






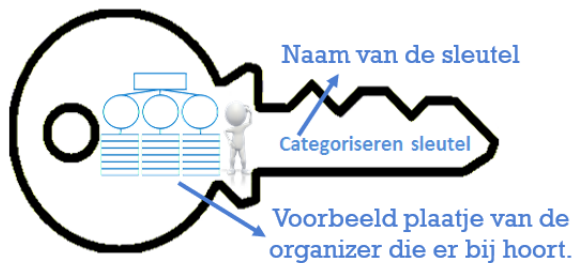
## Hogere Orde Denkvaardigheden + Graphic Organizers = Denksleutels

Een 'denksleutel' is een sleutel met een specifieke denkvraag erin opgenomen.

*Er zijn 35 sleutels in totaal:*

-  15 analytische denksleutels
-  5 kritische denksleutels
-  15 creatieve denksleutels

*Opbouw van een analytische & kritische denksleutel:*



De vijftien creatieve denksleutels hebben geen graphic organizers. Die denksleutels gebruik je tijdens het brainstormen om op zo veel mogelijk, super gekke, gevarieerde ideeën te komen vol fantasie en rijk aan detail.

## Vragen en opdrachten bedenken met behulp van denksleutels

Gebruik de denksleutels tijdens je onderzoek of project. Bedenk vragen en opdrachten bij de sleutels. Bij elke analytische en kritische denksleutel hoort een graphic organizer. Het is dus de bedoeling dat je de vragen bij de denksleutels in een graphic organizer beantwoordt.

In deze les leer je hoe je met gemak analytische, kritische en creatieve denkvragen en -opdrachten bedenkt bij de denksleutels. Hierin maken we onderscheid tussen analytische & kritische denkvragen/-opdrachten en de creatieve denkvragen.

### Een analytische of kritische denkvraag of denkopdracht

*Denksleutel – vraag/opdracht – graphic organizer – criteria voor succes*

Een goede denksleutel-vraag bestaat uit:

1. De denksleutel
2. De vraag
3. De graphic organizer die bij de sleutel hoort
4. De criteria voor succes



Je hebt een onderwerp gekozen waar je meer over wilt leren. Misschien voor een werkstuk of spreekbeurt of voor een project etc. Je hebt je al flink in het onderwerp verdiept, je hebt al nieuwe dingen geleerd en je hebt een beeld van wat het onderwerp inhoudt. Dan wordt het nu tijd voor 'de verdieping'. Je gaat nu 'dieper' op het onderwerp in. Hiervoor gebruik je de analytische en kritische denksleutels.

*Je ontwerpt je eigen opdrachten en vragen voor je onderzoek in vier stappen:*

1. Kies een denksleutel.
2. Bekijk de graphic organizer die er bij hoort, lees de voorbeeld vragen en opdrachten, bedenk een vraag of opdracht.
3. Teken of ontwerp de graphic organizer die bij de sleutel hoort en vul in wat je al weet.
4. Bedenk wanneer je de opdracht goed hebt uitgevoerd of wanneer de vraag volledig is beantwoord. Hiervoor formuleer je de 'criteria voor succes' bij je opdracht of vraag. Gebruik de generieke criteria die bij de denksleutel beschreven staan als inspiratie.



**1 Categoriseren-Sleutel**  
Deel de informatie of een onderwerp op in verschillende categorieën. Stel vragen per categorie of zoek per onderdeel naar informatie.

*Voorbeelden:*

- 2**
- Uit welke onderdelen bestaat... ?
  - Hoe zou je.. kunnen opdelen in..?
  - Welke delen maken samen ... ?
  - Hoe zou je deze informatie kunnen opdelen in categorieën?

**4**  
**Criteria voor Succes**

**Categoriseren Sleutel:**

- Minimaal [...] categorieën bij het onderwerp/thema
- Minimaal [...] vragen of feiten of ideeën per categorie
- Feitelijk juiste informatie
- Netjes en overzichtelijk eindresultaat