

Achtergrondinformatie

De pluskaarten zijn gebaseerd op de theorie van Tony Ryan waaruit de z.g. Thinker's Keys voortvloeiden. Deze Thinker's Keys of denksleutels verruimen het denken van leerlingen. Ze stimuleren het creatief denken en handelen.

Creatief denken en handelen is het vermogen om nieuwe en/of ongebruikelijke maar toepasbare ideeën voor bestaande vraagstukken te vinden.

Hierbij horen:

- het kennen en hanteren van creatieve technieken;
- het denken buiten gebaande paden;
- nieuwe samenhangen kunnen zien;
- het durven nemen van (verantwoorde) risico's;
- fouten kunnen zien als leermogelijkheden;
- en een ondernemende en onderzoekende houding.

Creatief vermogen wordt het sterkst ontwikkeld in een rijke leeromgeving waarin kinderen gestimuleerd worden om zelf oplossingen te bedenken.

Het gebruik van de pluskaarten

De pluskaarten kunnen als aanvulling gebruikt worden op de (gratis) werkbladen bij de boeken van Eduboek.

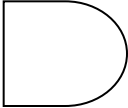
Als leerkracht kunt u denken aan:

- Het werken in tweetallen of groepjes om leerlingen elkaar te laten stimuleren bij oplossingen.
- Het gebruik van een pluskaart als een klassikale introductie op een thema via het digitale schoolbord.
- Pluskaarten voor leerlingen die meer uitdaging nodig hebben.

Voorbeelden van opdrachten.

Op de volgende bladzijden vindt u een overzicht van de verschillende soorten opdrachten die op de pluskaarten te vinden zijn.

SOORTEN OPDRACHTEN	OMSCHRIJVING	VOORBEELD
1. Vragen bedenken.	Laat leerlingen vragen verzinnen die leiden tot één bepaald antwoord.	Bedenk 5 vragen. Het antwoord is steeds de egel . Welk dier houdt een winterslaap?
2. Niet/nooit.	Laat leerlingen omgekeerd (niet/nooit) denken.	Bedenk 5 dingen die een tandarts niet doet.
3. Wat als.	Leerlingen bedenken gevolgen bij een oorzaak.	Wat als er geen winters meer zouden zijn? Bedenk 5 gevolgen.
4. Het alfabet.	Leerlingen zoeken bij elke letter een woord dat past bij een thema.	Bedenk bij elke letter van het alfabet een woord dat past bij water . A. Afvoer B. Buis C. Closet
5. Variaties bedenken.	Leerlingen proberen een bepaald aantal manieren te vinden om een taak uit te voeren.	Op hoeveel manieren kun je je schoenveters strikken?
6. Uitvinden.	Leerlingen doen een ongewone uitvinding.	Bedenk een rattenvaai zonder voedsel.
7. Overeenkomst zoeken.	Leerlingen zoeken een overeenkomst tussen twee voorwerpen.	Wat is hetzelfde aan een bal en een auto.
8. De toekomst voorspellen.	Leerlingen maken zich een voorstelling van een voorwerp of situatie over 100 jaar.	Hoe ziet je klaslokaal er over 100 jaar uit? Tekenen en vertellen.
9. Verbeteren.	Leerlingen verbeteren een voorwerp. Ze mogen het voorwerp vervormen, er iets eraf halen, maar ook iets aan toevoegen.	Verbeter de koelkast.
10. Nadelen.	Leerlingen bedenken nadelen bij een voorwerp of situatie. Ze proberen een oplossing voor dit nadeel te bedenken.	Bedenk een nadeel van sandalen. Hoe kun je dit nadeel oplossen?
11. Waarom? Daarom.	De leerlingen geven een verklaring bij een situatie die verbeeld wordt op een plaatje	Waarom rent de man zo hard weg?

SOORTEN OPDRACHTEN	OMSCHRIJVING	VOORBEELD
12. Wat zegt.....?	De leerlingen bekijken een plaatje en vullen een uitspraak in een tekstballon in.	Wat zegt de tuinman tegen de egel?
13. Brainstormen.	Leerlingen lossen een probleem op verschillende manieren op?	Bedenk een kooi waarin een parkiet zich niet verveelt.
14. Plaatje afmaken.	Leerlingen verwerken een gegeven onderdeel in een tekening bij een bepaald onderwerp.	Maak een tekening over snoep waarin het volgende onderdeel zit: 
15. Anders.	Leerlingen bedenken andere toepassingen bij een bepaald voorwerp.	Noem 3 dingen waarvoor je een kurkentrekker ook kunt gebruiken.
16. Bouwen.	Leerlingen bouwen iets met een beperkt aantal materialen en gereedschappen.	Bouw een zo hoog mogelijke constructie die zelfstandig kan blijven staan, waarbij je gebruik maakt van een krant, plakband en een schaar