

Professor Steen en zijn vriendjes onderzoeken de wereld.





Welkom in het BloomBos

Ga met je jonge leerlingen aan de slag met alle verschillende stadia van Bloom's taxonomie. Met de materialen en lesideeën in dit boekje kun je van leren een echt avontuur maken! Je kinderen maken kennis met Professor Steen en zijn zes dierenvriendjes, elk met unieke kwaliteiten.

Die kwaliteiten maken ze perfecte vertegenwoordigers voor elke denkvaardigheid in de taxonomie. Zij zullen je kinderen uitdagen om hogere orde denken en verbeeldingskracht te gebruiken bij al hun leren.

Tips voor gebruik

In dit boek vind je een schat aan materialen en ideeën om te gebruiken in je klas.

Print de dierenpagina's en hang ze aan de muur, of gebruik ze in een presentatie om discussies op gang te brengen. De dierenpagina's kun je printen voor hoekenwerk: elk dier krijgt een plek waar leerlingen (samen) werken aan activiteiten. De BloomBos Actie Werkwoorden zijn handig voor het bedenken van activiteiten, het schrijven van

evaluatieschema's en leerbeoordelingen en meer.

De blanco werkbladen zijn voor docenten om niveau-specifieke vragen te stellen of activiteiten te noteren.

Leerlingen gebruiken de mindmap-werkbladen voor het maken van plannen en kunnen hier hun ideeën kwijt.

Een Leven Lang Lekker Leren!

Hier zie je Professor Steen en zijn vriendjes



Ollie de Olifant - Onthouden



Onthouden betekent denken aan iets dat je eerder hebt gehoord of gezien. Dat je iets bewaart in je gedachten voor later.

Bijvoorbeeld als je onthoudt dat je je boeken mee naar school moet nemen. Of dat je er voor zorgt dat je de bus niet mist.

Wat moet je allemaal onthouden op school? En wanneer je thuis bent?

Wat kan ik mij herinneren?

Ollie de Olifant - Onthouden



Wat helpt mij Onthouden?

- Maak een lijstje
- Herhaal het vaak
- Verzin een liedje of rijm
- Verzin een geheugensteuntje
- Maak studiekaarten
- Teken een schets
- Schrijf enkele aanwijzingen
- Maak een plattegrond
- Schrijf in een dagboek
- Schrijf steekwoorden op
- Maak een mindmap
- Vraag iemand om me te helpen

Wat kan ik mij herinneren?

Borre de Beer - Begrijpen



Ik vind het leuk
om uit te leggen
wat iets betekent

Bij **Begrijpen** snap je de betekenis van iets. Je kent het doel van iets en dit kun je snel aan iemand anders vertellen.

Bijvoorbeeld als je weet waarom je je handen moet wassen of waarom je voorzichtig moet zijn bij het oversteken van een drukke straat. *Wanneer heb je ooit iets moeten uitleggen aan iemand? Wanneer liet je aan iemand zien dat je iets begreep?*

Hoe kan ik uitleggen wat het betekent?

Borre de Beer - Begrijpen



Wat kan ik doen om te Begrijpen?

- Schrijf een samenvatting
- Teken een diagram
- Beantwoord een vraag
- Maak een grafiek of tekening
- Leg het aan iemand anders uit
- Praat erover met een partner
- Maak een quiz
- Schrijf een instructie
- Vat het samen in pictogrammen
- Vertel het in eigen woorden

Hoe kan ik uitleggen wat het betekent?

Elena de Ezel - Toepassen



Ik vraag me vaak
af hoe je dingen
kunt gebruiken

Bij **Toepassen** snap je hoe je iets kunt gebruiken. Dit kan een ding zijn maar het kan ook iets wat je weet zijn. *Bijvoorbeeld* als je wat je weet gebruikt om een probleem op te lossen. Dan ben je wat je hebt geleerd aan het toepassen in een nieuwe situatie. *Hoe pas je dingen toe in je dagelijkse leven en op school tijdens het leren?*

Op welke manier is het bruikbaar?

Elena de Ezel - Toepassen



Wat kan ik doen om toe te passen?

Schrijf in een dagboek

Gebruik software

Speel spel

Interview iemand

Maak een model

Leerstrategie gebruiken

Maak een verandering

Bedenk andere gebruiksmodelijkheden

Gebruik kennis

Verzin toepassingen

Op welke manier is het bruikbaar?

Saartje Schildpad - Analyseren



Ik ben dol op
puzzeltjes en
nieuwe dingen
leren

Bij **Analyseren** kijk je naar iets en zoek je uit hoe het werkt. Het betekent alle manieren zien waarop iets bij elkaar past en alle stukjes die er deel van uitmaken herkennen. *Bijvoorbeeld* als je een puzzel maakt maar ook als je bedenkt hoe je iets gaat tekenen of wat je kunt gaan doen in het speelkwartier.

Wanneer analyseer je tijdens het werken aan schoolprojecten, of als je thuis iets moet bedenken?

Welke delen maken het geheel?

Saartje Schildpad - Analyseren



Wat kan ik doen om te analyseren?

- Doe een enquête of een poll
- Herken verschillende kenmerken
- Koppel dingen aan elkaar
- Vind patronen
- Breek het in kleinere stukjes
- Organiseer dingen in verschillende groepen
- Maak een diagram of model
- Zoek overeenkomsten & verschillen
- Beschrijf de stappen in een cyclus
- Maak een stappenplan
- Zet in een tijdlijn
- Bepaal de juiste volgorde

Welke delen maken het geheel?

Walter de Wijze Uil - Evalueren



Ik denk vaak
diep na over wat
ik ergens van
vind

Evalueren is een oordeel vellen over iets door te kijken naar de sterke en zwakke punten. Of je het weet of niet, je evalueert dingen elke dag; soms snel, en ook soms bewuster en dieper. *Bijvoorbeeld* wanneer je bepaalt wat je op je brood doet of welke nieuwe lego-set je voor je verjaardag vraagt. *Wanneer evalueer je je nog meer iets terwijl je werkt aan je schoolwerk, of op andere momenten in het dagelijks leven?*

Wat zijn de sterke en zwakke punten?

Walter de Wijze Uil - Evalueren



Wat kan ik doen om te Evalueren?

Bedenk voor- en nadelen

Bedenk argumenten voor of tegen iets

Organiseer een debat

Geef je mening over een film of een boek

Denk na over iets dat gebeurt

Kom met een overtuigende uitspraak

Beoordeel iets

Maak een keuze

Voer een experiment uit

Bedenk wanneer iets goed is

Benoem wat moet verbeteren

Bepaal de beste keuze

Wat zijn de sterke en zwakke punten?

Aapje Akos - Creëren



Creëren betekent iets origineels en unieks maken. Jij creëert wanneer je tekent, bouwt of schrijft. Je creëert bij alles wat je doet om met jouw talenten en verbeeldingskracht 'iets' uit 'niets' voort te brengen. *Bedenk hoe dit van toepassing is op je schoolwerk en hobby's? Wanneer heb je iets gecreëerd waar je echt trots op was? Waarom was het belangrijk voor je?*

Wat kan ik maken of verzinnen?

Aapje Akos - Creëren



Wat kan ik doen om te Creëren?

- Bouw een model of diorama
- Een lied schrijven en opnemen
- Zet een toneelstuk of een scène op
- Schrijf een verhaal of gedicht
- Maak een blog of videoblog
- Presenteer een werkende oplossing voor een probleem
- Maak een film
- Maak een schilderij of fotocollage
- Maak een prentenboek
- Verzin iets nieuws

Wat kan ik maken of verzinnen?

Bloom's Actie Werkwoorden

Onthouden

Definiëren
Beschrijven
Dupliceren
Googelen
Markeren
Identificeren
Etiketteren
Luisteren
Vermelden
Lokaliseren
Herinneren
Benoemen
Nummeren
Citeren
Reciteren
Herkennen
Opnemen
Navertellen
Herhalen
Ophalen
Zoeken
Selecteren
Vertellen
Visualiseren

Begrijpen

Snappen
Uitleggen
Reageren
Contrasteren
Converteren
Demonstreren
Beschrijven
Bespreken
Ontdekken
Onderscheiden
Schatten
Uitdrukken
Generaliseren
Groeperen
Identificeren
Afleiden
Parafaseren
Voorspellen
Samenvatten
Taggen
Tweeten

Toepassen

Berekenen
Uitvoeren
Veranderen
In kaart brengen
Kiezen
Verzamelen
Voltoeien
Demonstreren
Bepalen
Weergeven
onderzoeken
Uitvoeren
Uitleggen
Implementeren
Interviewen
Bewerken
Experimenteren
Hacken
Bedienen
Spelen
Presenteren
Schetsen
Uploaden
Gebruik maken
van

Analyseren

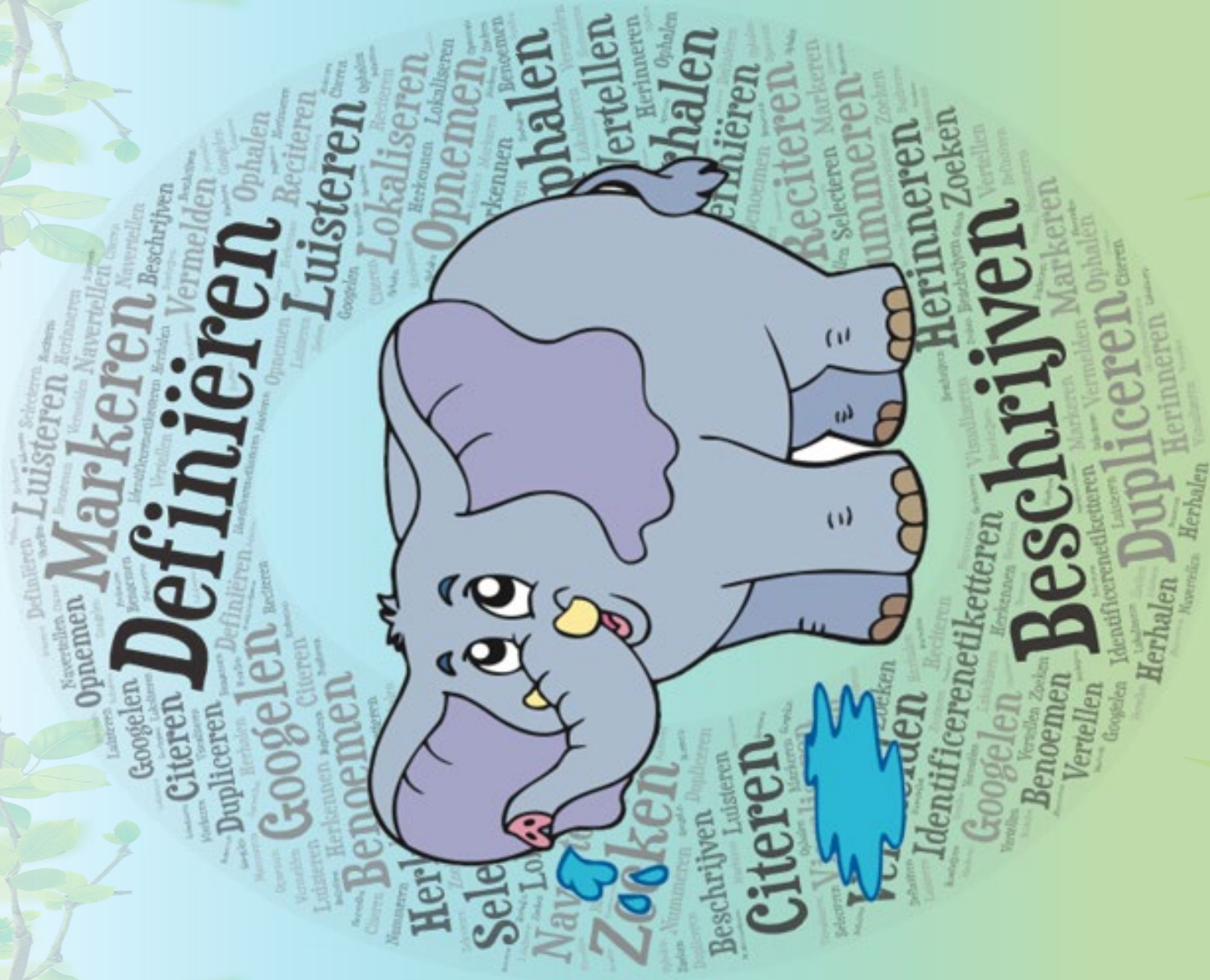
Berekenen
Categoriseren
Classificeren
Vergelijken
Contrasteren
Correleren
Afleiden
Differentiëren
Discrimineren
Opdelen
Onderscheiden
Schatten
Uitleggen
Illustreeren
Afleiden
Integreren
Koppelen
Mind mappen
Organiseren
Schetsen
Plannen
Prioriteiten
stellen
Scheiden
Structureren

Evalueren

Argumenteren
Beoordelen
Controleren
Bekritisieren
Reageren
Overwegen
Overtuigen
Kritiek geven
Debatteren
Verdedigen
Detecteren
Experimenteren
Oordelen
Rechtvaardigen
Meten
Modereren
Toezicht houden
Aanbevelen
Reflecteren
Herkaderen
Reviewen
Scoren
Ondersteunen
Valideren

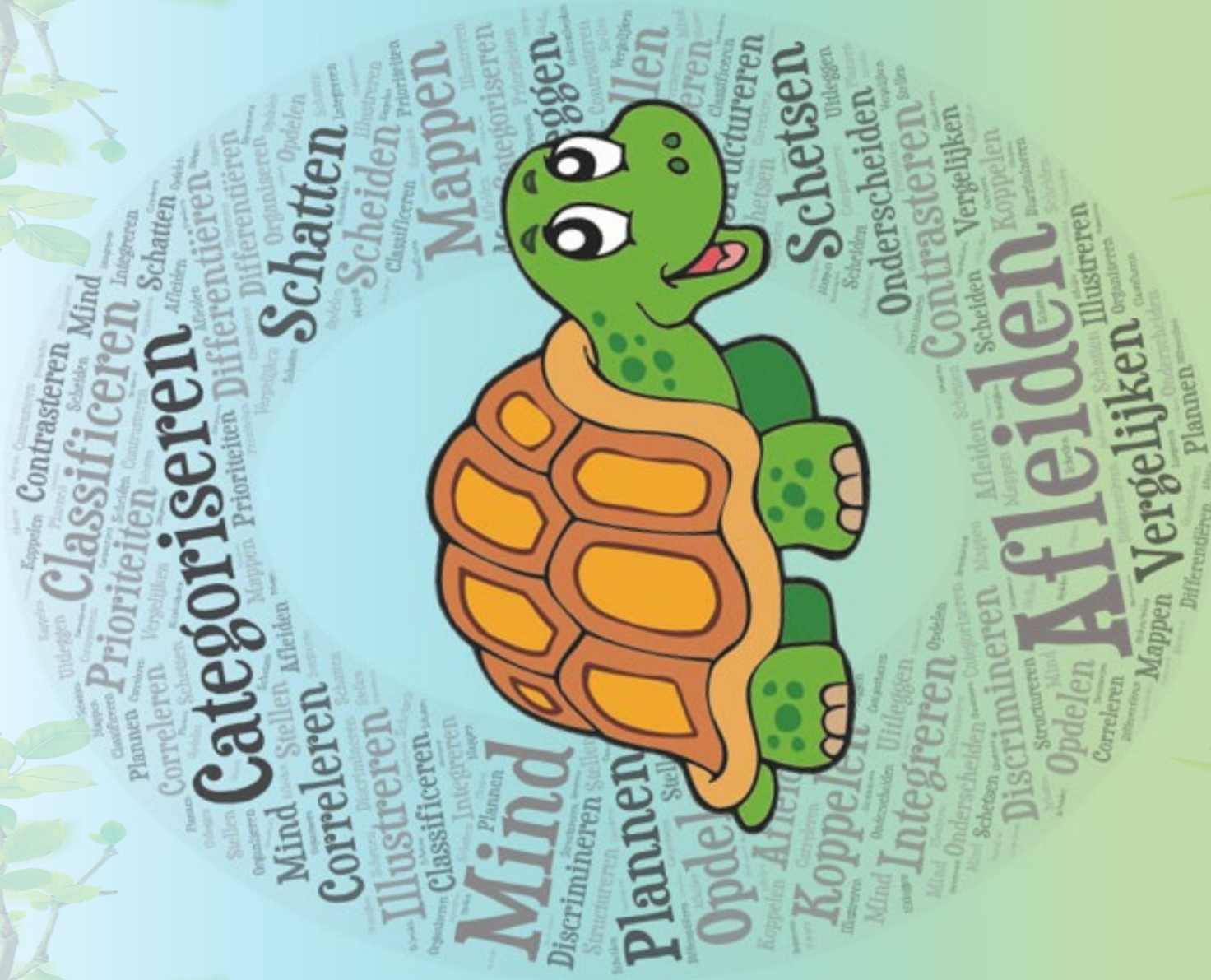
Creëren

Aanpassen
Animeren
Bloggen
Bouwen
Componeren
Construeren
Ontwerpen
Ontwikkelen
Regisseren
Filmen
Formuleren
Uitvinden
Mixer/remixer
Wijzigen
Podcasting
Producersen
Programmeren
Publiceren
Rollenspelen
Simuleren
Oplossen
Structureren
Videobloggen
Website bouwen
Schrijven



Ontthouden

Ollie de Olifant



Analysieren

Saartje Schildpad



Analyseren

Saartje Schildpad

Bloom's Activiteiten Planblad

Hogere Orde Denkopdracht:

Opdracht-check:

- Welke vaardigheden ontwikkelen de leerlingen met deze activiteit?
- Hoe ziet het werken aan die vaardigheden er uit? Hoe begeleid je leerlingen in het ontwikkelen van die vaardigheden?
- Op welke manier is de leerinhoud relevant voor de leerlingen? Wat brengt 'het geleerde' de leerling?
- Wat maakt de opdracht interessant en betekenisvol voor de leerlingen?
- Wanneer is de opdracht volledig en correct uitgevoerd? Welke eisen stel je aan het resultaat? Hoe communiceer je dit met de leerlingen?



Bloom's Activiteiten Planblad

Doelen Vaardigheden:



- ...
- ...
- ...
- ...

Doelen Leerinhouden:

- ...
- ...
- ...
- ...



Criteria voor Succes:

- ...
- ...
- ...
- ...
- ...



Bloom's Activiteiten Planblad

Bepaal op welke manier de leerlingen onthouden, begrijpen, toepassen, analyseren, evalueren en creëren tijdens het werken aan de opdracht. Bedenk ook hoe dit zichtbaar is.



Creëren



Evalueren



Analyseren



Toepassen



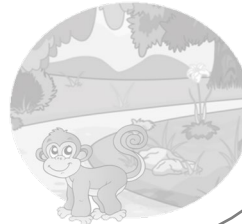
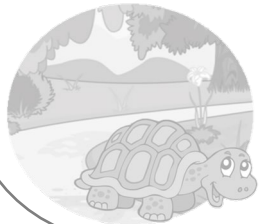
Begrijpen



Onthouden

Bloom's Activiteiten Planblad

Hogere Orde Denkopdracht:



Opdracht-check:

- Welke vaardigheden ontwikkelen de leerlingen met deze activiteit?
- Hoe ziet het werken aan die vaardigheden er uit? Hoe begeleid je leerlingen in het ontwikkelen van die vaardigheden?
- Op welke manier is de leerinhoud relevant voor de leerlingen? Wat brengt 'het geleerde' de leerling?
- Wat maakt de opdracht interessant en betekenisvol voor de leerlingen?
- Wanneer is de opdracht volledig en correct uitgevoerd? Welke eisen stel je aan het resultaat? Hoe communiceer je dit met de leerlingen?

Bloom's Activiteiten Planblad

Doelen Vaardigheden:

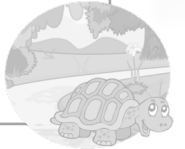
- ...
- ...
- ...
- ...

Doelen Leerinhouden:

- ...
- ...
- ...
- ...

Criteria voor Succes:

- ...
- ...
- ...
- ...
- ...



Bloom's Activiteiten Planblad

Bepaal op welke manier de leerlingen onthouden, begrijpen, toepassen, analyseren, evalueren en creëren tijdens het werken aan de opdracht. Bedenk ook hoe dit zichtbaar is.



Creëren



Evalueren



Analyseren



Toepassen



Begrijpen



Onthouden

Onthouden - Ollie de Olifant - Mindmap Blad



Begrijpen - Borre de Beer - Mindmap Blad





Analyseren - Saartje Schildpad - Mindmap Blad



Evalueren - Walter de Wijze Uil - Mindmap Blad



Creëren - Aapje Akos - Mindmap Blad



Activiteiten bij Onthouden



- 1. 'Ik ging naar de dierentuin en zag':** Dit spel begint met een leerling die zegt: "Ik ging naar de dierentuin en zag ... (noemt een dier.)" De tweede speler begint hetzelfde en herhaalt het dier dat al genoemd is en voegt een nieuw dier toe. De derde herhaalt de voorgaande twee dieren en voegt een eigen dier toe. Etc. Hoe groter de groep des te meer er te onthouden is. Maak ook andere variaties.
- 2. Liedjes leren:** Help leerlingen liedjes of rijmpjes te bedenken om te onthouden wat ze hebben geleerd.
- 3. Herinner het plaatje:** maak een collage van verschillende, gekleurde afbeeldingen. Laat de leerlingen een minuut lang kijken naar de pagina. Stel dan vragen over de collage, vraag naar vormen en kleuren en kijk hoeveel details ze zich herinneren.
- 4. Verhaaltrein:** vorm een cirkel en laat één persoon een verhaal beginnen met een willekeurige zin. De leerlingen herhalen om de beurt elke zin en voegen er een nieuwe aan toe. Als iemand een woord mist, begint de trein opnieuw.
- 5. Wat is er anders:** Vorm twee teams en laat er één de klas verlaten. Het andere team verandert dingen of verbergt objecten. Dan keert het team terug en benoemt de verschillen die ze opmerken.
- 6. De snelle lijst:** leerlingen noemen zo snel mogelijk, zo veel mogelijk antwoorden op een prompt. Prompts zijn bijvoorbeeld: noem zo snel mogelijk zo veel mogelijk dingen die blauw zijn, die vliegen, die je in een winkel vindt, enz.
- 7. Onthoud wanneer:** Stel de leerlingen vragen die hun geheugen oefenen. Je kunt bijvoorbeeld vragen stellen als: "Hoe was het toen je ..." Dit is ook een nuttige oefening voor kinderen om over elkaar te leren.
- 8. Anagram hussel:** plaats een wirwar van woorden binnen een thema op het bord en geef leerlingen een bepaalde hoeveelheid tijd om zoveel mogelijk woorden te ontdekken.

Activiteiten bij Begrijpen



1. Teken de beschrijving: De ene leerling leest voor wat hij op een afbeelding ziet en de ander tekent die beschrijving. Vervolgens vergelijken de leerlingen hun resultaten.

2. Vertel me erover: Vorm een groep en laat de leerlingen om de beurt uitleggen wat iets is. Ze kunnen bijvoorbeeld beschrijven: hoe het is om een knuffel te krijgen; hoe het is om chocola te eten, hoe je een rekentafel uit je hoofd kunt leren etc.

3. Analogie: geef de leerlingen een analogie-opdracht gerelateerd aan wat ze leren:

“Waarom is [*onderwerp van de les*] hetzelfde als _____.”?

4. Mijn fout: vorm een groep en laat één leerling het spel beginnen door te zeggen: “Mijn fout is ...” gevolgd door iets waarvan ze weten dat het niet waar is (bijvoorbeeld ‘De lucht is groen’). De volgende speler antwoordt met een correctie gevolgd door een nieuwe fout (“De lucht is blauw en mijn fout is dat schildpadden insecten zijn.”)

5. Misvattingen controleren: geef leerlingen een veel voorkomend misverstand over een onderwerp dat je behandelt. Vraag hen of ze het ermee eens of oneens zijn en laat ze uitleggen waarom.

6. De Gameshow: laat de leerlingen een quiz-show maken van de hoofdpunten van een les of activiteit. Ze schrijven hun vragen en antwoorden op en misschien maak je er echt wel een show van?

7. Interviews met leerlingen: In groepen van 2 of 3 bespreken de kinderen aan het einde van een les in een paar minuten wat ze hebben geleerd. De leerlingen interviewen elkaar om de beurt. Om te beginnen kun je leidende vragen stellen.

8. Geef een les: laat de leerlingen een les voorbereiden over wat ze zojuist hebben geleerd. Hoe zouden zij het uitleggen? Welke activiteiten verzinnen ze?

Activiteiten bij Toepassen



1. **“Ik doe het op mijn manier”** : leerlingen bedenken op welke manier ze het geleerde kunnen gebruiken in hun dagelijks leven.
2. **Docent voor de week:** laat elke leerling een les geven. Ze kiezen zelf het onderwerp van de les en wat ze willen doen tijdens de les. Een kind kan ook kiezen voor een reken- of taalles van die week.
3. **Blik op de toekomst:** leerlingen beantwoorden, na het werken aan een project, de volgende 3 vragen (of bedenk eigen vragen):
 - Wat wil je later worden of waar wil je heel goed in worden?
 - Welke vaardigheden heb je tijdens het werken aan dit project geleerd?
 - Wat kun je van wat je hebt geleerd gebruiken om je doelen voor later te bereiken?
4. **Transfer Check:** Controleer of leerlingen het geleerde in een andere situatie kunnen gebruiken. Kunnen ze bijvoorbeeld zelf recepten bedenken met reële maateenheden of van onbekende dieren bepalen tot welke klasse ze horen.
5. **Verdiepingsprojecten:** Projecten waarmee kinderen het geleerde op een zelf vormgegeven of verzonnen manier kunnen laten zien:
 - * Maak een poster of collage die het onderwerp illustreert
 - * Neem een ingestudeerde sketch of podcast op waarin de behandelde onderwerpen worden besproken
 - * Bouw een diorama over het onderwerp en creëer een verhaal erachter
 - * Laat leerlingen studiekarten maken om elkaar te testen
 - * Organiseer een Ted-Ed waarbij leerlingen onderwerpen presenteren

Activiteiten bij Analyseren



1. Post-it!: leerlingen schrijven woorden en zinnen over het thema op post-it notes. De post-its worden vervolgens in groepjes bij elkaar geplakt: post-its met hetzelfde deelonderwerp komen samen op een blad. Schrijf het deelonderwerp duidelijk leesbaar op de bladen.

2. Advertentieanalyse: kies een advertentie en laat de leerlingen ernaar kijken. Voer daarna een discussie over zaken als de algemene boodschap, gebruik van ontwerp en kleur, de algehele sfeer, hoe de advertentie hen liet voelen en waarom en hoe ze denken dat het beter kan.

3. Twintig vragen: laat de leerlingen een onderwerp naar keuze kiezen (iets dat hen interesseert of waarover ze meer willen weten) en hen aansporen om maximaal twintig vragen op te schrijven die ze erover hebben.

4. Machtige titels: het schrijven van een kop is een oefening voor het samenvatten van veel inhoud in één zin. Geef leerlingen een kort verhaal of informatieve tekst en laat ze met ideeën komen voor een passende titel.

5. Tien woorden: leerlingen schrijven tien woorden op die een persoon, plaats, of ding beschrijft. Ook kunnen ze achteraf bespreken waarom ze voor die woorden hebben gekozen.

6. Puzzel de volgorde: Geef de kinderen een stapel kaarten met informatie over het projectonderwerp. De kinderen zetten de stukken informatie in de juiste volgorde.

7. Circulaire cirkels: leg hoepels in een cirkel op de grond. Laat leerlingen om de beurt plaatsnemen in een hoepel en de volgende stap in een cyclus benoemen.

8. Verschillende overeenkomsten: laat twee objecten zien. De leerlingen bepalen hoe ze verschillend zijn en hoe ze op elkaar lijken.

Activiteiten bij Evalueren



1. Onbewoond eiland: laat de leerlingen zich voorstellen dat ze op een onbewoond eiland zijn gestrand (of een soortgelijk scenario). Laat ze de tien belangrijkste dingen opnoemen die ze bij zich zouden willen hebben en waarom.

2. "Wil je liever": een klassiek spel om leerlingen te helpen met de kunst van het kiezen. Bied leerlingen twee keuzes en vraag ze welke ze liever zouden kiezen, en bespreek ook waarom.

3. Zelfevaluatie-avontuur: aan het eind van de dag kunnen leerlingen deze reflectieve vragen beantwoorden:

- Wanneer was ik vandaag op mijn best?
- Waar heb ik meer hulp bij nodig?
- Wat ga ik doen om beter te worden?

4. Wat er echt toe doet: Laat de leerlingen opschrijven wat naar hun mening de meest kritieke problemen zijn in de wereld van vandaag. Laat ze ook een top 5 maken uit die lijst met problemen.

5. Wat is er gebeurd: Geef leerlingen een cartoon of afbeelding en vraag ze op te schrijven wat ze denken dat er op de afbeelding is gebeurd en waarom. Een andere variant van deze activiteit heet "Wat zal er gebeuren" en vraagt de leerlingen om te voorspellen wat er zou kunnen gebeuren.

6. Peer Reviews: Leerlingen worden in groepjes van twee of drie verdeeld. Ze bekijken elkaars werk en geven elkaar constructieve feedback. 'Wat vind je heel goed? Wat kan misschien worden verbeterd?'

7. Voors en tegens: leerlingen komen met een lijst van de voordelen en nadelen van een reël probleem of situatie die verband houdt met een les.

8. Feiten & Meningen: Lees stellingen voor over een onderwerp. De leerlingen beslissen dan of de stelling een feit of een mening. Als het een feit is, leggen ze kort uit hoe het kan worden bewezen. Als het een mening, laat hen vertellen waarom het niet kan worden bewezen.

Activiteiten bij Creëren



1. Grote problemen, grote oplossingen: gebruik deze oefening als vervolg op de Evaluatie-activiteit 4: 'Wat er echt toe doet'. Leerlingen kiezen een onderwerp uit hun lijst van wereldproblemen en bedenken er een oplossing voor.

2. Inventieve Uitvinding: Leerlingen gaan in groepen en brainstormen, ontwerpen, en presenteren hun ideeën voor een gloednieuwe uitvinding. Laat ze bespreken hoe hun creatie een voordeel voor de wereld zou zijn.

3. Pitch je plot: in deze activiteit bedenken de kinderen in groepjes het plot van een nieuwe kinderfilm. Laat de leerlingen hun plots presenteren en bepaal samen welke films interessant zouden zijn om in de bioscoop te zien.

4. Stilte doorbreken: leerlingen gebruiken hun individuele talenten en vaardigheden om zichzelf te uiten over een kwestie die hen bezighoudt. Denk aan kunst, dans, zang en meer als manieren om zich uit te drukken.

5. Mijn ideale klaslokaal: tijd voor wat interieurontwerp! Bij deze activiteit ontwerpen de leerlingen hun visie op 'de ideale klas'. Ze kunnen plattegronden gebruiken, diorama's bouwen, digitale producten maken toneelstukken verzinnen en meer.

6. In een perfecte wereld: wat zouden leerlingen op een dag doen als ze alles konden kiezen? Laat leerlingen hun perfecte dag plannen van begin tot einde, en vraag hen te bespreken waarom deze dingen belangrijk voor hen zijn.

7. Stripfiguren maken: in deze activiteit creëren de kinderen hun originele stripfiguren. Geef aanwijzingen over wat kenmerken zijn van een stripfiguur om ze op ideeën te brengen. De volgende stap is om ze een origineel verhaal rond hun stripfiguur te laten bedenken...

8. Reclame: De leerlingen maken een reclame voor een goed doel. Dit kan een affiche of een tv-reclame zijn.



www.begaafdonderwijs.nl

Dit boekje maakt deel uit van de jaaropleiding 'Begaafd Onderwijs'

© 2021