TEAM
AMBULANTE BEGELEIDING NT2
ENSCHEDE

Coöperatief leren; verschillende werkvormen

De coöperatieve werkvormen in oranje zijn ook terug te vinden op de website van praten met Pim

pratenmetpim.nl

Stijgen/Dalen:

- Eén persoon (bv. de leerkracht) stelt een gesloten vraag.
- Is het antwoord (op jou) van toepassing; ga je staan => stijgen.
- Is het niet (bij jou) van toepassing: blijf je zitten => dalen.
- Kan ook met voorwerp/ illustratie/ woord/…. (In de hand) b.v. “Dit is een cijfer.” “Dit is een olifant, “Kees loopt naar de supermarkt.”

Waar/niet waar:

- Eén persoon (bv. de leerkracht) stelt een gesloten vraag.
- Is het waar: duim omhoog.
- Is het niet waar: duim omlaag.

Sneeuwbal (organisatievorm):

- De leerkracht roept ‘sneeuwbal’.
- De leerlingen maken vlot tweetallen door de knieën naar elkaar toe te draaien.
  - ⇨ Dit is een organisatievorm om de leerlingen snel tweetallen te laten vormen.

De vliegenmepper:

- Alle leerlingen krijgen een vliegenmepper.
- Leerkracht/leerling benoemt (andere) leerlingen meppen.
  - ⇨ Variant: De snelste leerling benoemt een ander woord, cijfer, kleur etc.

TweePraat (op tijd):

- De leerkracht geeft een opdracht/ stelt een vraag.
- De leerlingen denken zelf na.
- Er worden tweetallen gevormd (via de organisatievorm 'sneeuwbal').
- Leerling 1 vertelt en leerling 2 luistert (één minuut).
- Leerling 2 vat samen of geeft een positieve reactie.
- Er wordt gewisseld van rol. Nu vertelt leerling 2 één minuut en luistert leerling 1.
  - ⇨ Leerling 1 vat samen of geeft positieve reactie.
  - ⇨ Je kunt leerling 1 laten vertellen en leerling 2 direct laten reageren dmv *waar/ niet waar* (en andersom).
  - ⇨ Met TweePraat creëer je extra denktijd. NT2-ers zijn langzame luisteraars. Zij hebben meer denktijd nodig om de opdracht te verwerken en tot een antwoord te komen. Op deze manier draag je daar aan bij.
  - ⇨ Denk aan een gesprek over het weekend, voorkennis ophalen m.b.t een bepaald thema, vragen beantwoorden, hogere denkvragen beantwoorden etc.

Mix en koppel:

- Alle leerlingen krijgen een kaartje en verspreiden zich door het lokaal.
- Leerlingen lopen rond en ruilen hun kaart met elke leerling die ze tegen komen ('mixen').
- Voordat ze de kaart ruilen benoemen ze allebei wat er op hun kaart staat.
- De leerkracht roept: "Bevries!". De leerlingen staan stil en ruilen geen kaartjes meer.
- De leraar roept: "Koppel!". De leerlingen zoeken de passende kaart en vormen een koppel.
- Terug in de kring en controleren of de koppels juist gevormd zijn.
  - ⇨ Variant: Zodra alle leerlingen een koppel hebben gevormd roept de leerkracht "Mix!". Het spel begint opnieuw.
  - ⇨ Denk aan rijmwoorden, dezelfde woordkaarten, de kleuren, de cijfers, dezelfde klank vooraan/ in het midden/ achteraan, tegenstellingen, etc.

Man aan de deur:

- De helft van de groep is een huis. Ze zoeken een plek in de ruimte (het lokaal) en staan stil.
- De andere helft van de groep zijn de aanbellers. Zij lopen rond met b.v. een voorwerp of een woordkaart.
- De neus is de bel. De 'aanbeller' drukt heel zacht op de neus van 'het huis'. 'Het huis' laat weten dat hij/ zij thuis is en zegt 'dingdong'.
- 'De aanbeller' laat het kaartje of het voorwerp zien en benoemt het woord of de woorden.

- ‘Het huis’ laat zien dat het woord/ de woorden goed (*duim omhoog*) of fout (*duim omlaag*) is/ zijn.
- Als het woord niet correct is, zegt ‘het huis’ het goede woord.
- ‘De aanbeller’ herhaalt het goede woord. En ‘het huis’ steekt zijn/ haar duim omhoog.
- De ‘aanbeller’ loopt naar het volgende huis en de routine herhaalt zich.
- Wanneer het afgesproken signaal klinkt, wisselen de leerlingen van rol.

BeurtGooi:

- De leerlingen (kleine groep) staan in een kring.
- Eén leerling heeft een (zachte) bal of een prop papier.
- De leerling met de bal gooit de bal naar een groepsgenoot.
- De ander leerling vangt de bal en geeft antwoord op de vraag.
- Gooi de bal weer naar een ander.
  - ⇨ Speltip 1: Gooi de bal niet terug naar dezelfde leerling.
  - ⇨ Speltip 2: zorg voor variatie en verrassing. Zodat de andere leerlingen niet weten of de bal naar hen wordt gegooid.
  - ⇨ Denk aan de kleuren, de cijfers, dezelfde klank vooraan/ in het midden/ achteraan, rijmwoorden, dagen van de week, maanden van het jaar, woorden van het thema (met woordkaarten erbij).

In de Rij:

- De leerlingen (kleine groep) krijgen een kaart (met bv. een cijfer).
- De leerlingen vormen een rij in de juiste volgorde.
- Hierbij overleggen ze met elkaar.
- Iedere leerling zoekt de goede plaats op in de rij.
- Staat iedereen goed? Vier het succes!
- Staat nog niet iedereen goed? Help elkaar. Geef elkaar aanwijzingen om de rij in de goede volgorde te zetten.

Binnenkring - buitenkring:

- De helft van de groep maakt een kring. Ze staan met de ruggen naar elkaar toe (binnenkring).
- De andere helft van de groep vormt een tweede kring om de eerste kring (buitenkring). De leerlingen van de binnenkring staan tegenover de leerlingen van de buitenkring.
- De leerlingen in de binnenkring stellen een vraag. Ze laten een woordkaart, een klankkaart, een voorwerp, …. zien.
- De leerlingen in de buitenkring nemen eerst denktijd en geven dan antwoord.

- De leerlingen in de binnenkring luisteren, laten zien met hun duim of het antwoord goed of fout is (Zie ook: Waar/ Niet Waar).
- Wisselen van plek, dus wisselen van rol.
- Herhaling van bovengenoemde stappen.
- De leerlingen bedanken elkaar.
- De leerlingen in de buitenkring blijven staan.
- De leerlingen in de binnenkring gaan ….. stappen naar links.
- Het spel begint opnieuw.
  - ⇨ Denk aan de kleuren, de cijfers, de woorden van het thema, …..

Totale Fysieke Reactie:

- De leerlingen staan in een kring.
- De leerkracht geeft een opdracht. Laat maar zien…….
- De hele groep beeldt de opdracht uit.
  - ⇨ Dit spel kan ook in kleine groepen of in tweetallen gespeeld worden.
  - ⇨ Opdrachtkaarten kunnen helpen om de opdracht duidelijk te maken.
  - ⇨ De leerlingen kunnen ook zelf opdrachten bedenken en/ of opdrachtkaarten maken.
  - ⇨ Denk aan activiteiten die je kunt laten zien; wijs je neus/ mond/ haren/ …… aan, ga op/ voor/ achter/ naast de stoel staan, zet 1 of meer passen vooruit/ achteruit/ naar links of rechts, …..

Denken – delen – uitwisselen (het creëren van extra denktijd):

- Er wordt een vraag gesteld.
- *Denken*: De leerlingen denken na over het antwoord (1 á 2 min.)
- De leerkracht zegt ‘sneeuwbal’, zodat er vlot tweetallen worden gevormd.
- *Delen*: De leerlingen overleggen en bedenken samen een antwoord op de vraag.
- *Uitwisselen*: De leerkracht herhaalt de vraag en laat verschillende tweetallen antwoorden.
  - ⇨ Met ‘Denken – delen – uitwisselen’ creëer je extra denktijd. NT2-ers zijn langzame luisteraars. Zij hebben meer denktijd nodig om de opdracht te verwerken en tot een antwoord te komen. Op deze manier draag je daar aan bij.

Levend schilderij (tableau vivant):

- Er worden groep gevormd van 3 á 4 leerlingen.
- Iedere groep krijgt een woordkaart (van het thema) of een bladzijde uit het prentenboek.
- Iedere groep krijgt voorbereidingstijd. De opdracht is om het woord of de prent uit te beelden.
- Alle groepen klaar?
- Dan presenteren.
- Het publiek raadt om welk woord of om welke prent het gaat.
  - ⇨ Een gordijn of een doek maakt het extra spannend. Zo kunnen de leerlingen zich opstellen achter het gordijn. Als het gordijn opent, kan het publiek raden.
  - ⇨ Het publiek kan ook de ogen sluiten als er geen gordijn aanwezig is.

Genummerde hoofden:

- Er worden groepen van 4 gemaakt.
- Per groep krijgt iedere leerling een kaart met een cijfer erop; 1, 2, 3 of 4.
- De leerkracht stelt een vraag.
- De leerlingen bedenken zelf een antwoord op de vraag (1 á 2 minuten).
- De leerlingen overleggen met hun groep en bedenken samen een antwoord.
- De leerkracht noemt een cijfer. Alle leerlingen met dat cijfer op hun kaart, mogen staan. Zij geven samen het antwoord.
  - ⇨ Met 'genummerde hoofden' creëer je extra denktijd. NT2-ers zijn langzame luisteraars. Zij hebben meer denktijd nodig om de opdracht te verwerken en tot een antwoord te komen. Op deze manier draag je daar aan bij.
  - ⇨ De leerkracht zet de tool 'draaischijf' van bv. Gynzy in. De computer kiest welke leerlingen het antwoord mogen geven.

Bronvermelding:

Copper, J., Van Elsäcker, W., High, J., Knijnenburg, I., Kopmels, D., & Witkam, J. (2007) *Contact! Actief tweede taal leren* (2e druk). Vlissingen: Bazalt

Smegen, I. (2014) *Speel je wijs woordenschat. Voor groep 1-4 primair onderwijs.* Assen: Koninklijke Van Gorcum