

TPACK – Controlevragen

Didactiek (PK)

Doel

Inzichtelijk maken voor docent en leerling in hoeverre de stof voldoende beheerst wordt en welke onderdelen nog meer aandacht verdienen.

Werkvorm

1. De docent ontwerpt een quiz/bedenkt vragen m.b.t. de te beheersen stof en zet deze online klaar. Dit kunnen MC vragen zijn, maar ook open of andere type vragen.
2. De docent verschaft de link/code aan de leerlingen, die vervolgens met een device de quiz online kunnen maken.
3. De docent krijgt de voortgang van iedere leerling/groepje te zien en krijgt zo snel inzicht in de vorderingen van de klas en de individuele leerlingen.
4. Docent kan leerlingen op individueel niveau feedback geven op basis van de gemaakte quiz of besluiten klassikaal een (aangepaste) lesactiviteit uit te voeren.

Toelichting

Deze werkvorm werkt snel en gemakkelijk en is bovendien een leuke afwisseling in de les, zeker als er een spelelement wordt toegevoegd. Doe dat wel met mate omdat een overvloed aan spelelementen het (dieper) leren ook in de weg kan staan. Bijvoorbeeld omdat 'scoren' belangrijker wordt dan 'leren'.

Als docent heb je een aantal belangrijke keuzes te maken:

1. Werken leerlingen alleen of in groepjes?
Het voordeel van groepjes is dat leerlingen van elkaar kunnen leren en elkaar kunnen ondersteunen. Het nadeel is dat je dan geen overzicht meer hebt over de individuele voortgang van leerlingen.
2. Het moment waarop je de controlevragen stelt
Gaaf het om voorkennis? Dan stel je de vragen voorafgaand aan de les of aan het begin van de les. Gaaf het om de voortgang tijdens de les? Dan stel je de vragen tijdens de les. Gaaf het om behaalde leerdoelen? Dan stel je de vragen aan het einde van de les.

Kies hoe dan ook voor een beperkt aantal vragen (maximaal vijf), om voldoende lestijd over te houden iets te doen met de resultaten en antwoorden.

Technologie (TK)

Voer je de werkvorm individueel uit, dan heb je één device per leerling nodig. Als je werkt in groepjes, dan is één device per groepje voldoende, omdat de opbrengsten per groepje verzameld kunnen worden.

Er zijn diverse web2.0 toepassingen die je kunt gebruiken bij deze werkvorm, toepassingen in een webbased omgeving zodat het om het even is welk device een leerling gebruikt, een laptop, een smartphone of een tablet. De devices moeten wel verbinding kunnen maken met internet, dus een stabiel (wifi-) netwerk is een vereiste.

De docent moet beschikken over een device dat zowel met een (wifi-)netwerk verbinding heeft als met een beamer, om het eindresultaat te kunnen tonen aan de hele klas. Met name voor het bespreken van de input is dit laatste element onmisbaar.

Voorbeelden van toepassingen:

- [Mentimeter](#)
- Socrative ([kickstarter Socrative](#))
- Kahoot ([kickstarter Kahoot](#))
- Plickers ([kickstarter Plickers](#))
- Quizlet ([kickstarter Quizlet](#))

Verantwoording (TPK)

Het voordeel van digitaal controlevragen stellen is dat het vaak wat sneller gaat, dat de hele klas betrokken is, dat je snel en gemakkelijk een overzicht hebt over de hele klas en van individuele leerlingen, dat je resultaten gemakkelijk kunt opslaan, kunt inzien en kunt delen en dat je gemaakte quizzes kunt hergebruiken en delen met collega's.

De verschillende toepassingen hebben zo hun eigen voor- en nadelen. Mentimeter is gemakkelijk en snel en kun je eventueel zonder inloggen gebruiken. De gratis versie is echter beperkt en leerlingen kunnen alleen anoniem antwoord geven. Socrative is veel uitgebreider en heeft een aantal aardige spelelementen in zich. Je kunt bovendien snel en gemakkelijk overzicht krijgen over je klas en de leerlingen daarin. Kahoot! is erg populair, met name vanwege het competitieve element, maar dat kan, als gezegd het leren ook in de weg staan. Plickers is ideaal als niet al je leerlingen een eigen apparaat hebben, antwoord geven gebeurt namelijk met een soort van QR-code die ze omhoog houden. Quizlet ten slotte is ook vrij uitgebreid en heeft met zijn 'Live' optie een mooie, zeer activerende werkvorm voor groepjes.