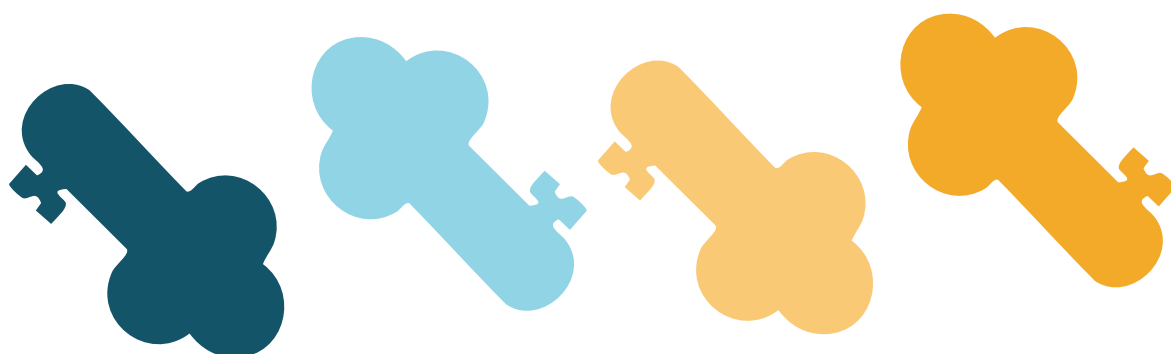


DENKSLEUTELS

Denksleutels zijn sleutels met daarop een vraag of opdracht die kinderen aanzet tot creatief, analytisch en praktisch denken. De denksleutels zijn te gebruiken voor peuters en kleuters, maar ook zeer geschikt voor oudere leerlingen van een basisschool. De denksleutels zijn gebaseerd op The Thinkers Keys van de Australiër, Tony Ryan (1998).

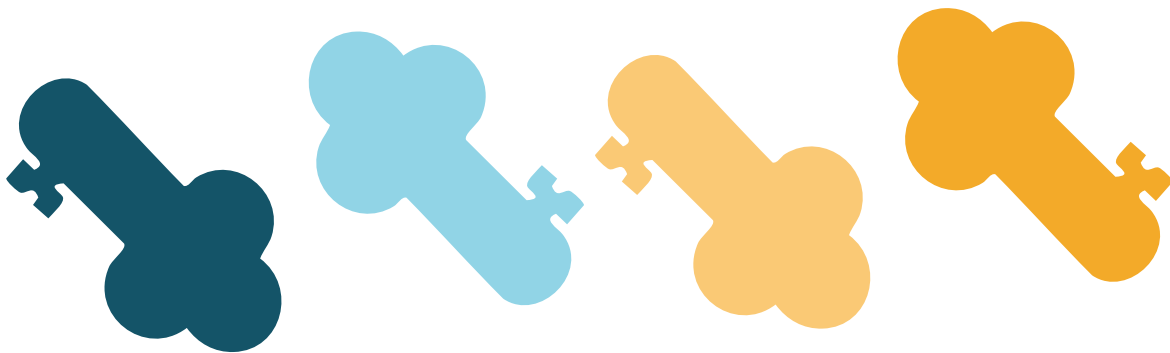
Er zijn in totaal 20 denksleutels ontwikkeld met voorbeeldvragen. Aan kinderen kun je vertellen dat denksleutels sleutels zijn die we gebruiken om ons denken te openen.



DENKSLEUTELS

Hoe gebruik je de denksleutels?

- Je kunt ze uitprinten en letterlijk als een soort sleutelbos aan de muur hangen. Zo helpt het als geheugensteuntje voor jou als leerkracht en op deze manier is het ook visueel voor de leerlingen.
- Je kunt de denksleutels inzetten in de kring. Je leest de denksleutel voor en laat de kinderen vervolgens in tweetallen of in kleine groepjes aan de slag gaan met de denksleutel. Daarna delen de kinderen met elkaar wat ze bedacht hebben.
- Je kunt een denksleutel inzetten als individuele uitdagende opdracht.
- Ze kunnen dienen als een klaar-opdracht. Pak een denksleutels als je klaar bent met je werk.
- Werk je met een thema? Dan kun je de vragen van de denksleutels aanpassen naar dit thema. Er zijn al genoeg denksleutels te vinden op internet voor sinterklaas, kerst, lente etc.
- Je kunt een denksleutel vraag kiezen aan het begin van de les om je lesdoel plenair te introduceren of af te sluiten. Voorbeeld: Wat als we geen metriek stelsel zouden hebben?
- Je zou het ook om kunnen draaien: In plaats van dat jij als leerkracht een denksleutel opdracht zoekt of verzint, laat je je leerlingen zelf denksleutel opdrachten/vragen verzinnen voor elkaar.



Tip: print deze download dubbelzijdig, zodat de voor- en achterkant van de sleutel op elkaar zitten.



ALFABET SLEUTEL



COMBINATIE-SLEUTEL



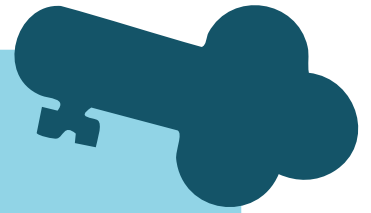
ANDERS DAN ANDERS-SLEUTEL



BOUW-SLEUTEL

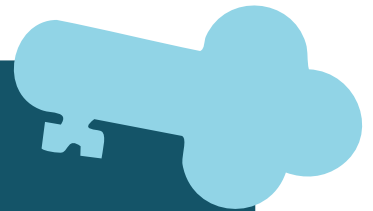
Geef leerlingen een onderwerp of thema en laat ze een alfabetische lijst bij dit onderwerp of thema maken.

Voorbeeld: Dieren: Arend, Bultrug, Cavia...



Laat leerlingen de eigenschappen van twee verschillende voorwerpen combineren om er vervolgens een nieuw voorwerp van te maken.

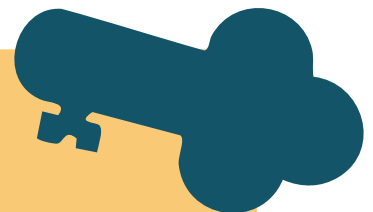
Voorbeeld: Combineer een knuffel en een kast: Een grote knuffel met opberg mogelijkheden...



Laat leerlingen bedenken op welke andere manieren alledaagse voorwerpen gebruikt kunnen worden.

Voorbeeld:

Noem 5 dingen die je ook kunt doen met een zwaard:
Je kunt ermee schilderen, je kunt ermee klussen...



Laat leerlingen, met de beperkte middelen die ze tot hun beschikking hebben, een bouwkundig probleem oplossen.

Voorbeeld:

Bouw een zo hoog mogelijke toren van rietjes en papier die kan blijven staan.





ZO KAN HET OOK-SLEUTEL



DAT IS GEK-SLEUTEL



VET-SLEUTEL



VOORSPELLING-SLEUTEL

Laat leerlingen beschrijven op welke verschillende manieren je een opdracht of activiteit uit kunt voeren.

Voorbeeld:

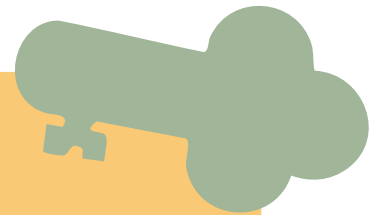
Op hoeveel manieren kun jij van de tafel naar de deur bewegen?
Je kunt rollen, kruipen, hinkelen, rups bewegingen maken...



Laat leerlingen verschillende redenen bedenken voor het bestaan van een bepaalde gekke situatie.

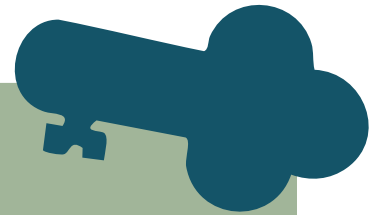
Voorbeeld:

Waarom groeien er bladeren op dat huis?
Omdat het huis het koud heeft, omdat de muur een fijne ondergrond is...



Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen:

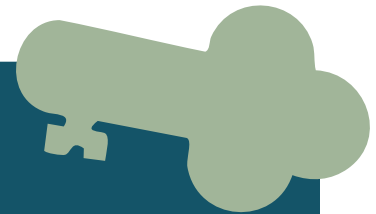
Voorbeeld: Hoe kun je een afwasborstel verbeteren? Je mag iets vervormen, iets eraf halen of iets toevoegen aan de borstel.
Je kunt hem koppelen aan een boormachine zodat hij snelle, automatische rondjes draait en je afwas sneller schoon is...



Laat leerlingen voorspellen hoe bepaalde voorwerpen of situaties er in de toekomst uitzien.

Voorbeeld:

Hoe ziet het populairste computerspel er over 20 jaar uit?





MUUR-SLEUTEL



WAT ALS?-SLEUTEL



HOE?-SLEUTEL

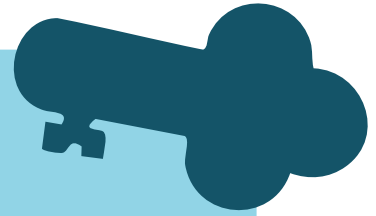


1+1=EEN IDEE-SLEUTEL

Laat leerlingen beschrijven op welke verschillende manieren je een opdracht of activiteit uit kunt voeren.

Voorbeeld:

Op hoeveel manieren kun jij van de tafel naar de deur bewegen?
Je kunt rollen, kruipen, hinkelen, rups bewegingen maken...



Laat leerlingen verschillende redenen bedenken voor het bestaan van een bepaalde gekke situatie.

Voorbeeld:

Waarom groeien er bladeren op dat huis?
Omdat het huis het koud heeft, omdat de muur een fijne ondergrond is...



Laat kinderen alledaagse voorwerpen verbeteren door de volgende handelingen: **Vervormen**, **Eraf halen**, **Toevoegen**.

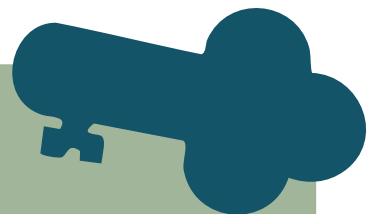
Voorbeeld: Hoe kun je een afwasborstel verbeteren? Je mag iets vervormen, iets eraf halen of iets toevoegen aan de borstel.
Je kunt hem koppelen aan een boormachine zodat hij snelle, automatische rondjes draait en je afwas sneller schoon is...



Laat leerlingen voorspellen hoe bepaalde voorwerpen of situaties er in de toekomst uitzien.

Voorbeeld:

Hoe ziet het populairste computerspel er over 20 jaar uit?





VRAAG-SLEUTEL



NIETES!-SLEUTEL



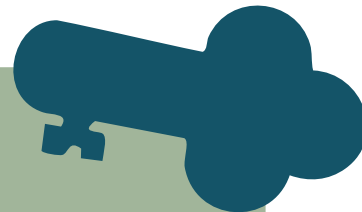
PLAATJE-SLEUTEL

Begin met het antwoord. Laat kinderen vragen verzinnen die leiden tot alleen dat antwoord.

Voorbeeld:

Het antwoord is...pen.

Wat gebruik je als je een verhaal gaat schrijven in je schrift?



Stel vragen waarin woorden als 'niet' of 'nooit' of 'geen' in voorkomen. Laat leerlingen antwoorden verzinnen op deze vragen

Voorbeeld:

Noem 10 geluiden die je nooit in het oerwoud zult horen. Roltrap, kleppen van een kiko...



Laat leerlingen een afbeelding zien die niet direct gekoppeld is aan het thema/onderwerp. Laat de leerlingen argumenten bedenken waarop de afbeelding toch gekoppeld kan worden aan het thema/onderwerp.

Voorbeeld: Wat heeft deze foto van een banaan te maken met Sinterklaas? Sinterklaas eet graag een banaan als hij even pauze heeft tijdens het schoenen vullen in de nacht...

