

De toekomst

Als we proberen vooruit te kijken naar de weg die voor ons ligt, voorbij het werk in uitvoering, spreiden we onze vleugels uit. In een relatief kort tijdsbestek zijn we al heel ver gekomen wat de ontwikkeling van didactische structuren betreft. Dat geeft ons de moed om te dromen en dan komen er spannende beelden naar voren:



De didactische structuren worden zo frequent en overal ter wereld op scholen gebruikt, dat de volgende generatie leraren het net zo natuurlijk vindt om een scala aan didactische structuren te gebruiken als het voor de vorige generatie vanzelf sprak om praktisch de hele dag les te geven op de manier van leraar A.

- Leraren-in-opleiding worden voordat ze officieel voor de groep komen te staan in tal van uiteenlopende didactische structuren getraind, zodat meteen in hun eerste les allerlei didactische structuren kunnen gebruiken om hun leerstofinhoud efficiënt aan te bieden, voorzien van een omvangrijk, ingebouwd curriculum.

- Alle scholen werken met maandelijkse bijeenkomsten met als thema de Structuur Van De Maand, zodat leraren kunnen samenwerken als een lerende gemeenschap en ten minste één nieuwe didactische structuur per maand leren.

- Alle scholen werken met een vorm van coaching in didactische structuren, van collega's of deskundigen.

- Alle leerlingen zijn aan de hand van een reeks didactische structuren volledig betrokken bij elke les van elk vak en alle leerlingen vertonen duidelijke verbeteringen in prestaties en sociale vaardigheden.

- Alle leerlingen ontwikkelen waardering voor de eigen persoonlijkheid en wezenlijke bijdragen van de anderen. Interpersoonlijke en raciale spanningen maken plaats voor productief teamwerk en vaardigheden in multiculturele omgang.

- Het wijdverspreide gebruik van didactische structuren leidt tot een algemene verandering van sociale aard; de mens beschouwt de ander niet meer als iemand om van te winnen, maar als een waardevolle bron om van te leren, te begrijpen en te waarderen en een team mee te vormen.

We zijn dankzij de didactische structuren getuige geweest van ongelooflijke verbeteringen in de multiculturele relaties tussen leerlingen. Waarom zouden we er niet van dromen dat op een dag mensen van alle landen elkaar niet meer beschouwen als 'wij en zij', maar als 'wij'? Als we die verschuiving dagelijks inzetten op onze scholen, komen we dicht bij ons gezamenlijke doel van een vreedzame, behulpzame mensheid.

Didactische structuren stap voor stap

Nu we een aantal didactische structuren behandeld hebben, komt het belangrijkste: de didactische structuren zelf. In het volgende gedeelte wordt stapsgewijze het gebruik van de krachtigste en meest gebruikte didactische structuren beschreven. Toen we met de herziening van dit boek begonnen, waren we van plan om er een uitgebreid overzicht van alle didactische structuren aan toe te voegen. We beseften echter al gauw dat het dikker zou worden dan de ouderwetse telefoongids als we alle theorie en de didactische structuren erin kwijt wilden. Toch wilden we ze in dit boek niet geheel achterwege laten. Daarom hebben we gekozen voor een compromis: in dit boek geven we een kort overzicht van tal van favoriete didactische structuren.

Functies van de didactische structuren

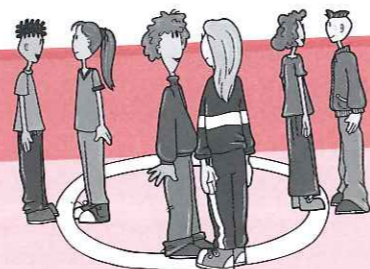
Dit schema presenteert het aanbevolen gebruik van de didactische structuren die in dit boek voorkomen. Deze didactische structuren zijn slechts een greep uit het scala van ruim 200!

- = zeer aanbevolen
- = aanbevolen

Didactische structuren	Pag.	Interpersoonlijk					Inhoud van het onderwijs				
		KlasBouwer	TeamBouwer	Sociale vaardigheden	Communicatievaardigheden	Besluitvorming	Beheersing	Procedureel leren	Informatie-uitwisseling	Denkvaardigheden	Informatie presenteren
Binnen/Buiten Kring	5.28	•		•			•		•	•	
Commentaar Op Tournee	5.28			•	•		•		•	•	•
Consensus & Schrijven	5.35		•	•	•	•	•		•	•	
Denk-Schrijf-RondPraat	5.35		•	•	•		•	•	•	•	
Denker-Schrijver	5.29			•	•		•	•		•	
Doe Mij Na	5.29		•	•	•		•	•		•	
Drie Stappen Interview	5.29		•	•	•		•	•		•	•
FlitsKaarten	5.30		•	•			•				
GedachtenNotities	5.31		•	•			•		•	•	
Gedicht Voor Twee Stemmen	5.31			•	•	•	•				•
Geef Door	5.31		•	•	•		•	•		•	•
Geef Geld	5.32			•	•	•				•	
Genummerde Koppen Bij Elkaar	5.32		•	•	•	•	•	•	•	•	•
Genummerde Koppen Op Reis	5.32			•	•	•	•	•	•	•	
Klas In De Weer	5.32	•		•	•	•	•	•	•	•	•
Laat Zien	5.33			•			•				
Mix & Ruil	5.33	•		•	•		•	•	•	•	
Mix-Bevries-Groep	5.34	•		•			•			•	
Mix-Tweetal-Gesprek	5.34	•		•	•		•		•	•	
PraatKaartjes	5.35		•	•	•		•		•		
RondPraat	5.35		•	•	•		•	•	•	•	•
RondPraat & Schrijven	5.35		•	•	•		•	•	•	•	
Schud & Pak	5.36		•	•	•		•	•		•	
Simultaan TafelRondje	5.36		•	•	•		•	•	•	•	
Sta Op-Hand Omhoog-Tweetal	5.37	•		•	•		•	•	•	•	
TafelRondje	5.37		•	•	•		•	•	•	•	
TafelRondje & Consensus	5.37		•	•	•	•	•	•	•	•	
TafelRondje Per Tweetal	5.37			•	•		•	•		•	
Team Doe Mee & Vertel	5.38			•	•		•		•		•
TweeGesprek Op Tijd	5.38			•	•		•	•	•	•	•
TweePraat	5.35			•	•		•	•	•	•	
Tweetal Coach	5.39			•	•		•	•		•	
TweeVergelijk	5.39		•	•	•		•			•	
Verslaggever	5.30	•		•			•	•	•	•	•
Zoek De Valse	5.40		•	•	•	•	•			•	
Zoek Iemand Die	5.40	•		•			•	•			

Binnen/Buiten Kring

De leerlingen rouleren in concentrische cirkels om steeds met andere partners uit te wisselen, vragen te stellen of problemen op te lossen.



Vorbereitung: de leraar bereidt de vragen voor of geeft iedere leerling een kaart met een vraag erop.

1. De leerlingen vormen tweetallen. Van elk tweetal gaat een van de leerlingen in een kring staan, met het gezicht naar buiten gericht.
2. De overgebleven leerlingen gaan op zoek naar hun partners en gaan tegenover hen staan (de groep is nu opgesteld in twee concentrische ringen).
3. De leerlingen in de binnenste kring stellen de leerlingen in de buitenste kring een vraag; de buitenste kring geeft antwoord. De binnenste kring prijst en coacht. (alternatief: De leraar stelt een vraag en geeft aan of de binnenste of de buitenste kring antwoord geeft)
4. De partners wisselen van rol. De leerlingen in de buitenste kring stellen een vraag, luisteren, prijzen of coachen.

5. De partners ruilen de kaarten met de vragen.
6. De leerlingen in de binnenste kring lopen met de klok mee naar een nieuwe partner (de leraar kan ook roulatienummers geven: Drie Vooruit. De groep kan In Koor tellen terwijl ze rouleren).

Noot: als dit met kaarten wordt gespeeld, zijn de stappen 3-6 een Mix & Ruil

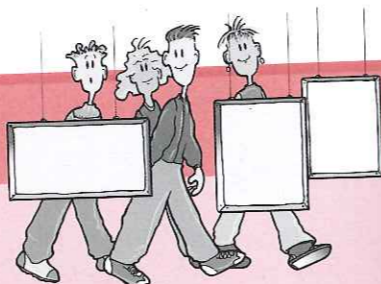
Variant:

Binnen/Buiten Rij

De leerlingen staan in twee rechte rijen tegenover elkaar. De ene rij rouleert, de andere blijft staan. De roulerende leerlingen gaan naar een andere partner en sluiten weer achteraan de bewegende rij aan zodra ze de laatste leerlingen in de stilstaande rij voorbij zijn.

Commentaar Op Tournee

De teams rouleren van werkstuk naar werkstuk en laten feedback achter voor de andere teams.



Vorbereitung: bij elk werkstuk ligt een feedbackformulier.

1. De teams staan bij hun eigen werkstuk.
2. De teams rouleren met de klok mee naar het volgende werkstuk.
3. Gedurende een bepaald tijdsbestek bespreken de teams hun reacties op het werkstuk van het andere team zonder iets op te schrijven.
4. Leerling 1 noteert de feedback op het feedbackformulier. De leerlingen worden uitgenodigd om vooral positieve feedback te geven.

5. De leraar geeft aan dat de tijd om is.
6. De teams lopen door het lokaal, observeren, bespreken en geven feedback op het volgende werkstuk. Er wordt bij elke ronde een nieuwe 'schrijver' gekozen.
7. De teams gaan door tot elk team weer bij zijn eigen werkstuk terug is of tot de leraar zegt dat het tijd is.
8. De teams nemen de feedback door die ze van de andere teams hebben gekregen.

Denker-Schrijver

De partners lossen om de beurt een probleem op. De Denker verwoordt de oplossing, de Schrijver voert de denkstappen uit en coacht en bevestigt de Denker.



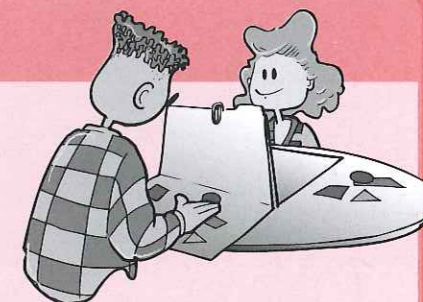
Vorbereitung: de leerlingen in het tweetal zitten naast elkaar en spreken af wie A en wie B is. Ze werken samen met het materiaal of in één schrift of op één blad.

1. Leerling A is denker, leerling B is schrijver.
2. De denker geeft de schrijver stap voor stap instructies om uit te voeren met het materiaal of om de opgave op te lossen.

3. De schrijver voert de opdracht uit of noteert de oplossing van de denker stap voor stap.
4. De schrijver coacht de denker waar nodig.
5. De schrijver voert uit als hij het eens is met de oplossing van de denker en complimenteert de denker.
6. De leerlingen wisselen na elke opdracht/opgave van rol.

Doe Mij Na

De leerlingen zitten in tweetallen; ze communiceren met elkaar van achter een schermje en proberen elkaars opstelling van speelstukken op een spelbord zo zorgvuldig mogelijk na te leggen.



Vorbereitung: twee leerlingen zitten tegenover elkaar achter een schermje, met precies dezelfde spelborden en speelstukken. De een is aangewezen als de 'Zender', de ander als de 'Ontvanger'.

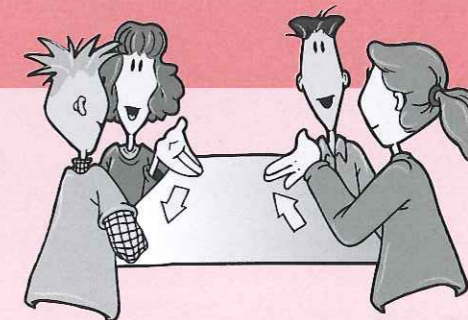
1. De Zender stelt zijn speelstukken op, terwijl de Ontvanger rustig afwacht.
2. De Zender geeft de Ontvanger aanwijzingen om zijn opstelling op het spelbord precies na te leggen.
3. Na afloop zetten de partners de spelborden naast elkaar om het resultaat te controleren.

4. De Ontvanger prijst de Zender en ze ontwikkelen strategieën om het de volgende keer beter te doen.
5. Ze wisselen van rol en het spel wordt herhaald.

Tip: de leraar geeft de leerlingen les in communicatieve vaardigheden: vragen om opheldering, controleren of het goed begrepen is, geen tegenstrijdige aanwijzingen geven.

Drie Stappen Interview

De leerlingen nemen hun partner een interview af en wisselen vervolgens met hun teamgenoten uit wat ze hebben opgestoken.



1. De leraar geeft een thema op voor het interview, zegt hoelang het mag duren en geeft de leerlingen DenkTijd.
2. Leerling A interviewt leerling B (in tweetallen).
3. De tweetallen wisselen van rol: leerling B interviewt leerling A.

4. RondPraat: De tweetallen vormen groepjes van vier met een ander tweetal. De leerlingen wisselen om de beurt met de andere teamleden uit wat ze hebben geleerd.

FlitsKaarten

De partners ondervragen elkaar in drie rondes aan de hand van FlitsKaarten; ze leren de stof beheersen en kunnen daar kaarten mee winnen.



Vorbereitung: de leerlingen hebben allemaal een eigen serie kaarten.

1. In tweetallen: de tutee geeft zijn FlitsKaarten aan de tutor.
2. **Eerste ronde: maximum aantal aanwijzingen**
De tutor laat de vraag op de eerste kaart zien, leest de vraag, laat het antwoord zien op de achterkant van de kaart en leest dat ook. Dan draait de tutor de kaart om, leest de vraag nogmaals voor en geeft de tutee het woord om de vraag uit het hoofd te beantwoorden.
3. De tutee beantwoordt de vraag. Als het antwoord juist is, wint de tutee de kaart terug en ontvangt hij verrassende complimenten van de tutor. Als het antwoord onjuist is, laat de tutor de andere kant van de kaart nogmaals zien en biedt tutoring aan. Dan stopt hij de kaart terug bij de andere kaarten, om het later nog een keer te proberen.

4. Als de tutee alle kaarten heeft gewonnen, wisselen de partners van rol. Als de nieuwe tutee alle kaarten heeft gewonnen, gaan ze door naar de tweede ronde.
5. **Tweede ronde: minder aanwijzingen**
De procedure wordt herhaald, maar nu laat de tutor alleen de vraag op de voorkant van de kaart zien; de tutee moet antwoord geven op basis van wat hij heeft onthouden.
6. **Derde ronde: geen aanwijzingen**
De procedure wordt herhaald, maar nu stelt de tutor de tutee vragen zonder de FlitsKaarten te laten zien.

Tip: voor jonge leerlingen is het beter om per ronde niet meer dan vijf kaarten te gebruiken. Als een leerling alle kaarten heeft gewonnen, kunnen er bonuskaarten aan toegevoegd worden.

GedachtenNotities

De teamgenoten 'dekken de tafel' met papiertjes waar ze ideeën op hebben geschreven.



Vorbereitung: de leerlingen hebben een aantal papiertjes bij de hand (bijvoorbeeld in repen geknipte post-its of kladblaadjes).

1. De leraar bepaalt het onderwerp, stelt een tijdelimiet vast en geeft de leerlingen tijd om na te denken (bijvoorbeeld: Hoeveel vragen met als antwoord '17' kun je in drie minuten opschrijven? Op welke manieren kunnen we de armoede bestrijden?).
2. De leerlingen schrijven in de vastgestelde tijd zoveel mogelijk ideeën op de papiertjes, één idee per papiertje.
3. Alle papiertjes worden in het midden van de tafel gelegd. De leerlingen proberen de tafel ermee te dekken, dat wil zeggen dat de papiertjes niet op of over elkaar mogen liggen.

Gedicht Voor Twee Stemmen



De partners schrijven een gedicht en dragen dat eenstemmig of tweestemmig voor.

1. De leraar geeft elk tweetal een thema op om een gedicht te schrijven.
2. De partners werken samen aan een gedicht.
3. De partners markeren iedere zin van hun gedicht met A, B of AB, waarmee ze aangeven wie deze zin of regel voordraagt.
4. De tweetallen oefenen hun voordracht.

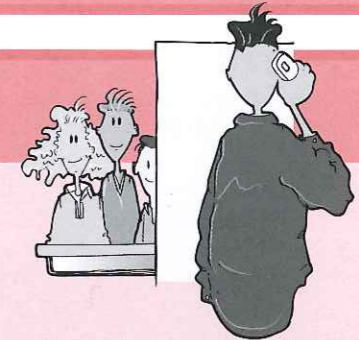
5. De tweetallen dragen hun gedicht voor aan een ander tweetal van de groep.

Noot: de leerlingen kunnen in drie fasen vooruitgang boeken:

1. De leraar levert het gedicht en het AB-script.
2. De leraar levert het gedicht, de leerlingen het AB-script.
3. De leerlingen schrijven of kiezen een gedicht en leveren het script.

Geef Door

Eén leerling per team verlaat even het lokaal. Als deze leerlingen terugkomen, worden ze door hun teamgenoten bijgepraat over de gemiste informatie.



1. Eén leerling per team (de 'leerling') wordt uitgekozen om het lokaal te verlaten.
2. De overige leerlingen (de 'leraren') krijgen een les.
3. De 'leraren' plannen hoe ze de 'leerling' het beste kunnen informeren en zorgen ervoor dat iedere 'leraar' een bijdrage levert. De 'leraren' beslissen tevens hoe ze de kennis willen toetsen.

4. De 'leerlingen' keren terug naar hun teams.

5. De 'leraren' geven om de beurt les over de leerstof, met waar nodig toevoegingen van de andere teamleden. Dan controleren ze of de 'leerling' het begrepen heeft.
6. De 'leerlingen' kunnen eventueel een toets afleggen.

Geef Geld

Om tot een teambesluit te komen, gebruiken de leerlingen neggeld en Geef Geld om te stemmen op hun voorkeur. De optie met het meeste geld wordt beschouwd als het teambesluit.



Vorbereitung: alle leerlingen hebben tien euro nodig in neggeld. De opties waarover gestemd moet worden, staan op aparte kaarten of op een werkblad.

1. Er worden kaarten met alternatieve keuzes op tafel gelegd.
2. De leerlingen zetten een euro in op elke kaart.
3. De leerlingen spenderen het resterende neggeld naar eigen voorkeur in.

4. De teams tellen de bedragen bij elkaar op om te bepalen wat het team besloten heeft.

Noot: bij gelijkspel worden de verliezende kaarten opzij gelegd en worden de stappen 1-4 herhaald met de resterende opties.

Tip: voordat er gestemd wordt, geeft u de leerlingen de tijd om uitleg te geven over hun gekozen optie(s).

Genummerde Koppen Bij Elkaar



De teamgenoten steken de koppen bij elkaar om consensus te bereiken over het antwoord. Iedereen is alert, omdat zijn nummer genoemd kan worden om het antwoord van het team te moeten geven.

Vorbereitung: de leraar bereidt vragen of opdrachten voor.

1. De leerlingen tellen af.
2. De leraar stelt een vraag en geeft de leerlingen DenkTijd. (voorbeeld: 'Hoe ontstaat een regenboog? Beantwoord de vraag zo goed als je kunt.')
3. De leerlingen schrijven individueel hun antwoorden op.
4. De leerlingen staan op en 'steken de koppen bij elkaar'; ze laten elkaar hun antwoorden zien, bespreken deze en coachen elkaar.
5. De leerlingen gaan weer zitten zodra iedereen het antwoord weet of iets kan meedelen.
6. De leraar noemt een nummer. De leerlingen met dat nummer, antwoorden simultaan aan de hand van:
 - Antwoord met Bordgesprek
 - In Koor
 - Vinger Antwoorden
 - Bord Antwoorden
 - AntwoordKaarten
 - Visueel-ruimtelijk materiaal
7. De teams prijzen hun groepsgeenoot.

Varianten:

Genummerde Koppen Per Tweetal

De leerlingen vormen een tweetal met degene die naast hen zit. Als de leraar zijn vraag heeft gesteld, kruipen de tweetallen bij elkaar om de antwoorden die ze hebben opgeschreven te verbeteren. Dan vraagt de leraar de A's of de B's om het beste antwoord uit te wisselen met degene die tegenover hen zit.

Genummerde Koppen Op Reis

Genummerde Koppen Op Reis begint net zoals Genummerde Koppen, maar als de leraar een getal noemt, staan de leerlingen met dat nummer op en reizen naar een ander team om hun antwoorden uit te wisselen.

Klas In De War

De teams staan langs de muren van het lokaal opgesteld, met ruimte tussen de teams. De teamgenoten staan schouder aan schouder. De leraar stelt een vraag, waarna de leerlingen hun antwoord individueel noteren. De teamgenoten kruipen bij elkaar om overeenstemming te bereiken en gaan weer staan als ze zover zijn. De leraar kiest een nummer en zegt tegen die leerlingen hoeveel teams ze moeten rouleren om hun antwoord uit te wisselen.

Laat Zien



De Laat Zien-Chef roept "Laat Zien!" De teamleden laten hun antwoorden zien. De teamleden vieren het succes of bieden tutoring aan en vieren het succes daarna.

Vorbereitung: de teams hebben allemaal een set kaarten met vragen, die omgekeerd midden op tafel liggen.

1. De leraar kiest een leerling van elk team om de Laat Zien-Chef te zijn voor de eerste ronde.
2. De Laat Zien-Chef trekt de bovenste kaart, leest de vraag voor en geeft de anderen DenkTijd.
3. Alle leerlingen, ook de Chefs, schrijven individueel hun antwoord op een papier.
4. Als ze klaar zijn, geven ze dat aan.
5. De Chef roept: "Laat Zien".

6. De teamleden laten zien wat ze hebben opgeschreven. De Laat Zien Chef leidt.

7. Als het juist is, viert het team dat; als het niet juist is, bieden de teamleden tutoring en vieren ze het succes daarna.

8. Degene die links van de Laat Zien-Chef zit, is de Chef in de volgende ronde.

Tip: in plaats van kaarten kunnen de leerlingen Laat Zien ook spelen met mondelinge vragen van de leraar, vragen van een werkblad of vragen op een Activebord.

Mix & Ruil



De leerlingen ondervragen een partner, worden door een partner ondervraagd en ruilen dan hun kaartjes om de procedure te herhalen met een andere partner.

Vorbereitung: de leraar maakt een aantal kaartjes met vragen of iedere leerling maakt één kaartje met een vraag.

1. De leraar vraagt de leerlingen om op te staan, hun hand op te steken en tweetallen te vormen.
2. Partner A ondervraagt B.
3. Partner B geeft antwoord.
4. Partner A prijst of coacht.
5. De partners wisselen van rol.
6. De partners ruilen hun kaarten met elkaar en bedanken elkaar.
7. Stap 1-6 een aantal keer herhalen.

Mix-Bevries-Groep



Het bruist van energie in de groep als de leerlingen zich snel door het lokaal bewegen en 'mixen', stokstijf stil blijven staan, 'bevriezen' en zich vliegensvlug hergroeperen om niet bij de 'Gevonden Voorwerpen' te belanden.

Vorbereitung: de leerlingen staan op. Een gedeelte van de ruimte is aangewezen als de afdeling 'Gevonden Voorwerpen'.

1. De leerlingen mixen in de ruimte.
2. Als de leraar 'Bevries' roept, staan ze stil.
3. De leraar stelt een vraag waarop het antwoord een getal is of een sleutel die correspondeert met een getal. De leraar geeft de leerlingen DenkTijd. (voorbeelden: Hoeveel planeten telt ons zonnestelsel? Waar ligt Amsterdam ten opzichte van Arnhem? Sleutel: Ten noorden = 2; ten zuiden = 3; ten oosten = 4; ten westen = 5.
4. De leraar zegt: "Laat Zien". De leerlingen laten het getal zien door hun vingers op de borst te leggen.
5. De leerlingen groeperen zich en knielen.
6. De leerlingen bespreken dan als groep een opdracht of een vraag die de leraar heeft opgegeven. Noem de planeten in de juiste volgorde. Wat is de afstand tussen Amsterdam en Arnhem?
7. De leerlingen die niet in een groepje zitten, gaan naar 'Gevonden Voorwerpen'.

Variant: als de leerlingen het spel eenmaal kennen, kunnen de leerlingen bij 'Gevonden Voorwerpen' de volgende vraag bedenken. Nadat ze hun vraag hebben gesteld, voegen ze zich snel bij een groepje.