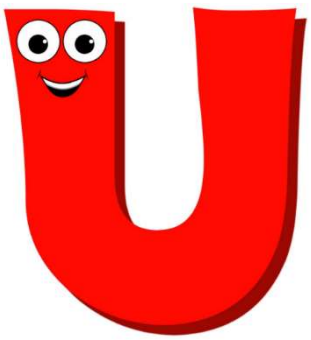
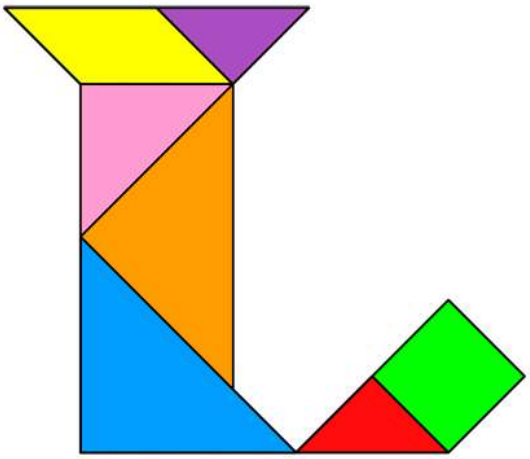





Zoek Het
Even Lekker
Zelf Uit



HUZZEL

De naam HUZZEL

Als je de beginletters van het zinnetje 'Zoek Het Even Lekker Zelf Uit' door elkaar husselt krijg je het woord HUZZEL.

En dat 'zoek het even lekker zelf uit' is nou precies de bedoeling van de werkmap die samengesteld is.

Een map met allerlei vragen en vooral opdrachten die kinderen moet aansporen om goed te leren plannen.

Er wordt volgens een vast concept gewerkt: vooraf - opdracht - eind

VOORAF:

- wat moet ik **doen?** - wat is de opdracht
- wat heb ik **nodig?** - welke spullen - welk materiaal
- **hoe** ga ik het doen? - ik maak een plan

OPDRACHT:

- **wanneer** werk ik aan de opdracht? - welke tijden ('s morgens / 's middags)
- ik **werk** aan de opdracht - ik schrijf steeds op hoe het gaat

EIND:

- de opdracht is **af**
- ik **controleer** zelf of alles klopt
- ben ik **tevreden**?
- korte **evaluatie** (door mijzelf + leerkracht)
- **leerpunt(en)** voor een volgende keer



HUZZEL

Overzicht van de opdrachtkaarten

1 - Tovervierkant		26 - Doolhof	
2 - Rebus		27 - Zonnestelsel	
3 - Driedimensionaal		28 - Eins, zwei, drei	
4 - Plattegrond		29 - Grafiek	
5 - Elfje		30 - Stroomdiagram	
6 - Quiz		31 - Gebroken hart	
7 - Tangramkat		32 - Prezi	
8 - Stamboom		33 - Kahoot	
9 - Caesarcijfer		34 - Un, deux, trois	
10 - Spiegelen		35 - Olipapekrokovaar	
11 - Samenvatting		36 - Rondje oppervlakte	
12 - Boekverslag		37 - Halfje cola	
13 - Tekstfoto		38 - Japans rekenen	
14 - Verjaardagskaart		39 - Illusie	
15 - Lego stripverhaal		40 - Verduistering	
16 - Sextant		41 - Kwaliteiten	
17 - Pi		42 - Denker-voeler-doener	
18 - Woordzoeker		43 - Tongbreker	
19 - Wheels		44 - Stop Motion	
20 - Schateiland		45 - Mondriaan	
21 - Ruimtefiguren		46 - Phytagoras	
22 - Escher		47 - Boekendoos	
23 - Moodboard		48 - Soroban	
24 - Regenwormen		49 - Dammen	
25 - Spellenmaker		50 - Lapbook	

Uitgangspunt

Kinderen die net iets meer aankunnen leren sneller. Ze doen dat het liefst door zelf te ontdekken, zelf te experimenteren, zelf te onderzoeken, kortom: door zelf handelend bezig te zijn.

Veel intelligente en (hoog)begaafde kinderen vervelen zich regelmatig op school. Met name de gemakkelijke leerstof, de stap voor stap uitleg en de vele oefeningen leiden vaak tot frustratie. Gelukkig hebben veel scholen om die reden gezorgd voor een meer passend leeraanbod. De reguliere stof wordt voor een deel overgeslagen en daarvoor in de plaats wordt aanvullende en moeilijker stof aangeboden.

Aangeleerde luiheid

Het komt voor dat (hoog)begaafde kinderen ook de moeilijkere stof niet maken. Het verhaal is dan dat ze deze leerstof vaak alsnog saai of niet leuk vinden. Er zit echter een addertje onder het gras. Voor veel slimme kinderen is het behalen van hoge leerprestaties vanzelfsprekend en zeker iets wat niet zoveel inspanning kost. Ze leren feitelijk met twee vingers in de neus, zonder moeite te moeten doen, zonder veel te oefenen en zonder veel fouten. Het leren vanuit deze gemakstand kun je omschrijven als een '*aangeleerde luiheid*'. De conclusie is dat deze kinderen heel goed kunnen leren (zich snel kennis en vaardigheden kunnen eigen maken), maar dat ze eigenlijk niet weten hoe het proces van leren leren gaat.

Onzekerheid en spanning

Op het moment dat er moeilijker leerstof wordt aangeboden en het kind merkt dat er echt iets wordt gevraagd aan inspanning, ontstaat er een eerste reactie van schrik. Het kind beseft dat er gewerkt moet worden en dat er mogelijk fouten worden gemaakt, omdat ze het niet meteen snappen. Dat geeft een gevoel van onzekerheid en spanning. Veel kinderen omzeilen deze onzekerheid en spanning door te verklaren dat deze leerstof 'niet leuk' is. De uitspraak 'niet leuk' is feitelijk een camouflage voor 'ik vind het misschien wel moeilijk' en 'ik kan het niet meteen' en 'ik ben bang dat dit fout gaat'

Executieve functies

Het is belangrijk dat kinderen hun executieve functies gaan ontwikkelen:

- eerst nadenken, dan doen
- kunnen bepalen wat relevant is
- weten wat je moet doen als je vastloopt
- rustig blijven als het anders gaat dan verwacht
- beginnen aan wat je moet doen en niet uitstellen
- weten wat je nodig hebt, hoe je het gaat aanpakken
- het overzicht houden, kunnen ordenen, eerst dit, dan dat
- kunnen wisselen van aanpak als het op die ene manier niet lukt
- gefocust blijven op je doel, aandacht volhouden
- weten wat belangrijk is
- denken over denken, leren over leren, fouten kunnen corrigeren omdat jezelf bewust bent dat er iets niet klopt

Of zoals Jan Kuipers* het heeft verwoord:

<u>Geef het kind vitamine D en F.</u>

Vitamine D

- *Durven*: leer het kind om bij een taak die moeilijk lijkt om niet meteen af te haken. Stimuleer het kind de opdracht goed te lezen, goed te luisteren en het gewoon te proberen.
- *Doorzetten*: een opdracht waarbij de oplossing niet hap snap vanzelf komt, wordt doorzetten gevraagd. Geef het kind mee dat zomaar stoppen geen optie is.
- *Discipline*: De rust en de tijd nemen om tot een goede oplossing te komen, deze tijd ook inplannen en zorgen voor een rustige leer-/werkomgeving.

Vitamine F

- *Fouten*: slimme kinderen zijn niet gewend om veel fouten te maken. Besteed hier bewust aandacht aan en wees zelf ook open in het maken en toegeven van fouten.
- *Falen*: falen geeft een vervelend gevoel. Dat mag, maar het is niet het einde van de wereld. Leer te relativeren. Fouten en falen horen bij het leven.
- *Frustratie*: moeilijke stof, waarbij fouten worden gemaakt en waarbij wordt gefaald kan tot frustratiegevoelens leiden. Daar is op zich niets mis mee. Ga daar op een luchtige manier mee om, maak het niet te zwaar.

* Jan Kuipers is hoogbegaafdheidsspecialist bij Cedin

Werkafspraken

Bij het opzetten van de HUZZEL-kaarten is met de volgende aspecten rekening gehouden:

1. De leerkracht neemt het initiatief en biedt de HUZZEL-kaarten aan.
2. Werken met de kaarten komt naast het compacten van de reguliere taak.
3. De opdrachtkaarten horen bij het moet-werk. Het kan dus niet de bedoeling zijn dat de leerling vrij is in de keuze van wel/niet maken van de opdrachten.
4. Er worden duidelijke eisen gesteld en afspraken gemaakt over de te verwerken stof.
5. De HUZZEL-kaarten worden stap voor stap besproken en toegelicht samen met de leerkracht (bijvoorbeeld tijdens de verlengde instructie).
6. De kaarten kunnen na de instructie zelfstandig worden gebruikt met regelmatig een feedback.
7. Waar mogelijk wordt samengewerkt met een sparringpartner.
8. De leerling maakt in eerste instantie zelf een planning en bespreekt die met de leerkracht.
9. Elke keer als er gewerkt is met de HUZZEL-kaarten maakt de leerling een kort verslag (1 regel tekst) over de voortgang de opdracht.
10. De leerkracht stuurt, corrigeert en geeft adviezen ook tijdens het proces van het werken met de HUZZEL-opdracht.
11. Er wordt zoveel mogelijk rekening gehouden met de interesse van de leerling, maar het kind moet ook leren dat er ook soms gewerkt moet worden met een opdracht die minder in zijn interessesfeer ligt.
12. Na elke opdracht volgt een evaluatiegesprek waarbij de leerling zichzelf beoordeelt en waarbij de leerkracht een beoordeling geeft.
13. De beoordeling leidt vaak tot aandachtpunten (verbeterpunten).
14. Die aandachtpunten worden weer meegenomen naar de volgende opdracht en beschreven in het te behalen doel.

Doel van de HUZZEL-kaarten

Het doel van de HUZZEL-kaarten is het aanbieden van lesstof die groep 7 en 8 kinderen met een ontwikkelingsvoorsprong uitdaagt en aanzet om gemotiveerd bezig te zijn met een onderwerp of thema.

Dit proces wordt volgens vaste stappen begeleid. Hierdoor wordt de leerling meer en meer bewust van het proces om te komen tot een goede uitvoering van de opdracht. Een goede instructie en een tussentijdse controle zijn belangrijk. Crusiaal is de eindevaluatie van elke HUZZEL-kaart.

De leerkracht heeft de rol van coach. De leerkracht bewaakt het proces en stimuleert de leerling met vragen, opmerkingen en adviezen om te komen tot een zo goed mogelijk eindproduct. Adviezen aan het eind worden weer meegenomen naar de volgende opdracht.

De start

Aan het begin van elke HUZZEL-opdrachtkaart wordt deze besproken met de leerling (het liefst met een maatje).

Besproken worden: het doel van de les, afspraken van de vorige les, wat er gedaan moet worden en wat het kind nodig heeft om de opdracht uit te voeren. Gewezen wordt ook op de TIP die op elke opdrachtkaart voorkomt. Tenslotte wordt het werkblad kort doorgenomen.



Het vervolg

Vervolgens gaat de leerling de opdrachtkaart + bijbehorend werkblad goed lezen om te komen tot een plan van aanpak. De leerling beschrijft zelf hoe hij zijn werk gaat aanpakken en op welk moment er gewerkt wordt.

Is de werkaanpak beschreven, dan wordt dit besproken met de leerkracht. Keurt de leerkracht de aanpak goed dan kan de leerling daadwerkelijk aan de slag met de HUZZEL-opdracht.

HOE ga ik het doen?
Ik maak een plan! - het plan laat ik aan juf / meester zien - dan kan ik pas verder



Eerst ga ik:
Dan:
Vervolgens:
Ik wil:
En:
Tenslotte:

WANNEER werk ik aan de opdracht?
Welke tijd(en)?



tijd	maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag	weekend
1e week 's morgens						
1e week 's middags						
2e week 's morgens						
2e week 's middags						

Aan het werk

Nu kan er begonnen worden met de opdracht. Elke keer als er gestopt wordt met de HUZZEL-opdracht maakt de lerling even kort verslag van het verloop van de opdracht. Datum, tussentijdse evaluatie en hoe het ging worden kort geregisteerd.

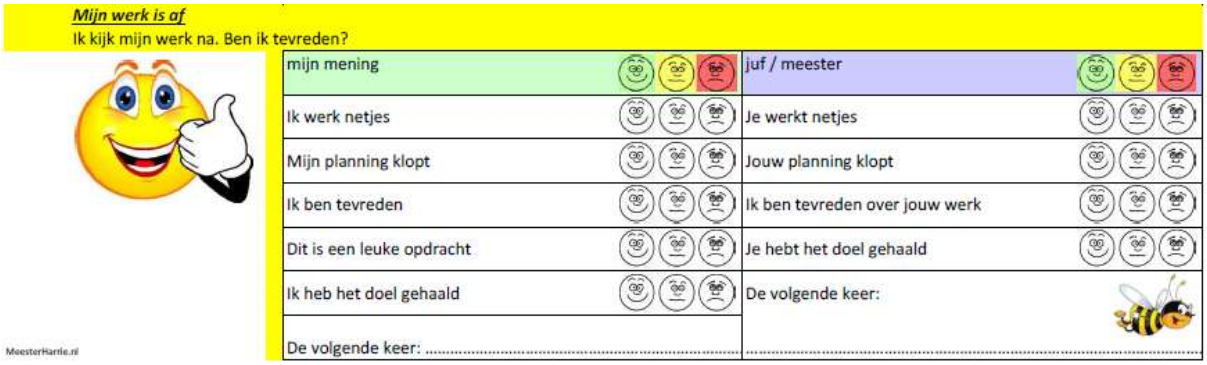
Ik ***DOE*** mijn werk.



datum:	hier heb ik aan gewerkt:	het ging:

Evaluatie

Na een periode van één of twee weken zal een leerling de HUZZEL-opdracht kunnen afronden. Het is de bedoeling dat de leerling eerst zelf zijn werk beoordeelt aan de hand van de vragen die aan het eind van de opdrachtkaart staan. Vervolgens bekijkt de leerkracht het gemaakte werk. Wees daarbij kritisch want de leerling moet leren dat een opdracht niet zomaar even helemaal goed is. Soms kan het noodzakelijk zijn dat de opdracht nog om verdere uitwerking vraagt. Pas als de opdrachtkaart echt helemaal af is komt de leerkracht met de beoordeling. Niet alleen de leerkracht geeft verbeterpunten aan, ook de leerling zelf wordt gstimuleerd kritisch naar zijn eigen werk te kijken en verbeterpunten te noteren.



Mijn werk is af

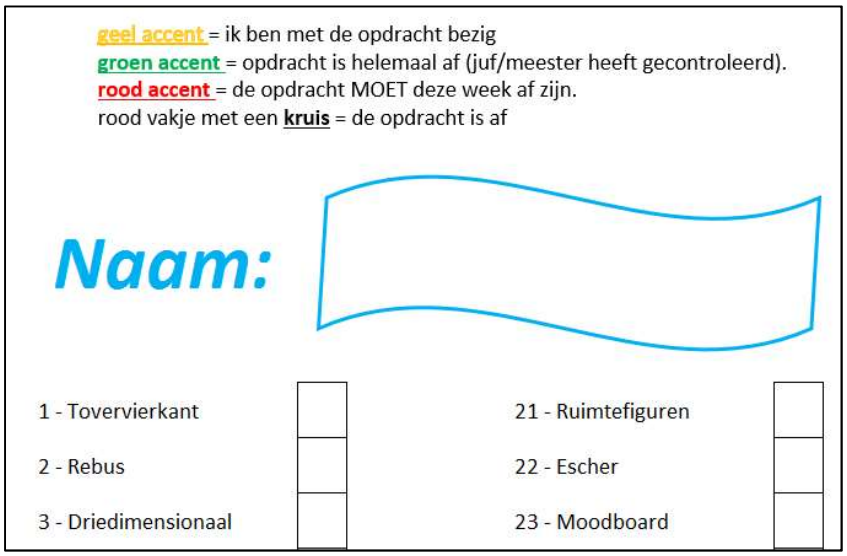
Ik kijk mijn werk na. Ben ik tevreden?

mijn mening	juf / meester
Ik werk netjes	Je werkt netjes
Mijn planning klopt	Jouw planning klopt
Ik ben tevreden	Ik ben tevreden over jouw werk
Dit is een leuke opdracht	Je hebt het doel gehaald
Ik heb het doel gehaald	De volgende keer:
De volgende keer:	.....

MeesterHartie.nl

Overzicht

Om inzicht te houden in welke opdrachten gemaakt zijn, met welke opdracht de leerling bezig is en welke opdrachten nog gemaakt kunnen worden is een overzicht gemaakt. Hierop kan de leerling, maar ook de leerkracht met kleur aangeven hoe het staat met de voortgang.



geel accent = ik ben met de opdracht bezig
groen accent = opdracht is helemaal af (juf/meester heeft gecontroleerd).
rood accent = de opdracht MOET deze week af zijn.
rood vakje met een kruis = de opdracht is af

Naam:

1 - Tovervierkant		21 - Ruimtefiguren	
2 - Rebus		22 - Escher	
3 - Driedimensionaal		23 - Moodboard	

Geadviseerd wordt te gewerken met accent-stiften (geel, groen, roze). Wanneer het betreffende vakje eerst geel gekleurd wordt (de leerling is met de opdracht bezig) kan vervolgens met een groen accent over de gele kleur aangegeven worden dat de opdracht af is. Met een rood (roze) accent kan de leerkracht aangeven dat een opdracht in de betreffende week af moet zijn. Met een kruis wordt tenslotte aangegeven dat ook die opdracht voltooid is.

Wanneer meerdere leerlingen met de HUZZEL-opdrachten bezig zijn is er voor de leerkracht een overzicht gemaakt waarop deze kan aangeven welke leerlingen met welke opdrachten bezig zijn.

geel accent = ik ben met de opdracht bezig
groen accent = opdracht is helemaal af (juf/meester heeft gecontroleerd).
rood accent = de opdracht MOET deze week af zijn.
rood vakje met een **kruis** = de opdracht is af

namen:	Anna	Amelie	Ilse	Julia	Sem	Esmee	Isis	Thijs	Koen	Mirthe	
1 - Tovervierkant									X		
2 - Rebus											
3 - Driedimensionaal											
4 - Plattegrond											
5 - Elfje											

Veel plezier met HUZZEL!



Downloaden van HUZZEL

1. Ga naar www.meesterharrie.nl

2. Klik op:



3. Wachtwoord: kardoen2

4. Download de kaarten die je wilt gebruiken

LET OP: de kaarten zijn beschikbaar tot **7 april 2017**

Harrie Meinen MSEN

www.meesterharrie.nl