

Veel lessen zien er tegenwoordig nog hetzelfde uit als pakweg 30 jaar geleden. Dat is niet altijd erg: een goede directe instructie is nog steeds een erg effectief middel om leerlingen iets nieuws te leren. De afgelopen jaren zijn er echter wel allerlei nieuwe vormen van didactiek ontstaan, waarbij elke vorm voor en nadelen kent. Zelf aan de slag met een van deze vormen? Hieronder hebben we er een aantal op een rij gezet:

Flipping the classroom

Het concept is eenvoudig: de instructie/uitleg kijken de leerlingen thuis, het huiswerk maken de leerlingen in de klas. Door het klassieke model om te gooien is de docent meer bezig met de leerlingen, in plaats van voor de leerlingen. Dit heeft een aantal voordelen: leerlingen kunnen de uitleg constant terug kijken, waardoor je eigenlijk jezelf automatiseert. Ook leerlingen die afwezig zijn door ziekte kunnen zo bij blijven. Daarnaast heb je in de les meer aandacht voor het verwerken van de informatie en vaardigheden, waardoor je meer inzicht krijgt in wat de leerlingen echt leren. Nadelen zijn er ook: het kijken van video's is passief, het is makkelijk om niet te doen en het kost daarnaast ook veel tijd. Meer weten over Flipping the Classroom? [We schreven hier eerder al meerdere artikelen over.](#)

Gamification



Classcraft is een extreme vorm van Gamification

Het gebruiken van spelelementen in lessen is niet perse iets nieuws. Wel is het zo dat er de laatste jaren ontzettend veel onderzoek gedaan is, mede door het gebruik van elementen uit videogames. Het inzetten van gamification gaat vooral om kleine dingen: leerlingen mogen proberen en falen, kunnen 'badges' halen en hebben duidelijk inzicht in wat de volgende stap (het volgende level) is. Het toepassen van gamification heeft daardoor een aantal voordelen, waarbij vooral jongens aangesproken lijken te worden. Wanneer gamification goed toegepast wordt is er meer motivatie en enthousiasme. Nadelen zijn er ook: het vraagt vaak extra administratie, het kan snel te veel gaan om het spelletje in plaats van de inhoud en het is lastig om dit op de lange termijn vol te houden. Meer weten over Gamification? [We schreven hier eerder al meerdere artikelen over.](#)

Scaffolding

Leerlingen zelfstandig laten werken is niet een doel op zich, maar wel een middel tot een goede 'werk-sfeer'. Het lastige daarbij is om dit op een manier te doen waarbij elke leerling op zijn/haar niveau kan werken. Scaffolding is een strategie waarbij leerlingen telkens een stap verder kunnen, steeds met minder hulp. De docent helpt leerlingen, en biedt daarbij steeds minder hulp. Hierdoor leren leerlingen steeds beter zelfstandig werken, waarbij er een gedifferentieerde les ontstaat.

Spaced-learning

Een alternatief voor frontale uitleg? Meer frontale uitleg! Maar dan wel in minder tijd... Spaced-learning gaat uit van korte intensieve blokken waarin nieuwe informatie gepresenteerd wordt, afgewisseld met activiteiten die niets met het onderwerp te maken hebben. Door op deze manier bezig te zijn geef je de hersenen de tijd om nieuwe verbindingen te leggen, en door de herhaling kun je in korte tijd veel nieuwe informatie onthouden. Het is daardoor intensief en kost tijd in de voorbereiding, maar de resultaten uit onderzoek zijn veelbelovend. Spaced-learning is daarbij een goede manier om bij een nieuw onderwerp in te zetten als eerste les: alle relevante informatie wordt gepresenteerd, waarna de volgende lessen leerlingen aan de slag gaan met het toepassen. Meer weten over Spaced-learning? [We schreven hier eerder al over.](#)

Maker-education



De basis voor een maak-project

Leren door te maken: volgens Seymour Papert is dat de beste en meest diepgaande manier van leren. Leerlingen maken iets waar nieuwe kennis voor nodig is, en op die manier leren ze precies wat nodig is, plus vaak nog veel meer. Het is niet de meest effectieve manier van leren, maar daar gaat het nu ook juist om: fouten maken, experimenteren, spelen en proberen zijn kenmerken van maakonderwijs. Dit levert veel plezier, enthousiasme en intrinsieke motivatie op, maar het is ook een proces wat lastig stuurbaar is. De uitkomsten zijn echter mooi: het geleerde wordt tastbaar en spreekt tot de verbeelding van zowel leerlingen als docenten. Meer weten over Maker-education? We schreven eerder al [meerdere artikelen.](#)

Projecten

Het werken vanuit een boek kan soms voor een sleur zorgen, waardoor de motivatie afneemt. Vaak ontwerpen docenten daarom ook projecten, waarin leerlingen op een andere manier bezig zijn met de stof. In een goed project werken leerlingen aan iets wat ze op moeten lossen, in groepjes, en waarbij belangrijke kennis nodig is. Hierdoor wordt het geleerde toegepast en is er vaak meer motivatie. Het nadeel is dat het tijd kost om dit voor te bereiden en dat het niet altijd duidelijk is wie wat geleerd heeft: er wordt vaak een groeps product opgeleverd. Wil je meer weten over projecten ontwerpen? [Lees dan hier verder](#).

Eindtermgericht-werken

Steeds meer docenten vragen zich af wat leerlingen nu echt moeten leren. Voor een deel gaat dat over wat je als docent belangrijk vindt, maar voor een groot deel gaat het over wat er getoetst wordt op het eindexamen. Door uit te gaan van deze eindtermen kun je veel betere keuzes maken over wat belangrijk is en wat niet. Deze duidelijke focus zorgt er uiteindelijk voor dat er juist meer ruimte is voor verdiepende gesprekken, context en discussie over de onderwerpen. Daarnaast is het mooie van deze manier van werken het spelen van open kaart met leerlingen: dit is wat het is en wat je moet kunnen en kennen. [Lees hier een mooi praktijkvoorbeeld](#) van deze manier van werken, waarin ook uitgebreid ingegaan wordt op hoe je zoiets opzet.

Deze moderne didactische vormen zijn interessant om mee te experimenteren. Elke docent heeft zijn/haar eigen kwaliteiten, en misschien dat je met een van deze vormen je kwaliteiten alleen maar beter kunt inzetten. Uiteindelijk is er niet een 'one-size-fits-all' manier van onderwijs, en is het goed om je didactisch handelen te vergroten door op meerdere manieren te kunnen werken met leerlingen. Zelf suggesties of hier een mening over? Laat het ons dan vooral weten!