



skillis



# Startboek Skillis

Toekomstgericht leren voor groep 1 t/m 4

Angelique v.d. Pluijm  
Marléone Goudswaard . Lilian Mouissie

---

## INHOUD

<b>WERKEN AAN KERNVAARDIGHEDEN</b>	<b>4</b>
Waar een skill is...	4
Wat is Skillis?	4
Vijf gouden regels	5
Hoe ga je met dit boek aan de slag?	6
<b>DENKKRACHT • STERKE DENKER</b>	<b>8</b>
Schets van een sterke denker	10
Avontuur van Skilly en Bink: Klem!	12
Gouden regels	14
Ik stel vragen	16
Ik zoek naar antwoorden	24
Ik denk als een programmeur	32
Ik gebruik mijn fantasie	40
<b>PERSPECTIEF NEMEN • OPEN KIJKER</b>	<b>48</b>
Schets van een open kijker	50
Avontuur van Skilly en Bink: Een zielige hond	52
Gouden regels	54
Mijn blik is open	56
Ik verplaats me in een ander	64
Ik sta stil bij wat ik doe	72
<b>ZELFREGULERING • DOE-HET-ZELVER</b>	<b>80</b>
Schets van een doe-het-zelver	82
Avontuur van Skilly en Bink: Autopech!	84
Gouden regels	86
Ik kan en wil leren	88
Ik regel mijn werk	96
Ik motiveer mezelf en anderen	104
Ik leer zo efficiënt mogelijk	112
<b>SAMENWERKEN • TEAMSPELER</b>	<b>120</b>
Schets van een Teamspeler	122
Avontuur van Skilly en Bink: Reuzenvoetbal	124
Gouden regels	126
Ik zet me in	128
Ik stem af	136
Ik houd rekening met mezelf en anderen	144
Kopieerblad picto's	152

# Werken aan kernvaardigheden

## WAAR EEN SKILL IS...

Onderwijs moet leerlingen voorbereiden op een toekomst in een steeds sneller veranderende maatschappij. Over hoe dat onderwijs eruit moet zien, bestaan veel mooie gedachten. Schoolteams praten over hoe dat onderwijs eruit moet zien. Directies nemen de ideeën op in de schoolplannen. Maar de vertaling naar de klas is best lastig. Daarom blijft het vaak bij plannen. Skillis doorbreekt dit patroon en neemt je mee de 21ste eeuw in.

Skillis zorgt ervoor dat leerkrachten hun leerlingen concreet kunnen helpen om zelfverantwoordelijke burgers te worden in een complexe maatschappij. Skillis geeft je concrete tools in handen om in de klas leerlingen te ondersteunen bij de ontwikkeling van deze kwaliteiten. Skillis heeft het complexe vraagstuk over toekomstbestendig leren teruggebracht tot vier essentiële kernvaardigheden: denkracht, perspectief nemen, zelfregulering en samenwerken. Door te focussen op deze vaardigheden wordt het probleem herkenbaar en behapbaar. Bovendien kan zo de bescheiden beschikbare tijd effectief gebruikt worden. Zo maakt Skillis echt het verschil.

## WAT IS SKILLIS?

Hoe ga je als leerkracht met de vier kernvaardigheden aan de slag? Skillis vertaalt de kernvaardigheden en de gedachte erachter in concreet handelen in de klas. Je kunt Skillis gebruiken naast en met de al gebruikte methodes. Op elk gewenst moment. Je kiest zelf wat je wil gebruiken. Het biedt keuzes, geen keurslijf. Daarbij kost het werken met deze aanpak weinig extra tijd. De vier

kernvaardigheden zijn vertaald in leerlingentaal: 'sterke denker', 'open kijker', 'doe-het-zelver' en 'teamspeler'. Het uitgangspunt is dat de leerkracht met de leerlingen over deze vaardigheden praat. Wat is volgens jou een sterke denker? Hoe herken je een open kijker? Hoe kan ik leren om een 'teamspeler' te worden? Samen met de leerlingen wordt per vaardigheid een profiel gemaakt. Deze vier profielen worden als onderlegger gebruikt om in te passen in de dagelijkse praktijk. En, ook niet onbelangrijk, de leerkracht leeft de vaardigheden bewust voor. Zo leert de leerling aan de hand van het modelgedrag hoe hij het zelf zou kunnen doen. Uiteraard bied je de leerlingen elke dag mogelijkheden om de vaardigheden te oefenen. Bijvoorbeeld door de leerling uit te dagen om te kiezen voor die net iets moeilijker opdracht en feedback te geven over de uitvoering. Deze en andere voorbeelden om de vier kernvaardigheden met leerlingen te oefenen zijn voor groep 1-4 uitgewerkt in dit Startboek.

Skillis is bedoeld voor ALLE leerlingen in het primair onderwijs, groep 1 t/m 8. Dit boek is bestemd voor groep 1 t/m 4. Betekent dit dat de aanpak en de verwachtingen voor alle leerlingen hetzelfde zijn? Nee dat niet. Wat voor de ene leerling een hoge verwachting is, is voor de andere leerling onder de maat.

Bij Skillis wordt gesproken over 'sterke denker', maar dat betekent niet dat deze methode zich toelegt op slimme leerlingen. Uiteraard slimme leerlingen moeten 'sterke denkers' worden. Maar ook gemiddeld presterende leerlingen moeten 'sterke denkers' zijn. School en het leven vragen

daarom, nu en in de toekomst. Dus wanneer leerlingen nu wellicht nog geen sterke denkers zijn dan moeten ze dat binnen hun mogelijkheden worden.

Dat geldt ook voor de vaardigheden bij 'open kijker' en 'teamspeler'. Alle leerlingen, ook de sociaal minder sterke, hebben deze vaardigheden nodig. Dus wanneer leerlingen nu wellicht nog geen 'open kijker' of 'teamspeler' zijn dan moeten ze dat binnen hun mogelijkheden zo sterk mogelijk worden. Skillis kijkt op dezelfde manier naar leerlingen met goed ontwikkelde executieve functies, 'doe-het-zelvers'. Maar wanneer leerlingen dit nog niet kunnen, is het voor hen van groot belang om dit zo goed mogelijk te leren. Ook hier leggen we de lat hoog.

Skillis probeert alle leerlingen binnen hun mogelijkheden zo sterk mogelijk 'sterke denker', 'open kijker', 'doe-het-zelver' en 'teamspeler' te laten zijn. Het gaat expliciet om de ontwikkeling op deze gebieden, ongeacht de starttalenten van de leerling.

## **VIJF GOUDEN REGELS**

Skillis hanteert vijf gouden regels:

### **1. Maak planning zichtbaar**

- Bedenk op welke momenten je expliciet aan de slag gaat met 'iets vragen'.
- Hang de planning zichtbaar in het lokaal en wijs de leerlingen op deze planning.

### **2. Werk met doelen**

- Bekijk de doelen als ontwikkelingsdoelen, die je tot zelfs in de volwassenheid kunt blijven

ontwikkelen. Zie ze niet als eindtermen voor groep 1 t/m 4. Met behulp van de werkvormen en activiteiten help je de leerlingen om deze vaardigheden te ontwikkelen.

- Stel samen met de leerlingen kortetermijn-doelstellingen vast, bijvoorbeeld voor de komende week, de volgende activiteit of les.
- Benoem het doel op het moment dat het aanbod komt.
- Koppel de nabespreking altijd aan het gestelde doel.

### **3. Model het gewenste gedrag**

- Vertel wat je gaat voordoen.
- Benoem elke stap die je voor doet hardop.
- Denk hardop en vertel duidelijk jouw overwegingen.
- Vraag de leerlingen ter controle: Hoe pakte ik dit aan?

### **4. Daag de leerlingen uit**

- Bied variatie in moeilijkheidsgraad.
- Laat de leerlingen kiezen.
- Beloon de leerlingen als zij iets moeilijks kiezen.
- Geef de leerlingen verantwoordelijkheid.
- Stem af op de onderwijsbehoeften van de leerlingen.

### **5. Geef feedback**

- Benoem wat goed is gegaan.
- Benadruk de inspanning van de leerling waarmee hij dit doel heeft bereikt.
- Maak duidelijk wat beter kan of moet.
- Coach de leerlingen in hoe ze zichzelf kunnen verbeteren.

## HOE GA JE MET DIT BOEK AAN DE SLAG?

In elk afzonderlijk deel vind je de concrete uitwerking van een van de vier vaardigheden van Skillis: informatie, activiteiten en werkvormen waar je direct mee aan de slag kunt.

### De opbouw is als volgt:

Deel 1: Denkkraft · Sterke Denker

Deel 2: Perspectief nemen · Open Kijker

Deel 3: Zelfregulering · Doe-Het-Zelver

Deel 4: Samenwerken · Teamspeler

Elk deel start met een korte uitleg van de types en vaardigheden en biedt vervolgens per vaardigheid drie to vier subdoelen waarbij we diverse praktische activiteiten en werkvormen beschreven hebben. Hoe is elk deel opgebouwd?

### Schets van een...

De eerste twee pagina's van elk deel schetsen in leerlingentaal een beeld van het type dat centraal staat, bijvoorbeeld 'sterke denker', en van de betreffende vaardigheden die aan dit type gekoppeld zijn. De taal en inhoud van deze beschrijving sluit aan bij de doelgroep en is goed te gebruiken om een vaardigheid te introduceren en toe te lichten.

### Avontuur van Skilly en Bink

Stoere Skilly en haar rode auto Bink gaan op reis. Onderweg maken ze van alles mee. Bij iedere kernvaardigheid is een avontuur uitgewerkt, waarin Skilly en Bink goed gebruikmaken van hun skills. Fijne verhalen om met jonge leerlingen over de kernvaardigheden te spreken.

### Gouden regels

Hier vind je didactische tips bij iedere kernvaardigheid.

### Leerinhoud (vaardigheden)

Per kernvaardigheid zijn enkele subdoelen uitgewerkt. De 'sterke denker' heeft bijvoorbeeld vier subdoelen: Ik stel vragen, Ik zoek naar antwoorden, Ik denk als een programmeur en Ik gebruik mijn fantasie. Voor ieder subdoel zijn er een beschrijving van de leerinhoud, twee activiteiten en werkvormen uitgewerkt.

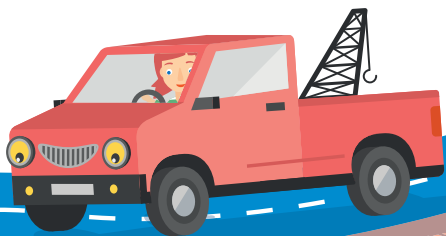
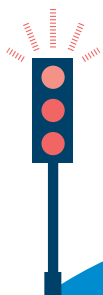
### Activiteiten

Elke subdoel biedt twee uitdagende activiteiten die je kunt gebruiken om aan de slag te gaan met het desbetreffende onderdeel. Elke activiteit heeft een doelstelling, die gekozen is uit de mogelijke doelstellingen die bij 'Leerinhoud' beschreven worden. Er worden ook suggesties gegeven voor het 'op maat' maken van het niveau van de leerlingen.

### Werkvormen

De werkvormen zijn bedoeld ter inspiratie, zodat je telkens opnieuw aandacht kan besteden aan de betreffende vaardigheid. Ze zijn methode-onafhankelijk en bedoeld om regelmatig in te zetten.

Wij wensen je veel plezier met Skillis!



IK ZOEK NAAR  
ANTWOODEN

STERKE  
DENKER

STERKE DENKER

IK STEL  
VRAGEN

IK GEBRUIK  
MIJN FANTASIE



<b>Schets van een sterke denker</b>	<b>10</b>
<b>Avontuur van Skilly en Bink: Klem!</b>	<b>12</b>
<b>Gouden regels</b>	<b>14</b>

#### **Ik stel vragen**

Leerinhoud!	16
Activiteit Trukendoos	18
Activiteit Wie of wat is het?	20
Werkvormen	22

#### **Ik zoek naar antwoorden**

Leerinhoud!	24
Activiteit Wat nu?	26
Activiteit Kletspraat	28
Werkvormen	30

#### **Ik denk als een programmeur**

Leerinhoud!	32
Activiteit Door-elkaar-dag	34
Activiteit Hij doet het niet!	36
Werkvormen	38

#### **Ik gebruik mijn fantasie**

Leerinhoud!	40
Activiteit Wat kun je hiermee?	42
Activiteit Doordenker	44
Werkvormen	46

**IK DENK ALS  
EEN PROGRAMMEUR**



# Schets van een sterke denker

## IK STEL VRAGEN

Als sterke denker stel ik veel vragen. Uit nieuwsgierigheid, maar ook meer dan dat, bijvoorbeeld als ik echt wil weten hoe iets werkt of in elkaar zit. Ik ga net zolang door tot ik het begrijp. Tijdens bijvoorbeeld het spelen in de ziekenhuishoek bedenk ik vragen die ik aan de dokter wil stellen: *Wat zijn die rode bultjes? Hoe komt het dat je rode bultjes krijgt? Wat zit er eigenlijk in zo'n bultje? Hoe kunnen de bultjes weer weggaan? Hoe kan het dat een bultje weggaat als je een pilletje eet? Welk stofje zit er in zo'n pilletje? Hoeveel pilletjes moet ik opeten voordat de bultjes weggaan?* Samen met de juf of meester leer ik goede vragen stellen waardoor ik echt antwoord op mijn vraag krijg. Ik speel het spelletje 'Wie is het?' want als je goede vragen stelt, weet ik als eerste het antwoord en win ik!

## IK GEBRUIK MIJN FANTASIE

Als sterke denker gebruik ik mijn fantasie en krijg ik nieuwe ideeën. Door die ideeën kom ik weer tot grappige oplossingen. Of ik verzin leuke dingen om te doen of te maken. Ik bedenk bijvoorbeeld zelf spelletjes, ik verzin toneelstukjes of ik maak een zelfbedachte verrassing voor de juf. Meestal maak ik iets wat niemand anders zou maken. En ik probeer vaak iets nieuws uit. *Wat zou er gebeuren als...?* Sommige klasgenootjes vinden het eng om hun ideeën te delen. Maar ik durf wel te vertellen wat ik bedenk. Vaak bedenk ik ook iets met mijn vriendinnetje. Door haar krijg ik weer nieuwe ideeën. We zijn een goed team samen!

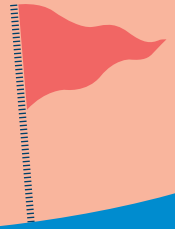
## IK DENK ALS EEN PROGRAMMEUR

Als sterke denker zoek ik naar overeenkomsten. *Waar heb ik dit eerder gezien? Waar ken ik dit van? Hoe kan ik het weer gebruiken?* Dat is heel handig bij het oplossen van een probleem. Soms lijkt een probleem heel groot. Ik weet dan niet goed waar ik moet beginnen. Maar daar heb ik een trucje voor bedacht: ik hak het probleem in kleinere stukjes. Al die kleine probleempjes los ik een voor een op, stapje voor stapje. Alles wat niet belangrijk is, laat ik weg. En alle belangrijke informatie die ik onderweg tegenkom, bewaar ik goed. Zo kan ik het later makkelijk terugvinden.

## IK ZOEK NAAR ANTWOORDEN

Als sterke denker onderzoek ik stapsgewijs en doelgericht - soms nog met de hulp van de leerkracht of een stappenplan - en experimenteer ik om een antwoord te vinden. Ik doe bijvoorbeeld mee met het maken van een (beeld)woordveld, ik kan samen met de juf of meester of met mijn klasgenoten informatie handig ordenen in een tabel, ik kan uitleggen waarom ik voor deze oplossing heb gekozen en ik kan vertellen hoe ik een opdracht heb aangepakt.

# Avontuur van Skilly en Bink



## KLEM!

Skilly wil op reis. Samen met Bink, een pittig rood wagentje. Skilly zag laatst plaatjes van een prachtig land en nu wil ze nog maar één ding: erheen. In dat land is van alles te zien: hoge bergen, een blauwe zee, prachtige meren, bossen, huizen, kastelen, smalle en brede wegen, bruggen, veerponten en allerlei dieren. Het lijkt haar een prachtige tocht. Maar Skilly denkt ook: Kunnen we dat wel? Durven we alles? Wat moeten we allemaal kennen, kunnen én durven als we deze tocht maken? Welke skills hebben we nodig? Hoe lossen we de problemen op die we onderweg tegenkomen? Wat doen we als we de weg kwijtrakten? En stel dat ik autopech krijg? Wat dan? Kan ik dit zelf oplossen? Gelukkig zijn Skilly en Bink niet alleen de beste maatjes, maar ook een heel goed team. Ze gebruiken hun denkkraft, zijn erg nieuwsgierig en gebruiken hun fantasie als ze bijvoorbeeld voor moeilijke situaties komen te staan. Ze stellen vragen aan elkaar, maar ook aan anderen. Zo komen ze te weten hoe iets werkt of moet. Met de antwoorden lossen ze hun probleem op. Ze luisteren goed naar elkaars ideeën. Skilly of Bink kan ook best alleen een probleem oplossen of een idee bedenken, maar toch wordt het nooit zo goed als dat ze het samen doen. Komt dat even goed van pas op deze reis!

Skilly en Bink zijn al een paar dagen onderweg. Ze hebben al de helft van hun route afgelegd. Skilly moet nodig plassen en heeft honger. Op de meter ziet Skilly dat de benzine van Bink bijna op is. Ze moet snel tanken! Even later stoppen ze bij een tankstation met daarbij een kleine supermarkt. Skilly tankt Bink vol, betaalt en parkeert hem netjes in het vak. Snel gaat ze op

zoek naar de toiletten én naar iets eetbaars. Opgelucht en tevreden wandelt ze tien minuten later met een lekker broodje naar buiten. Tjonge, wat een drukte ineens. Zoveel auto's en zoveel mensen. Waar komen die ineens vandaan? Handig manoeuvreert Skilly zich door de groep mensen heen. Daar ziet ze Bink al staan. Maar wat is dat? Bink kijkt helemaal niet blij en Skilly ziet direct waarom: Bink staat helemaal ingeparkeerd. Voor en naast haar staan auto's. Bink kan niet meer weg. Skilly kijkt om zich heen. Wie heeft Bink ingeparkeerd? Maar Skilly moet weer op pad, anders is ze niet op tijd bij haar volgende hotel. Wat nu? Stel je voor dat de eigenaar van de auto pas over een uur terug is? Of dat hij op de trein is gestapt en over een paar uur pas terug komt? Of misschien morgen pas? Of volgende week?! Oh nee, denkt Skilly, dat kan echt niet. Skilly kijkt eens goed. Kan Bink er ook niet uit met een beetje kunst- en vliegwerk? Nee, Skilly kan niks bedenken. Bink staat echt vast en hij kijkt zuur. "Het komt wel goed Bink", zegt Skilly. "Ik los het op, maar hoe?" Het is nog steeds erg druk overal. In de buurt zit

### **Interactief moment tijdens het voorlezen**

*Bespreek het probleem van Skilly met de leerlingen. Wat kan Skilly allemaal doen? Welke oplossingen kan ze bedenken? Hoe moet ze te werk gaan? Hoe kan ze haar denkkraft gebruiken? Hoe kunnen we haar helpen? Wie van jullie heeft er een goed idee? (Zie ook de afbeelding op p. 8, 9.)*

een groepje mensen te picknicken. Er loopt een mevrouw met een hondje en twee jongens



voetballen op het gras. Op het station rolt een trein binnen. Gelukkig is Skilly een sterke denker. Ze is een kei in vragen stellen, antwoorden zoeken en in haar fantasie gebruiken! Hoe kan ze erachter komen van wie de auto's zijn die Bink hebben vastgezet? Aan wie kan ze iets vragen? Skilly loopt naar de picknickende mensen en naar de voetballende jongens. Ze vertelt over de auto die in de weg staat en vraagt: "Wie weet van wie de blauwe auto is? Heeft iemand de bestuurder gezien? Hoe zag hij eruit?" Twee jongens hebben gezien dat er een meneer met een rode jas en blauwe broek uit de auto kwam. Een meneer met een rode jas en een blauwe broek. Skilly speurt de parkeerplaats af. Er lopen veel meneren in blauwe broeken, maar niemand heeft een rode jas. Skilly vraagt door, op zoek naar antwoorden. "Is de meneer jong of oud? Waar ging de meneer heen? Welke kleur haar heeft hij? Is hij dik, dun?" Met haar antwoorden loopt Skilly terug naar Bink en zegt: "Een dikke, oudere meneer met grijs haar, zijn rode jas is kort. En hij had haast." Dat is belangrijke informatie. "Bink, waarom had hij haast, denk jij?", vraagt ze.

**Interactief moment tijdens het voorlezen**

*Laat de leerlingen meedenken over de haast van de meneer. Waarom zou iemand op die plaats haast hebben? Wat is er allemaal in de buurt? Een tankstation, een winkel, toiletten, een treinstation. Bespreek de ideeën van de leerlingen rondom de haast. (Zie ook de afbeelding op p. 8, 9.)*

Bink denkt na: De meneer moest heel nodig naar de wc! Vandaar die haast! En misschien heeft hij daarom wel zijn auto zo gek geparkeerd. Skilly kijkt naar het toiletgebouw. Ze ziet geen dikke, oudere meneer met grijs haar, rode jas en blauwe broek. Is hij nog binnen? Skilly kijkt rond in het toiletgebouw. Drie deuren zijn op slot. De meneer kan dus best op de wc zitten. Maar dat duurt wel lang, denkt Skilly. "Dat is een hele lange plas... of een hele lange drol", grinnikt ze zacht. Geduldig wacht ze buiten. Steeds weer loopt er iemand naar binnen of naar buiten, maar telkens is het niet de meneer die ze zoekt. Waar is hij toch? Ze kijkt nog eens binnen. Er is nu geen wc meer op slot. Skilly kijkt achter alle deuren. Leeg. Staat ze voor niks te wachten! Waar is die meneer?

Teleurgesteld tuurt ze over de parkeerplaats. "Waarom kun je hier haast hebben, Bink?" In de verte ziet ze een trein aankomen. "Bink! Een trein! Daarom kun je ook haast hebben natuurlijk. Moest die meneer de trein halen?" Met een sneltreinvvaart rent Skilly de trap bij het station op. Ze kijkt goed rond. Ziet ze een dikke meneer met een rode, korte jas, een blauwe broek, grijs haar? Ja! Daar loopt zo'n meneer. Zijn rode jas hangt over zijn arm. Hij trekt een koffer voort en loopt naast een oudere dame. Aha, denkt Skilly opgelucht. Hij heeft de oudere dame waarschijnlijk opgehaald. Skilly loopt naar de meneer toe en vertelt het verhaal. De man schrikt. "Nee toch! Heb ik in mijn haast de auto verkeerd geparkeerd?" "Geeft niks", zegt Skilly. Ze is allang blij. Meneer gevonden, probleem opgelost. Knap gedaan, Skilly!

# Gouden regels

Aan de hand van deze *Gouden regels* help je de leerlingen om 'sterke denkers' te worden die op verschillende manieren hun 'denkkracht' kunnen inzetten om tot mooie oplossingen en antwoorden te komen.

## MAAK PLANNING ZICHTBAAR

Bedenk op welke momenten je expliciet aandacht wilt besteden aan 'denkkracht' en neem dit op in het rooster. Maak voor de leerlingen de planning per dag zichtbaar, bijvoorbeeld op de klassenkalender of op het dagritmeschema. Zorg voor een dagritmekaart of een picto, waarmee je duidelijk maakt wanneer je aan doelen van 'denkkracht' werkt. Kopieer hiervoor de afbeelding van de picto op pagina 152.



*Knip de afbeelding uit en plak deze op een knijper. Knijp de picto bij de activiteit waarbij je expliciet aandacht gaat besteden aan 'denkkracht'.*

## WERK MET DOELEN

Beschouw de doelen als ontwikkelingsdoelen. Het zijn zeker geen eindtermen voor groep 1 tot en met 4, maar juist nog te ontwikkelen skills. Veel van deze skills zijn zelfs voor volwassenen nog steeds een mooie uitdaging. De werkvormen en activiteiten vormen samen het aanbod, waarmee je de leerlingen een stap verder kunt brengen in hun ontwikkeling van de genoemde skills of doelen.

Vertaal de doelen naar behapbare en begrijpelijke doelen, in kindertaal. Als je met leerlingen bespreekt wat ze gaan leren en waarom, geef je bewuster les en zijn de leerlingen meer gemotiveerd.

Stel ook eens samen vast waar jullie op korte termijn aan gaan werken, bijvoorbeeld de komende week of de volgende activiteit of les. Benoem waar jullie aan werken op het moment dat het doel aan bod komt.

Koppel in de nabespreking altijd terug naar het doel. Vraag bijvoorbeeld: "Door welke vraag heb je iets nieuws geleerd?" Concludeer samen of het een goede of interessante vraag is. Of zeg: "Dat is een ingewikkelde puzzel/moeilijk bouwwerk! Vertel eens, hoe hebben jullie dat aangepakt?"

## MODEL HET GEWENSTE GEDRAG

Denk hardop na en vertel duidelijk je overwegingen. In feite kun je op vele momenten door de dag heen 'denkkracht' modellen. Stel jezelf al hardop denkend vragen en hanteer bijbehorend taalgebruik: "Hoe kun je er erachter komen of ...? Wat zou er gebeuren als...?"

Denktaal herken je aan woorden als 'onderzoeken', 'verbeelden', 'bewijzen', 'verklaren', 'zoeken', 'uitleggen'. Geef geen pasklare antwoorden of oplossingen, maar ga er samen naar op zoek.

- "Poeh, dat is ingewikkeld. Hoe kunnen we dit aanpakken? Wat weten we al wel? Wat is belangrijk? Kunnen we het in stapjes doen? Wat zou de eerste stap kunnen zijn?"
- "Dat is een goede vraag! Ik weet het antwoord eigenlijk ook niet. Hoe kunnen we erachter komen?"
- "Hé, wat is dit eigenlijk voor ding? Waar zou je het voor kunnen gebruiken? Ja! Daar had ik helemaal nog niet aan gedacht. Wat een creatief idee! Kunnen we nog iets bedenken waar je het voor kan gebruiken?"
- "Wat zou er gebeuren als we dat doen? Wat gebeurt er als we dit veranderen? Zou het kunnen dat...?"
- "Hoe kunnen we het nog leuker maken?"

Vraag na afloop aan de leerlingen: "Hoe heb ik het aangepakt? Hoe zou jij dit doen?"

## WERKVORM TAKE FIVE!

Doe op vijf verschillende momenten voor aan de leerlingen hoe en wanneer jij jouw 'denkkracht' gebruikt. Doe dit voor de verschillende vaardigheden:

- Ik stel vragen
- Ik zoek naar antwoorden
- Ik denk als een programmeur
- Ik gebruik mijn fantasie

Houd samen met de leerlingen bij hoe vaak jullie je 'denkkracht' gebruiken en zorg ervoor dat iedereen een soort antenne ontwikkelt als het om 'denkkracht' gaat. Op die manier leren de leerlingen langzaam maar zeker herkennen en benoemen wanneer iemand zijn 'denkkracht' gebruikt. Bespreek de mooie voorbeelden samen. Kleur voor elk moment een bolletje in op een strook, op papier of het digibord.

## DAAG DE LEERLINGEN UIT

Maak leerlingen medeverantwoordelijk voor het herkennen van 'denkkracht'. Benoem een leerling bijvoorbeeld tot 'opletter van de dag'. "Wie gebruikt zijn denkkracht goed? Hoe merk je dat?" Bied variatie in moeilijkheidsgraad en help de leerlingen op weg. Geef bijvoorbeeld bij 'denken als een programmeur' zelf een aantal stappen aan of bespreek een soortgelijk probleem. Geef leerlingen denktijd om hun 'denkkracht' te gebruiken. Laat iedereen iets bedenken en laat het lot bepalen wie de beurt krijgt.

## GEEF FEEDBACK

Benoem steeds wat goed is gegaan en vraag de leerling hoe hij dat heeft bereikt of heeft aangepakt. Leg de nadruk op de inspanning. Koppel dit eventueel aan het avontuur van Skilly en Bink. Laat de leerlingen aan het einde van de werktijd vertellen en zien wat ze hebben gedaan of gemaakt. Geef tops en tips of laat de leerlingen elkaar tops en tips geven.