed leesbaar.



Hulppakket



Knutselen
Alleen of samen

☆☆☆☆

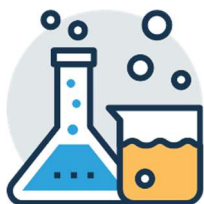
Maximale werktijd:
3 uur.

Een hulppakket kan verschillende vormen hebben. Het gaat om een pakket met hulpmiddelen die het behalen van een bepaald leerdoel makkelijker maken. Denk goed na over de hulp die je iemand zou kunnen bieden. Zorg dat je hulppakket aansluit bij wat klasgenoten die deze leerstof moeilijk vinden, nodig hebben.

- Het hulppakket bestaat uit minimaal drie hulpmiddelen.
- De hulpmiddelen kunnen ingezet worden om een bepaald leerdoel te bereiken.
- Er is een handleiding gemaakt die duidelijk maakt waarvoor en hoe het hulppakket gebruikt moet worden.



Experiment



Alleen of samen

☆☆☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Toon met een experiment aan dat je de lesstof beheerst. Bedenk vooraf welke spullen je nodig hebt. Denk ook na over mogelijke risico's. Bij gevaarlijke experimenten heb je toezicht nodig. Overleg met je docent hoe en wanneer je het experiment uit gaat voeren.

- De benodigdheden voor het experiment staan op tijd klaar.
- De juiste hoeveelheden zijn beschikbaar.
- Er zijn veiligheidsmaatregelen genomen.
- Het experiment wordt volgens het juiste protocol uitgevoerd.



Brief



Papier of digitaal
Alleen



Maximale werktijd:
2 uur.

Bepaal wie je een brief gaat sturen en wat het onderwerp en de hoofdgedachte van je brief is. Schrijf in de inleiding waarom je de brief stuurt. Gebruik per deelonderwerp een alinea. Sluit de brief op passende wijze af. Verzekert je ervan dat je de juiste conventies voor de opmaak gebruikt. Controleer de formulering en spelling.

- De brief heeft een inleiding, kern en slot.
- In de inleiding staat de aanleiding voor het schrijven van de brief.
- In de kern staan de mededelingen.
- In het slot staat een afsluiting (samenvatting of conclusie).
- Het taalgebruik is formeel.
- De kernbegrippen waarover bewijs wordt geleverd (vakspecifieke begrippen) worden op een goede manier gebruikt.
- De spelling en formulering is correct.
- De conventies voor de opmaak zijn juist toegepast.



Debat



Interpersoonlijk
Samen



Maximale werktijd:
2 uur.

Bedenk een controversiële stelling. Bepaal wie argumenten voor en wie argumenten tegen gaat verdedigen. Stel een voorzitter aan. Bepaal de spelregels van het debat: hoeveel spreektijd krijgen de voor- en tegenstanders en hoeveel rondes worden doorlopen?

- De stelling is controversieel, het is mogelijk voor of tegen te zijn.
- De argumenten worden onderbouwd met feiten. Het taalgebruik is beeldend en concreet.
- Er wordt goed naar elkaar geluisterd.



Wiki



Digitaal
Alleen of samen



Maximale werktijd:
2 uur.

Een Wiki is een website waar kennis verzameld wordt over een bepaald onderwerp. Je maakt een eigen Wiki op een eigen website. Bedenk het onderwerp van je Wiki. Verzamel zoveel mogelijk informatie over het onderwerp. Orden de informatie in een logische volgorde. Gebruik hyperlinks bij lastige begrippen, waarmee nadere informatie kan worden gevonden

- De informatie is helder en overzichtelijk weergegeven.
- De hyperlinks geven aanvullende informatie over deelonderwerpen of moeilijke begrippen.
- De hyperlinks openen in een nieuw venster.



Mindmap



Papier of digitaal
Alleen



Maximale werktijd:
1 uur.

Bepaal het onderwerp van je mindmap. Zet deze in het midden. Bepaal de deelonderwerpen. Plaats deze rondom het onderwerp. Zet bij elk deelonderwerp voorbeelden of nadere uitleg.

- De mindmap bestaat uit drie niveaus: onderwerp, deelonderwerp en toelichting.
- Het onderwerp is volledig uitgewerkt.
- De mindmap geeft de door jou opgedane kennis overzichtelijk weer.



Machine



Bouwen
Alleen of samen



Maximale werktijd:
4 uur.

Met het bouwen van een 'machine' kun je bepaalde leerprincipes over mechanica, wiskunde of natuurkunde overdragen. Daarmee maak je die principes voor anderen begrijpelijk. Regel de benodigde materialen en bouw de machine.

Suggesties: Je kunt bijvoorbeeld denken aan een radarsysteem dat actie= (-)reactie aantoonst of een apparaat dat de invloed van magnetische velden op een object zichtbaar maakt of kinetische energie aantoonst.

- De machine toont de geleerde kennis aan.
- Het maakt een leerprincipe zichtbaar.
- De machine werkt.



Toespraak



Interpersoonlijk
Alleen



Maximale werktijd:
2 uur.

Bepaal het onderwerp van je toespraak en het doel (overtuigen, informeren, amuseren, activeren). Stel ook de hoofdgedachte vast. Bedenk welke deelonderwerpen je wilt bespreken. Afhankelijk van je doel, kies je voor een bepaalde opbouw en taalgebruik. Denk er daarbij aan dat je de inhoud begrijpelijk moet maken voor je publiek. Gebruik anekdotes, metaforen of afbeeldingen om je verhaal te verduidelijken.

- Het onderwerp van de toespraak is duidelijk.
- De toespraak heeft een duidelijke opbouw.
- De informatie is duidelijk en to-the-point.
- De vaktaal wordt goed toegepast.



Website



Digitaal
Alleen of samen



Maximale werktijd:
3 uur.

Bedenk of je de toespraak live wilt doen of dat je hem filmt (denk aan Tedtalk).

Bepaal wat het hoofdonderwerp van de website wordt. Welke subpagina's kun je maken? Verzamel informatie over de deelonderwerpen en verwerk deze op de verschillende pagina's. Combineer tekst, filmpjes en afbeeldingen.

Tip: gratis websites kun je maken met Google sites, Webnode, Weebly, enzovoort.

- De website kent een homepage waarop duidelijk te zien is waar de site over gaat.
- De website heeft ten minste drie subpagina's.
- Afbeeldingen en/of filmpjes ondersteunen de tekst.
- De website helpt anderen om kennis te vergaren over het gekozen onderwerp.



Tijdbalk



Papier of digitaal
Alleen of samen



Maximale werktijd:
3 uur.

Met een tijdbalk kun je kennis over de geschiedenis van een onderwerp inzichtelijk maken.

Bedenk over welke periode en welk(e) onderwerp(en) je tijdbalk gaat. Bedenk met welk jaartal of gebeurtenis je de tijdbalk laat beginnen en eindigen. Bepaal een schaal waarop je de tussenliggende jaartallen en gebeurtenissen kunt plaatsen. Geef informatie kort en bondig weer en gebruik waar mogelijk ondersteunende afbeeldingen.

Tip: een tijdbalk kun je maken met Smartart in Powerpoint, in Excel of online met bijvoorbeeld www.timerime.com.

- De tijdbalk kent een begin en een eind.
- De tijdbalk is overzichtelijk.
- De tijdbalk bevat informatie over gebeurtenissen.
- De informatie wordt ondersteund met afbeeldingen.
- Tussen de gebeurtenissen en verschijnselen worden verbanden gelegd (hiermee maak je de tijdbalk complexer).



Superheld



Papier, digitaal, knutselen
Alleen of samen



Maximale werktijd:
2 uur.

Bepaal welke missie jouw superheld heeft en maak een duidelijke koppeling met het onderwerp en de leerdoelen.

Verzin een naam voor je superheld en bedenk welke superkrachten geschikt zijn. Zorg ook voor een vijand die de held op de proef stelt.

Teken je superheld en de vijand en geef met trefwoorden aan wat er zich tussen hen afspeelt.

- De superheld heeft ten minste drie (3) superkrachten.
- De superheld heeft een vijand met ten minste twee (2) superkrachten (hiermee maak je de taak complexer).
- De missie van de superheld heeft een relatie met jouw leerdoel(en).
- De relatie tussen de superheld en de vijand is duidelijk weergegeven.
- De superheld wint als gevolg van het behalen van de leerdoelen.



Rechtszaak



Interpersoonlijk
Samen

☆☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Kies voor de rechtszaak een onderwerp waarover 'recht' moet worden gesproken. Er moet sprake zijn van een geschil. Over dat geschil moet de waarheid boven tafel komen. Denk bijvoorbeeld aan een onderwerp waarover onduidelijkheid is over wat waar is of niet. Maak een taakverdeling. Bereid voor wie er wat gaat zeggen.

- Er is een rechter.
- Er is een aanklagende partij.
- Er is een verdedigende partij.
- Er wordt een vonnis uitgesproken door de rechter.
- De rechter begeleidt de gesprekken.
- Het oordeel geeft duidelijkheid over het geleerde onderwerp.



Tutorial



Digitaal
Alleen of samen

☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Met een tutorial draag je kennis over met behulp van voorbeelden of een uitleg van te volgen stappen om een bepaald vraagstuk op te lossen.

Bedenk hoe je de kennis over kunt dragen. Bedenk of je een stappenplan kunt maken waarmee bepaalde vraagstukken kunnen worden opgelost. Geef voorbeelden ter verduidelijking.



- De tutorial is helder geschreven.
- De te nemen stappen zijn goed uitgelegd.

Vlog



Digitaal
Alleen of samen

☆☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

Een vlog is een soort dagboek in beeld. Je gebruikt het om je leerproces bij een bepaald vak in beeld te brengen en hierop te reflecteren.

Je kunt jezelf filmen als je aan het leren bent of je kunt een boodschap inspreken. Mogelijk zijn er beelden die je verhaal kunnen ondersteunen.

Bedenk of je achtergrondmuziek, een greenscreen wilt gebruiken of bijvoorbeeld een interview wilt houden (hiermee maak je de taak complexer).

Gebruik je telefoon of een camera om de uitzending op te nemen. Als je verschillende camerastanden gebruikt, houdt je het beeld interessant. Bewerk en monteer de beelden.



- De video duurt tussen de een en drie minuten.
- Het onderwerp van de video is duidelijk.
- De video geeft een goed beeld van het geleerde bij een vak.

Quiz



Papier of digitaal
Alleen

☆

Maximale werktijd:
1 uur.

Bedenk wat voor quiz je wil maken. Verzamel informatie en maak de vragen. Bedenk vragen voor verschillende onderwerpen en bepaal of je bijvoorbeeld categorieën wil maken. Als je meerkeuzevragen gebruikt, is het belangrijk dat je foute antwoorden aannemelijk zijn.

Tools die je kunt gebruiken zijn Kahoot, Socrative, Google Forms, Questbase, enzovoort.

- De quiz bestaat uit minimaal acht (8) vragen.
- De vragen gaan over een of meerdere leerdoelen.
- In het geval van meerkeuzevragen zijn realistische foute antwoorden verzonnen.



Audiotour/Subtlemob



Digitaal
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

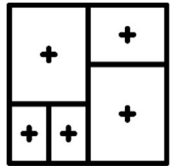
Maak een audiotour voor een bezoek aan een echt of fictief museum. Vertel de luisteraar beeldend wat hij/zij ziet en geef achtergrondinformatie.

Een complexere variant van een audiotour is een subtlemob. Je maakt mp3 instructies voor verschillende mensen die met elkaar in een gemeenschappelijke publieke ruimte staan. Elk van hen krijgt instructies. Ze weten van elkaar niet wat deze instructies zijn. Zo neem je iedereen mee in een door jou geregisseerd verhaal. Het doel van het verhaal is het uitbeelden van een bepaald onderwerp waarover je hebt geleerd, bijvoorbeeld bij geschiedenis of levensbeschouwing.

- De audiotour of subtlemob duurt minimaal drie minuten.
- De audiotour of subtlemob kent een duidelijk onderwerp.
- Het onderwerp wordt duidelijk uitgelegd.
- De luisteraar wordt meegenomen in het verhaal.
- Gebruik je telefoon en je oortjes met microfoon om de audiotour op te nemen.



Collage



Papier of digitaal
Alleen of samen

☆

Maximale werktijd:
1 uur.

Een collage is een kunstvorm waarbij je met verschillende beelden een idee tot uiting brengt. Bepaal het onderwerp van je collage. Verzamel afbeeldingen die passen bij wat je hebt geleerd. Plak deze op een A3.

Je kunt een collage ook digitaal maken, bijvoorbeeld met <https://www.collage.nl/> of <https://www.myposter.nl/foto-collage-maker>.



- De collage bestaat uit minimaal zes afbeeldingen.
- De afbeeldingen sluiten aan op het geleerde onderwerp.

Puzzel



Papier, knutselen
Alleen of samen

☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Maak of zoek meerdere afbeeldingen die samen bij een onderwerp horen waarover je hebt geleerd. Plak de afbeeldingen op stevig karton. Zorg dat je ook een voorbeeldafbeelding behoudt die de puzzelaar kan gebruiken om de puzzel in elkaar te zetten. Tekent met potlood hoe de puzzelstukjes uitgesneden gaan worden. Snijd deze uit. Zorg voor minimaal 20 puzzelstukjes.



- De puzzel bestaat uit minstens twintig stukken.
- De puzzel is op te lossen met behulp van een voorbeeldafbeelding.
- Het totaalplaatje geeft een goed beeld van het geleerde onderwerp.

Audio/podcast



Digitaal
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

Bepaal wat het onderwerp en de context van de podcast is. Waar wil je over vertellen? Verzamel en verwerk informatie.

Schrijf een script dat je tijdens het opnemen kunt gebruiken. Zorg ervoor dat je een begin, midden en een einde hebt. Bedenk ook of je bijvoorbeeld achtergrondmuziek of interviews wilt gebruiken.

Gebruik je telefoon en je oortjes met microfoon om de podcast op te nemen.

- De podcast duurt minimaal vijf minuten.
- De podcast geeft goede informatie over het onderwerp.
- Na het beluisteren van de podcast heeft de luisteraar dezelfde kennis opgedaan als de maker.



Strip(boek)



Papier, knutselen
Alleen of samen

☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Met een stripverhaal kun je een bepaalde gebeurtenis uit de geschiedenis verbeelden of een ontdekking van bepaalde kennis.

Verzin welke personen een rol spelen, wat hun karakters zijn, in welke omgeving het verhaal zich afspeelt en hoe het plot zich ontwikkelt.

Maak een grove schets van je verhaal en zorg voor duidelijke tekstballonnetjes en bijschriften.

- De strip bestaat uit minimaal zes plaatjes.
- De strip heeft een begin, midden en een einde.
- De strip laat een ontwikkeling zien van iets of iemand.
- De strip maakt duidelijk wat je hebt geleerd.



Folder



Papier of digitaal
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale werktijd:
2 uur.

Bepaal het onderwerp van de folder. Bepaal het publiek en het doel van de folder. Moet de folder informatief, educatief of overtuigend zijn?

Gebruik A4 of A3 om een proefexemplaar te maken. Bedenk waar je afbeeldingen en tekst gaat plaatsnemen. Zoek informatie, herschrijf het in je eigen woorden en zoek passende afbeeldingen.

Naast een papieren folder, kun je ook een digitale folder maken, bijvoorbeeld met <https://www.flipsnack.com/nl/digital-brochure> of <https://issuu.com/>.



- De folder is opvouwbaar.
- De folder bestaat uit minimaal drie (3) pagina's.
- De folder bevat zowel tekst als afbeeldingen.
- De folder is informatief, educatief of overtuigend.
- De folder bevat inhoudelijke componenten met betrekking tot het geleerde onderwerp.

Interview



Interpersoonlijk
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale werktijd:
3 uur.

Vorbereiding:

Stel vast wat het onderwerp is.

Bepaal de deelonderwerpen waarover je informatie wilt hebben.

Bedenk open vragen over het onderwerp en de deelonderwerpen.

Tijdens het interview:

Vraag naar feiten en meningen.

Vraag door met vervolgvragen.

Bepaal hoe je het interview gaat afnemen. Doe je dat schriftelijk, neem je het op of ga je het filmen? Vraag bij een echt interview altijd toestemming aan de persoon die je interviewt. Is het een fictief interview: dan bedenk je zelf de antwoorden.

- Het onderwerp en de deelonderwerpen zijn duidelijk herkenbaar in de vragen.
- Er zijn open vragen gesteld (vragen die niet simpel met ja/nee zijn te beantwoorden).
- Er is gevraagd naar feiten en meningen.
- Er is goed doorgevraagd op deelonderwerpen, door bijvoorbeeld naar een toelichting of uitleg te vragen.
- Bij een fictief interview zijn de antwoorden aannemelijk vanuit het personage dat is 'geïnterviewd'.



Boek maken



Papier of digitaal
Alleen

☆☆☆☆

Maximale tijdsduur:
10 uur

Je kunt een informatief of fictief boek maken. In een informatief boek geef je alle informatie die je hebt geleerd over een onderwerp op een overzichtelijke manier weer. Denk bijvoorbeeld aan een encyclopedie of een historisch naslagwerk. In een fictief boek kun je de hoofdpersonen laten leren wat jij ook hebt geleerd op een spannende manier.

Een boek neemt veel tijd in beslag, dus is het verstandig dit te kiezen als je hiermee voor meerdere vakken je leren zichtbaar kunt maken.

Als je je boek digitaal wilt maken, kun je gebruik maken van tools als <https://www.flipsnack.com/nl/> of een online PDF-bestand.

- Het boek bevat ten minste een voorkant en een achterkant.
- Het boek heeft een titel.
- Het boek heeft bevat informatie of een fictief verhaal.
- In het geval van een fictief boek, zijn de personages zo omschreven dat duidelijk wordt wat hun karakter is en welke relatie ze hebben.
- Het boek is een weergave van het geleerde.



Rap, zang, gedicht



Digitaal of interpersoonlijk
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale tijdsduur:
2 uur

Stel het onderwerp vast en verzin enkele thema's die je in je rap, lied of gedicht wil behandelen. Verzamel en verwerk informatie om te gebruiken in je tekst.

Ga op zoek naar geschikte muziek waarop je een rap of lied kunt schrijven.

Zoek naar vormen van beeldspraak en gebruik stijlfiguren. Besteed aandacht aan het ritme van de zinnen.

Tip: zorg dat de zinnen evenveel lettergrepen bevatten, waarmee het past op de maat van de muziek.

- De rap, zang of voordracht duurt ten minste twee (2) minuten.
- De rap, zang of voordracht bestaat uit meerdere coupletten.
- De rap of zang kent een refrein dat de coupletten verbindt.
- De rap, zang of het gedicht gaat over de essentie van het geleerde onderwerp en draagt kennis over aan de luisteraar.



Toneelstuk



Interpersoonlijk
Samen

☆☆☆☆

Maximale tijdsduur:
5 uur

Schrijf een script voor een toneelstuk waarin je met je tekst kennis overdraagt over een onderwerp.

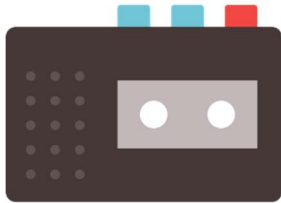
Bedenk hoeveel verschillende rollen je nodig hebt en welke karakters de personages hebben. Bedenk de dialogen waarbij je ervoor zorgt dat het taalgebruik past bij de personages.

Het toneelstuk hoeft niet opgevoerd te worden, maar het script moet wel uitvoerbaar zijn.

- Het script beschrijft een toneelstuk dat ten minste vijf (5) minuten kan duren.
- Het toneelstuk kent een duidelijk plot.
- Het plot sluit aan bij je leerproces.
- De verschillende rollen passen goed bij het verhaal.
- De dialogen dragen de kennis over het onderwerp over.



Radionieuws



Digitaal
Alleen of samen

☆☆☆

Maximale tijdsduur:
3 uur

Bepaal wat het onderwerp is waarover je een nieuwsuitzending maakt.

Verzamel informatie en verwerk deze in een nieuwsitem. Schrijf een script dat je tijdens het opnemen kunt gebruiken. Zorg ervoor dat je in korte tijd duidelijk kunt maken waar het nieuws over gaat.

Bedenk of je radiojingles, achtergrondmuziek of bijvoorbeeld een interview wilt gebruiken (hiermee maak je de taak complexer), maar besteed hier niet te veel tijd aan.

- Het radionieuws duurt ten minste drie (3) minuten.
- Het nieuws wordt duidelijk voorgelezen.
- De informatie die gegeven wordt, is volledig en beschrijft het geleerde onderwerp goed.

Gebruik je telefoon en je oortjes met microfoon om de uitzending op te nemen.



Schilderij of tekening



Tekenen
Alleen

☆

Maximale tijdsduur:
2 uur

Bedenk wat je met je schilderij of tekening wilt uitbeelden. Maak een grove schets van je idee voor het schilderij of tekening.

Bedenk nu welke spullen je verder nodig hebt om je tekening of schilderij af te maken. Denk bijvoorbeeld aan verf, kleurpotloden, houtskool, papier, enzovoorts.

Werk je tekening verder uit.

- Het schilderij of de tekening beeldt duidelijk het onderwerp uit..
- Het schilderij of de tekening heeft een titel.



Krantenartikel



Papier of digitaal
Alleen

☆☆☆

Maximale tijdsduur:
2 uur

Verzin welk onderwerp je in het krantenartikel wilt beschrijven. Bepaal wat het doel is en wat de hoofdgedachte en de deelonderwerpen zijn.

Bedenk wie je lezerspubliek is en pas je taalgebruik hierop aan.

Zorg dat je zinnen goed geformuleerd zijn en inhoudelijk passen bij je doel en hoofdgedachte.

Zorg ook voor een duidelijke structuur in je tekst. Een tip daarvoor is om eerst de kernzinnen te formuleren en pas later de uitwijding en voorbeelden toe te voegen.

- Het artikel heeft tenminste drie alinea's.
- De krantenkop past goed bij het artikel.
- Het artikel heeft een passende afbeelding.
- De schrijfstijl van het artikel past bij het gekozen publiek.
- Het artikel is interessant om te lezen.
- Het taalgebruik boeit de lezer.



Rollenspel



Interpersoonlijk
Samen



Maximale tijdsduur:
2 uur

Een rollenspel is een manier om bepaalde vaardigheden te oefenen, zoals bijvoorbeeld het leren overtuigen van een gesprekspartner. Bij een rollenspel is er een instructeur die van tevoren zijn rol voorbereidt. De deelnemer die de vaardigheid moet leren, neemt deel als zichzelf. Hij/zij krijgt van tevoren aanwijzingen over de te leren vaardigheid en krijgt de gelegenheid deze te oefenen met behulp van de instructeur.

Bepaal voor welke vaardigheid je een rollenspel maakt. Doe dit in overleg met klasgenoten die deze vaardigheid willen leren.

Formuleer aanwijzingen voor de lerende in de vorm van tips. Beschrijf je eigen rol als instructeur.

Beschrijf de situatie waarin het rollenspel zich afspeelt.

- De rol van de instructeur is duidelijk omschreven.
- De aanwijzingen voor de lerende zijn duidelijk beschreven.
- De situatie waarin de lerende de vaardigheden oefent, is duidelijk omschreven.
- Het rollenspel is uitvoerbaar.
- Het rollenspel is geschikt om een vaardigheid te oefenen.

