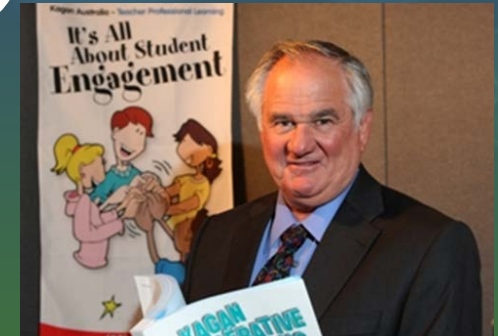


# Coöperatief leren (CLS)



Volgens Dr. Spencer Kagan

Verwerkt door Peter Steurs en Natascha Vansteelant

# 7 Sleutels tot succes

**Sleutel 1: Didactische structuren**

Sleutel 2: Teams

Sleutel 3: Management

Sleutel 4: Klasbouwers

Sleutel 5: Teambouwers

Sleutel 6: Sociale vaardigheden

Sleutel 7: Basisprincipes GIPS



# Sleutel 1: Didactische structuren

*Didactische structuren zijn inhoudsloze, herhaalbare instructiereeksen die de interactie tussen leerlingen organiseren om de basisprincipes van de coöperatieve leerstrategieën in de praktijk te brengen.*



# Sleutel 2: Teams

- Er zijn 4 soorten teams:

- **Heterogeen**

- Homogeen

- Willekeurig

- Door leerlingen gekozen



We adviseren heterogene teams om **stabiele, coöperatieve basisteams** te vormen, maar alle soorten teams kunnen afwisselend gebruikt worden.

## We vormen teams per 4:

### 1. Maak kaartjes

-> Naam leerling, geslacht, score (->  
Gemiddelde van rekenen en lezen)

### 2. Sorteert de kaarten (laagste score onderaan)

-> Deel je aantal leerlingen door 4

Vb:  $21 : 4 = 5$  groepen, rest 1

### 3. Kleurcode

- **Blauw** = Hoog (sterkste leerlingen)
- **Groen** = Gemiddeld Hoog
- **Oranje** = Gemiddeld Laag
- **Rood** = Laag

In het geval van 21 leerlingen:

- > Bovenste 5 = code blauw => Sterkste leerlingen
- > Onderste 5 = code rood => Zwakste leerlingen
- > Van de resterende kaartjes zijn de bovenste 5 groen, de onderste 5 oranje en de overblijvende rest kan je zelf groen of oranje geven.

## 4. Teams vormen

Stap 1: Verdeel de sterkste leerlingen over je groepen (overal 1)

Stap 2: Geef elke groep een gemiddeld hoge leerling

Stap 3: Geef elke groep een gemiddeld lage leerling

Stap 4: Geef elke groep een zwakke leerling

**->Denk niet alleen aan de kleurcodes, maar hou rekening met:**

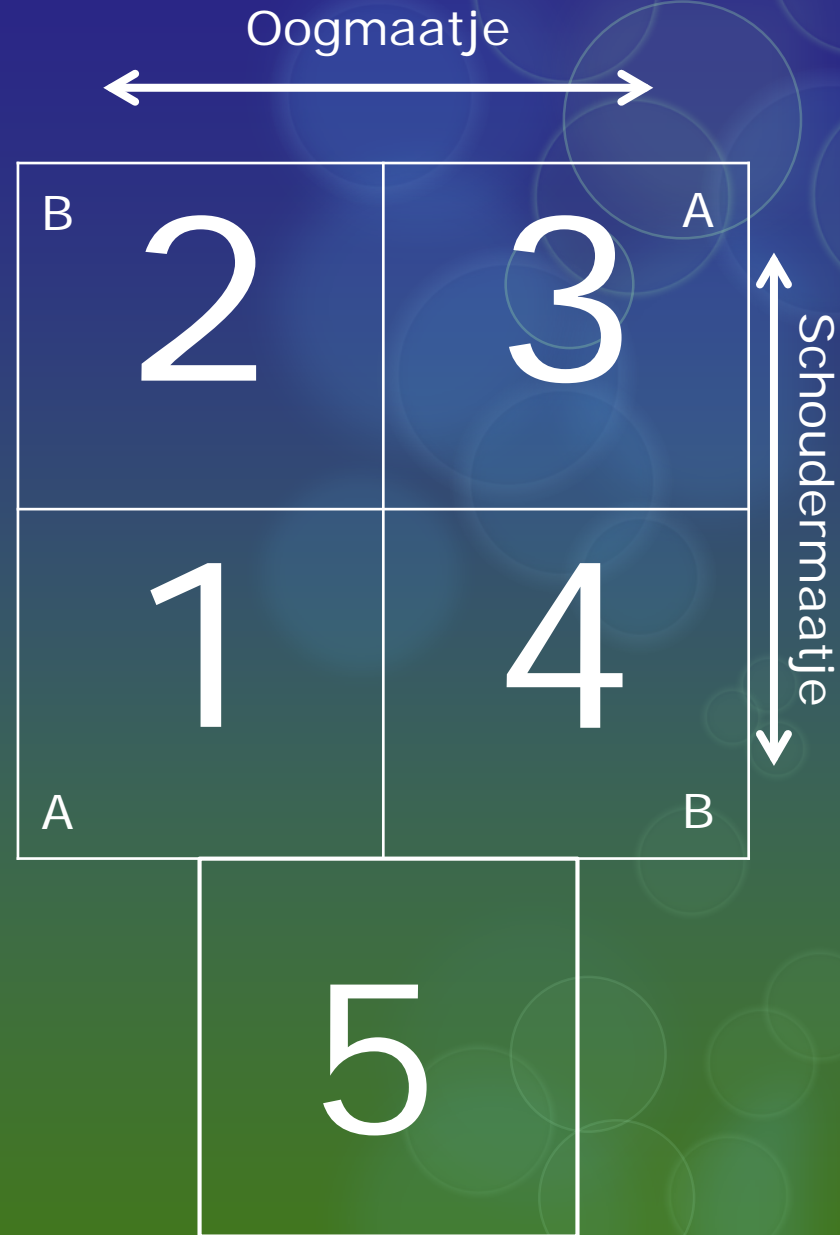
- **Gelacht, afkomst, 2<sup>e</sup> taal, speciale noden, 'moeilijke' klanten**

De 'rest' zet je waar die volgens jou het best past (in een goed groepje, want een groepje van 5 of 3 maakt het moeilijker voor de leerlingen.



## 5. Tafelschikking

- Indien er een 5e leerling is, zet je die op de kop, tussen nummer 1 en 4, het verste weg van het bord.
- Handig om voor jezelf te weten dat nummer 1 de sterkste is, 2 gemiddeld laag, 3 zwak en 4 gemiddeld hoog.



# Sleutel 3: Management

- Omgaan met kabaal
- Inrichting van het klaslokaal
- Materialen
- Richtlijnen geven
- Teamproblemen oplossen



# Sleutel 4: Klasbouwers

Klasbouwers leiden tot een 'onze groep'-gevoel, waar de leerlingen zich thuis voelen en waar het fijn is om samen te leren.

- 3 voorwaarden voor een goede klasbouwer:

Rechtstaan	Door elkaar stappen	Positieve interactie
------------	------------------------	-------------------------

Voor het plezier? = 1 x per week

Met leerinhoud? = Naar noden



# Sleutel 5: Teambouwers

= Het proces dat ingezet wordt om een **groep van 4** leerlingen met verschillende achtergronden en ervaringen om te vormen tot een coöperatief en zorgzaam team.

**3 kenmerken** van een goede teambouwer:



**2 x per week**



# Sleutel 6: Sociale vaardigheden

Er zijn heel veel sociale vaardigheden nodig om een goed teamlid te zijn. Deze vaardigheden zijn essentieel voor later succes op de arbeidsmarkt, een harmonieus gezinsleven en positieve sociale relaties.

Vaardigheden die de leerlingen dagelijks oefenen bij coöperatief leren:

Actief luisteren	Anderen respecteren	Om hulp vragen
Respect	Conflicten oplossen	Samenwerken
Aanmoedigen	Helpen	Leiderscapaciteiten
Geduld	Verantwoordelijkheid	Delen, uitwisselen
Perspectief nemen	Voortborduren op andermans ideeën	Zorgdragen voor anderen

# Sleutel 7: Basisprincipes GIPS

G = Gelijke deelname

I = Individuele aanspreekbaarheid

P = Positieve wederzijdse afhankelijkheid

S = Simultane interactie

# Het Stiltetecken

- Leerkracht zegt 'stiltetecken' en steekt hand omhoog
- Focus op leerkracht
- Leerlingen waarschuwen anderen (non-verbaal), steken hun hand op en zijn stil
- Leerkracht zegt: 'Dank u voor uw hulp'
- Na 3-5 sec. heb je de aandacht van iedereen!



# Positief reageren/complimenteren

Voorbeeldzinnen:

“ Fijn dat je dit met mij wilde delen.”

“Je kunt heel boeiend vertellen.”

Maak de zin af:



“Wat ik van jou geleerd heb is ...”

“Ik vond het leuk om naar jou te luisteren, want ...”

“Wat ik vooral interessant vond was ...”



# Hoe moeten de leerlingen elkaar coachen?

- Tip 1
- Tip 2
- Leg het uit
- Probeer opnieuw
- Geef een compliment



# **Didactische structuren**

# TweePraat

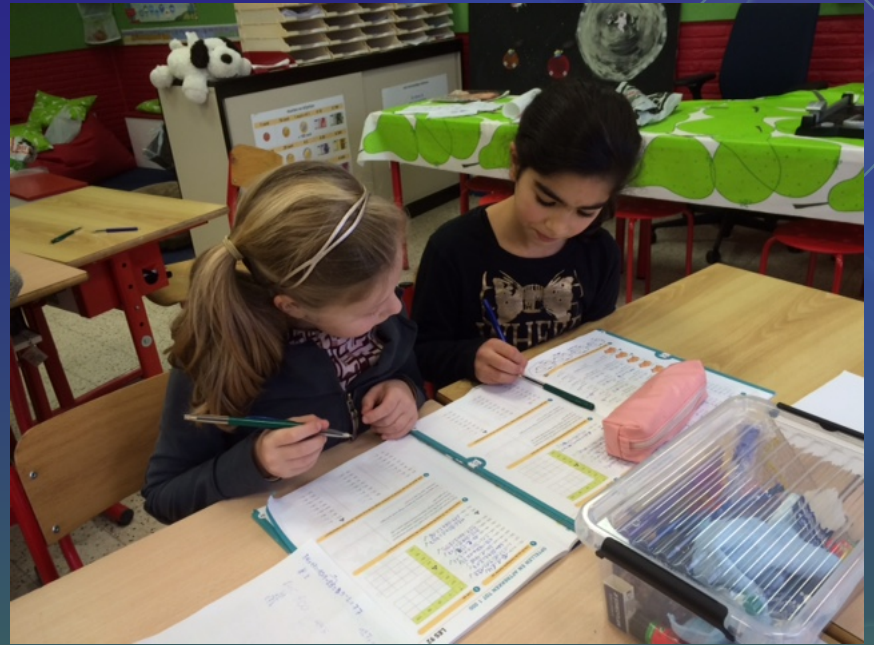


- Leerkracht geeft een vraag of probleem waarbij meerdere antwoorden mogelijk zijn.
- Leerlingen krijgen 3–5 sec. denktijd.
- Leerlingen staan recht en geven om beurt (ping pong) een antwoord (gelijke deelname).

# Tweetal coach



- Partner A lost het 1e probleem luidop op.
- Partner B kijkt toe, luistert, controleert, coacht waar nodig en geeft een compliment.
- Nadien wisselen van rol.



# TweeGesprek op tijd



- Leerkracht geeft een onderwerp, bepaalt de tijd (vb: 30 sec.) en geeft de leerlingen denktijd.
- In tweetallen: Partner A vertelt (gedurende de afgesproken tijd), partner B luistert.
- Partner B reageert met een positieve opmerking.
- Wisselen van rol.

# Tweetal check



- Partner A lost het 1e probleem luidop op.
- Partner B kijkt toe, luistert, controleert, coacht waar nodig en geeft een compliment.
- Nadien wisselen van rol.
- Wanneer er 2 problemen of oefeningen opgelost zijn, dan checkt het tweetal hun antwoorden bij het andere tweetal van hun team.

# Rondpraat



- Leerkracht geeft een vraag of probleem waarbij meerdere antwoorden mogelijk zijn.
- Leerlingen krijgen 3-5 sec. denktijd.
- De leerlingen geven om beurt (staand) een antwoord.





# Denk-schrijf- rondpraat



- Leerkracht geeft een vraag of probleem waarbij meerdere antwoorden mogelijk zijn.
- Leerlingen krijgen 3-5 sec. denktijd.
- De leerlingen bedenken een antwoord en schrijven het op voordat ze aan de rondpraat beginnen.



# Rondpraat en schrijven



- Leerkracht geeft een vraag of probleem waarbij meerdere antwoorden mogelijk zijn.
- Leerlingen krijgen 3-5 sec. denktijd.
- Tijdens de rondpraat noteren de leerlingen elk antwoord op een eigen blaadje papier (kan gewoon in werkboek).

# Team doe mee en vertel

- Alle leerlingen staan bij hun teamgenoten.
- De leerkracht duidt 1 ll aan die de teamlijst in zijn hand heeft.
- De gekozen leerling noemt 1 idee van de teamlijst.
- De leerlingen die de teamlijst in handen hebben voegen het idee aan de lijst toe als ze dit zelf niet hadden of vinken het aan als het er al op stond.
- De leerlingen geven hun teamlijst met de klok mee aan elkaar door.
- De leerlingen gaan zitten wanneer al hun antwoorden aan bod geweest zijn. Nieuwe items kunnen wel blijven toegevoegd worden.
- Wanneer alle lln zitten is 'Doe mee & vertel' afgelopen.

Je kan ook iedereen mee laten schrijven en volgen, door iedereen de teamlijst mee te laten opschrijven.

# Mix & ruil

- Leerkracht geeft de leerlingen een vraagkaartje (antwoord op achterkant).
- Leerlingen staan recht, steken hun hand op en maken tweetallen (dichtste bij).
- Partner A ondervraagt partner B en laat de vraag zien.
- Partner B antwoordt.
- Partner A geeft compliment of coacht indien nodig.
- De partners wisselen van rol.
- De partners ruilen kaartje en bedanken elkaar.
- Hand omhoog en nieuwe tweetallen vormen.



Leerling over? Wacht tot er nieuwe tweetallen gevormd worden en pik dan in.

Leerkracht doet NIET mee.



# Schud & pak

- Leerling 1 houdt kaarten vast in de vorm van een waaier.
- Leerling 2 kiest een kaart, leest voor en geeft 5 sec. denktijd.
- Leerling 3 antwoordt.
- Leerling 4 checkt en geeft compliment of coacht.
- Leerlingen wisselen van rol, één persoon per ronde, met de klok mee.



Deze structuur kan ook met tweetallen gespeeld worden.





# Mix-tweetal-gesprek

- Leerlingen wandelen door het klaslokaal.  
(Let op voor schaduwlopers!)
- Leerkracht zet muziek stop en roept 'tweetal'.
- Leerlingen vormen tweetal met degene die het dichtstbij staat en geven 'high 5'. Leerlingen die niemand vonden, worden even geholpen door de rest van de klas.
- Leerkracht stelt een vraag en geeft de leerlingen denktijd (3-5 sec.).
- Leerlingen wisselen informatie uit met hun partner aan de hand van een:
  - TweePraat (korte antwoorden)
  - TweeGesprek op Tijd (open vragen, lang antwoord)





# StaOp-HandOmhoog-Tweetal

- Als de lkr 'Ja' zegt, staan de lln op, steken hun hand op en vormen een tweetal (met de dichtstbijzijnde ll en geven high 5).
- Leerkracht stelt een vraag of voorziet een opdracht en geeft de leerlingen denktijd (3-5 sec.).
- Partners wisselen uit aan de hand van:
  - TweePraat (bij korte antwoorden)
  - TweeGesprek op Tijd (bij open vragen, lang antwoord)



